

EL MANUAL DEL ARQUERO DE LA ASOCIACIÓN INTERNACIONAL DE ARQUERÍA DE CAMPO.

6ª Edición (2019-2020)

Este manual contiene una selección sacada del Libro de Reglas de IFAA 2019 y tiene únicamente un propósito informativo para asistir a los arqueros en el campo de tiro.

En caso de haber diferencias entre el Manual y el Libro de Reglas de IFAA, este último se considerará la versión correcta.

A. Términos.

Parapeto - Cualquier objeto sobre el que se coloca un diana.

Fallo del equipo - Para alegar un “fallo del equipo” el arquero debe poder demostrar que una o varias partes de su equipo ya no está en el mismo estado físico que al fabricarse, por ejemplo, se ha roto y no puede usarse.

Diana - Blanco de papel impreso.

Abanico - Un blanco en el que hay cuatro marcadores colocados a la misma distancia del mismo. Dos arqueros, comenzando en los marcadores 1 y 3, se desplazan al marcador de su derecha después de cada flecha. Tras el marcador 4 el arquero se desplaza al marcador 1. Las flechas de los marcadores 1 y 2 se disparan a la diana izquierda y las de los marcadores 3 y 4 al derecha.

Marcador - Posición de disparo. Normalmente se indica con una piqueta en el suelo.

Suelta mediterránea - El método de abrir el arco situando el dedo índice en la cuerda por encima de la flecha y los dedos corazón y anular en la cuerda por debajo de la flecha. El dedo índice puede ayudar en la apertura o sólo reposar en la flecha.

Pile - Punta de la flecha. Antiguo término inglés asociado a las flechas tradicionales de madera.

Recorrido - Distancias conocidas: Dos unidades estándar definidas o, como alternativa, disparar dos veces desde una unidad estándar.

Mira - Cualquier dispositivo sujeto o incorporado al arco o sujeto al cuerpo del arquero, salvo gafas graduadas, marcas o mancha en las palas o el cuerpo del arco, que no estén causadas por el uso normal del mismo, que en opinión del Comité Técnico de IFAA pueda ayudar al arquero para apuntar.

Punto - Centro de apuntamiento.

Estabilizador - Cualquier dispositivo sujeto o incorporado al arco que en opinión del Comité Técnico de IFAA ayude a mejorar la estabilidad del arco.

Unidad estándar - Una serie de disparos a un número determinado de blancos según están definidos en el Artículo V sobre los diferentes recorridos oficiales.

Sencillo - Un blanco con un solo marcador para el arquero.

Alto - Llamada de advertencia a otros arqueros.

Blanco - El objetivo del arquero y, cuando se usa junto a un número, define la localización en el campo de tiro.

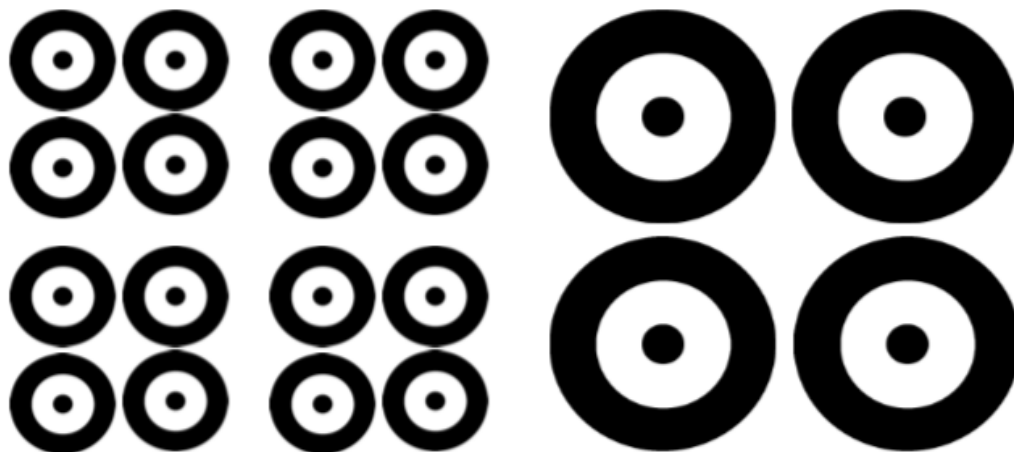
Avance - Un blanco con múltiples marcadores desde los que se dispara en secuencia comenzando por el más lejano.

Madera – Referido a la fabricación de arcos y flechas: Cualquier tipo de material vegetal como madera, bambú, caña, junco o similar.

REGLAS GENERALES PARA LAS COMPETICIONES DE ARQUERÍA DE CAMPO.

Blancos.

1. Las dianas no se situarán sobre otras dianas más grandes, y no habrá marcas en el parapeto o tras él que puedan ser usadas como referencia de puntería.
2. Los parapetos deberán posicionarse en perpendicular al centro de la línea de tiro.



3. En todos los torneos mundiales y regionales en los que se usen recorridos oficiales IFAA, deberán usarse un mínimo de 16 dianas en los parapetos donde se requieran dianas de 20 cm. Las dianas deben disponerse 4x4 de forma que resulten filas verticales de cuatro blancos. Un mínimo de cuatro dianas deberán usarse donde se especifiquen dianas de 35 cm. Estas dianas deberán situarse en cuadro, dos arriba y dos abajo y lado a lado.
4. Donde se dispongan dos pares de dianas, uno sobre el otro, la primera pareja de arqueros deberá disparar al par de dianas inferior.
5. En las dianas de 35 cm las cuatro flechas se dispararán a la misma diana. Las flechas disparadas desde el lado izquierdo lo serán desde los marcadores de la izquierda y viceversa, excepto en los disparos en abanico, donde las dos flechas de los marcadores de la izquierda se dispararán al blanco de la izquierda y las dos flechas de los marcadores de la derecha se dispararán al blanco de la derecha.
6. Los disparos a las dianas de 20 cm deberán seguir esta secuencia: izquierda arriba, derecha arriba, izquierda abajo, derecha abajo.



7. En las dianas de 35 cm las cuatro flechas se dispararán a una sola diana: si se usan múltiples dianas se aplicará la regla 5.
8. En las dianas de 50 cm las cuatro flechas se dispararán a una sola diana: si se usan múltiples dianas se aplicará la regla 5.
9. En las dianas de 65 cm las cuatro flechas se dispararán a una sola diana: si se usan múltiples dianas se aplicará la regla 5.

Posiciones de tiro.

1. Cada blanco tendrá un panel indicativo en la posición de tiro. Cada panel será visible al aproximarse a la primera posición de tiro; ese panel contendrá la información que se defina en las Reglas del Torneo de cada evento.
2. La distancia de cada tiro estará mostrada claramente en cada marcador. Es obligatorio al menos un marcador en cada posición de tiro. Se podrán usar más marcadores a criterio de los organizadores.
3. Donde se usen marcadores a la misma distancia (blanco en abanico), la distancia mínima entre marcadores contiguos será de 3 pies, y la distancia máxima entre los marcadores de los extremos será de 15 pies.

Equipo.

1. Cualquier clase de arco, que tenga dos palas flexibles, salvo una ballesta o un arco que incorpore un dispositivo mecánico de apertura. *Nota: "Las palas divididas o de acción de palanca se considerarán como palas simples."*
2. El arquero sostendrá el peso del arco y la fuerza de la apertura sin la asistencias de cualquier ayuda externa, aparte de las definidas en los estilos correspondientes.
3. La velocidad de la flecha no excederá los 300 pies por segundo (91,5 m/s).
4. El arquero será responsable del uso y mantenimiento de su equipo de acuerdo a las condiciones de garantía del fabricante del tipo específico de equipo que utilice.

Estilos de tiro.

1. Barebow – Recurvo y Compuesto (BB).

- a. El arco, las flechas, la cuerda y los accesorios estarán libres de miras, marcas, manchas o marcas de laminación que puedan ayudar a la puntería. Si existen marcas o manchas en la ventana del cuerpo del arco, la longitud completa de la ventana se cubrirá con cinta.
- b. Se permite que el arquero porte notas escritas.

- c. Se puede utilizar un reposaflechas ajustable para controlar la distancia entre la flecha y el lateral de la ventana del arco. El reposaflechas no sobresaldrá por encima del vástago de la flecha. Nota: Si se considera que algún elemento del reposaflechas es necesario para el correcto uso de una determinada flecha, este podrá sobresalir sobre la flecha, especialmente en el caso de flechas muy finas; p.e. botón de presión, separadores, placas pegadas, etc.
- d. Se permite el uso de estabilizadores.
- e. Se permiten limitadores de apertura fijados a las poleas de los arcos compuestos.
- f. Se permite un único y permanente punto de enfleche en la cuerda, que podrá marcarse con uno o dos localizadores.
- g. No se permite ningún dispositivo mecánico salvo un comprobador de apertura no ajustable y/o un nivel fijado al arco. Ninguno de ellos puede sobresalir sobre la flecha.
- h. Todas las flechas utilizadas deben ser idénticas en longitud, peso, diámetro, emplumado y culatines, sin importar el color, salvo por cuestiones de uso y deterioro.
- i. Se pueden usar uno o dos topes de cuerda siempre que estén fuera de la línea de visión y no puedan ser usados para apuntar.

2. Freestyle Unlimited (FU).

- a. Se permite cualquier tipo de arco, mira y disparador reconocidos por el Consejo Mundial de IFAA.

3. Freestyle Limited – Recurvo y Compuesto (FS).

- a. Se aplican las mismas normas que para Freestyle Unlimited salvo en que no se permiten disparadores.

4. Bowhunter – Recurvo y compuesto (BH).

- a. El arco, las flechas, la cuerda y los accesorios estarán libres de miras, marcas, manchas o marcas de laminación que puedan ayudar a la puntería. Si existen marcas o manchas en la ventana del cuerpo del arco, la longitud completa de la ventana se cubrirá con cinta.
- b. Se permite que el arquero porte notas escritas.
- c. No se permite el uso de niveles.
- d. No se puede utilizar ningún elemento fijado al equipo del arquero que pueda ser utilizado para apuntar. Tampoco se permiten elementos ópticos que ayuden al arquero a obtener un alineamiento ocular o un punto de anclaje consistentes.
- e. Se puede utilizar un reposaflechas ajustable para controlar la distancia entre la flecha y el lateral de la ventana del arco. El reposaflechas no sobresaldrá por encima del vástago de la flecha. Nota: Si se considera que algún elemento del reposaflechas es necesario para el correcto uso de una determinada flecha, este podrá sobresalir sobre la flecha, especialmente en el caso de flechas muy finas; p.e. botón de presión, separadores, placas pegadas, etc.
- f. No se permiten comprobadores de apertura. Se permiten limitadores de apertura fijados a las poleas de los arcos compuestos.

- g. No se permite el uso de botón de boca.
- h. Se permite un único y permanente punto de enfleche en la cuerda, que podrá marcarse con uno o dos localizadores.
- i. Solo se permite un punto de anclaje.
- j. El arquero debe tocar la flecha en la cuerda, con el dedo índice tocando el nock. La posición de dedos no puede cambiarse durante la competición. En caso de discapacidad o deformación física se concederá una dispensa especial.
- k. Todas las flechas utilizadas deben ser idénticas en longitud, peso, diámetro, emplumado y culatines, sin importar el color, salvo por cuestiones de uso y deterioro.
- l. Están permitidos los topes en el lugar adecuado en el extremo recurvado del arco y silenciadores de cuerda a no menos de doce pulgadas sobre o bajo el punto de enfleche.
- m. Se permite el uso de un carcaj instalado al lado contrario de la ventana siempre que ninguna de sus partes sea visible en la ventana del arco.
- n. Se puede usar un estabilizador recto, incluyendo su dispositivo de unión, sin exceder una longitud de doce pulgadas medidas desde el dorso del arco. No será legal una estabilización múltiple o cualquier tipo de contrapeso. El alojamiento es parte del estabilizador.
- o. No se podrá ajustar la potencia del arco durante el desarrollo de un recorrido.
- p. Se pueden usar uno o dos topes de cuerda siempre que estén fuera de la línea de visión y no puedan ser usados para apuntar. El soporte de los topes solo tendrán los añadidos necesarios para que estos realicen su función, no pudiendo tener otros que le den una función como contrapeso.

5. Bowhunter Unlimited (BU).

- a. Se permite cualquier tipo de arco y disparador reconocidos por el Consejo Mundial de IFAA.
- b. Se permite el uso de una mira con 4 ó 5 puntos de referencia fijos, no pudiendo moverse ni la mira ni los puntos de referencia durante el recorrido.
- c. Los pines de la mira deberán ser rectos desde su punto de anclaje hasta el punto de mira, dispuestos más cerca de la horizontal que de la vertical de la mira y con sólo una posible referencia en cada uno de ellos. No se permiten los pines cubiertos o las miras tipo scope. Si se permite el uso de una fuente de luz artificial, sujeta a la mira, que ilumine los pines.
- d. No se permiten elementos ópticos que ayuden al arquero a obtener un alineamiento ocular o un punto de anclaje consistentes.
- e. Se permite el uso de niveles como parte de la guarda de los pines, y se considerará parte de la misma para todas las medidas y referencias.
- f. Está permitido cualquier tipo de reposaflechas.
- g. Se permite un único y permanente punto de enfleche en la cuerda. Éste podrá marcarse con uno o dos localizadores o con un "loop" de cuerda.

- h. Está permitido cualquier tipo de disparador.
- i. Se permite usar botón de boca o diopter en la cuerda, pero no ambos. Se permite el uso de una lente incorporada al diopter.
- j. Se pueden utilizar una protección para los pines, siempre que la distancia desde su parte superior hasta el primer pin sea mayor que la distancia entre los dos primeros pines superiores. El mismo criterio se seguirá en la parte inferior.
- k. Todas las flechas utilizadas deben ser idénticas en longitud, peso, diámetro, emplumado y culatines, sin importar el color, salvo por cuestiones de uso y deterioro.
- l. Están permitidos los topes en el lugar adecuado en el extremo recurvado del arco y silenciadores de cuerda a no menos de doce pulgadas sobre o bajo el punto de enfleche, así como el uso de un carcaj instalado al lado contrario de la ventana siempre que ninguna de sus partes sea visible en la ventana del arco.
- m. Se puede usar un estabilizador recto, incluyendo su dispositivo de unión, sin exceder una longitud de doce pulgadas medidas desde el dorso del arco. No será legal una estabilización múltiple o cualquier tipo de contrapeso. El alojamiento es parte del estabilizador.
- n. No se podrá ajustar la potencia del arco durante el desarrollo de un recorrido.
- o. Se pueden usar uno o dos topes de cuerda. El soporte de los topes solo tendrán los añadidos necesarios para que estos realicen su función, no pudiendo tener otros que le den una función como contrapeso.

6. Bowhunter Limited (BL).

- a. Se aplicarán las mismas reglas que para Bowhunter Unlimited salvo en que no se permiten los disparadores.

7. Longbow (LB).

- a. Un arco de cualquier material, que puede ser de una pieza o divisible en dos piezas y unido de nuevo en la empuñadura (divisible una sola vez y en la empuñadura), que estando encordado muestre una única y unidireccional curvatura, que se medirá como sigue.
Con el arco encordado y situado con la cuerda en posición vertical, el ángulo entre una línea tangente en cualquier parte del arco y una línea horizontal imaginaria debe ser siempre decreciente según nos alejamos de la empuñadura del arco. Si existe alguna duda sobre la continuidad de la curvatura del arco, se dispondrá una cuerda por el dorso del arco desde el final del decrecimiento del cuerpo hasta el comienzo del refuerzo del tip (o si no lo hay, hasta el punto donde la cuerda es retenida por la ranura del arco) y no deberá haber espacios entre la cuerda y el arco.
- b. El refuerzo del tip no tendrá una altura superior a 20 mm, medida desde la superficie del dorso del arco; y su longitud no será mayor de 50 mm, medido desde el centro de la ranura de cuerda hacia la empuñadura.
- c. El arco podrá tener ventana y plataforma para la flecha. El lateral de la ventana deberá estar inclinada en toda su longitud y redondeada

en el punto en que se une a la pala superior. El corte de la ventana no puede sobrepasar el centro del arco.

- d. El frente del arco, la empuñadura, la ventana, y la plataforma de flecha estarán libres de marcas o manchas que puedan ayudar a la puntería. Si existen marcas o manchas en la ventana del cuerpo del arco, la longitud completa de la ventana se cubrirá con cinta
- e. No se permite añadir al arco nada que tenga como finalidad la estabilización, nivelación , reducción de potencia de apertura, el apuntamiento y/o la comprobación de apertura
- f. Se permite un único punto de enfleche en la cuerda, que podrá marcarse con uno o dos localizadores. Si se utilizan marcadores en los que pueda reposar la flecha (como los de bola) sólo se podrá usar uno.
- g. Se permiten silenciadores de cuerda que estén a más de 30 cm sobre o bajo el punto de enfleche.
- h. Las flechas deben ser de madera, emplumadas con pluma natural, y deberán tener todas las mismas emplumado y punta, sin importar el color. Las flechas estarán libres de marcas o manchas que puedan ayudar a la puntería y, al inicio de la competición, no diferirán en longitud más de 25 mm. Los culatines pueden ser de cualquier material y las puntas tener cualquier peso.
- i. El arco debe dispararse usando la suelta mediterránea. En caso de discapacidad o deformación física se concederá una dispensa especial.
- j. Aquellos que no cumplan con las reglas anteriores serán pasados a Bowhunter o al estilo de tiro en el que pueda tener cabida.

8. Historical Bow (HB).

- a. El reconocimiento de un arco como clásico (también llamados histórico o primitivo) se basará en los diseños y usos anteriores al año 1900.
- b. No se hará distinción entre los diferentes diseños, configuraciones o materiales de los arcos.
- c. Sólo se reconocerá la división “adultos”, sin que haya categorías.
- d. El arco puede ser tanto monolítico como composite.
- e. Se permite la inclusión de alguna forma de plataforma de flecha o reposaflechas, así como de una ventana tallada, siempre que esté contemplada en la configuración histórica del arco.
- f. El arco estará fabricado con madera o materiales utilizados durante el periodo histórico del mismo. No se utilizarán materiales modernos como carbono, fibra de vidrio o epoxy. No se permite el uso de pegamentos históricos como cola de hueso o resina caliente y , en el cuerpo y las palas, sólo se utilizarán adhesivos modernos. El material estándar para la cuerda será el poliéster. No se utilizarán en las cuerdas materiales históricos (como lino o tendón) y/o modernos (como el Kevlar).
- g. Las flechas deben ser de madera, emplumadas con pluma natural, y deberán tener todas las mismas emplumado y punta, sin importar el color. Las flechas estarán libres de marcas o manchas que puedan ayudar a la puntería y, al inicio de la competición, no diferirán en

longitud más de 25 mm. Se permite el uso de puntas y culatines modernos. Los culatines tallados en el vástago sólo se permitirán si están reforzados con materiales adecuados.

- h. Se permiten accesorios como indicadores de punto de enfleche tejidos o anillos de pulgar, siempre que tal accesorio se utilizase en el periodo histórico del arco.
- i. Es responsabilidad del arquero asegurarse de que el material utilizado en el torneo es históricamente correcto. Si lo solicitan los responsables técnicos del torneo, el arquero deberá mostrar una prueba documental de la corrección del equipo.

9. Traditional Recurve Bow (TR).

- a. Se usará un arco recurvo fabricado con madera, que puede ser de una pieza o desmontable en dos o más piezas.
- b. El cuerpo o empuñadura debe estar realizado principalmente de madera, y podrá estar reforzado con polímeros de fibra de vidrio o carbono o materiales similares.
- c. Las palas deben tener el núcleo de madera y se podrán laminar en el exterior con fibra de vidrio, carbono o similar.
- d. La flecha se disparará desde la mano o la plataforma del arco. Para proteger la plataforma del desgaste se podrá poner una fina lámina de cuero o fieltro en el lateral del cuerpo y una pieza de fieltro, tapete, piel o similar sobre la plataforma.
- e. El cuerpo estará libre de cualquier marca o mancha que pueda usarse para apuntar.
- f. No se permite añadir al arco nada que tenga como propósito la estabilización, nivelación, reducción de potencia de apertura, puntería o comprobación de apertura.
- g. No se permiten los reposaflechas, ya sean ajustables o fijos.
- h. Se deberá usar la suelta mediterránea, permitiéndose el uso de dactilera o guante de tiro.
- i. No se permite realizar “face walking”.
- j. Se permite un único punto de enfleche en la cuerda, que podrá marcarse con uno o dos localizadores. Se pueden utilizar marcadores de bola.
- k. Las flechas podrán ser de cualquier material, y emplumadas con plumas naturales. Todas las flechas utilizadas deben ser similares en material, longitud, peso, spine, diámetro y culatines, sin importar el color, salvo por cuestiones de uso y deterioro.
- l. Están permitidos los protectores de pala, silenciadores de cuerda y topes a no menos de doce pulgadas sobre o bajo el punto de enfleche
- m. Se permite el uso de un carcaj instalado al lado contrario de la ventana siempre que ninguna de sus partes sea visible en la ventana del arco. Si se instala este carcaj, durante la competición sólo se podrán usar las flechas contenidas en él.

Divisiones de la competición.

1. Profesional (sólo adultos) – Estatus profesional.

Se considera que un arquero es profesional si compite activamente en el Circuito de Arquería Profesional.

IFAA les reconoce tres estilos de tiro:
Freestyle Unlimited – Sin restricciones.
Freestyle Compound Limited – No disparadores.
Freestyle Recurve Limited – No disparadores.

Hombres y mujeres competirán en divisiones separadas.
Un arquero profesional podrá considerarse de nuevo amateur un año después de su última participación en un torneo profesional.

2. Amateur – Senior, veterano, adulto, joven adulto, junior e infantil.
Todo arquero registrado como miembro de IFAA será reconocido como amateur hasta que se convierta en profesional de acuerdo a las normas de IFAA.

Senior hombre y mujer (65+ años de edad):

Barebow recurve y compound	BB
Freestyle limited recurve y compound	FS
Freestyle unlimited	FU
Bowhunter recurve y compound	BH
Bowhunter limited	BL
Bowhunter unlimited	BU
Longbow	LB
Historical bow	HB
Traditional recurve bow	TR

A aquellos arqueros que cumplan 65 años durante o antes del primer día del torneo se les dará la opción de participar como senior, veterano o adulto. La decisión de participar como senior no es vinculante para los siguientes torneos. La elección es siempre opcional.
No habrá clases en la división senior.

Veteranos hombres y mujeres (55+ años de edad):

Barebow recurve y compound	BB
Freestyle limited recurve y compound	FS
Freestyle unlimited	FU
Bowhunter recurve y compound	BH
Bowhunter limited	BL
Bowhunter unlimited	BU
Longbow	LB
Historical bow	HB
Traditional recurve bow	TR

A aquellos arqueros que cumplan 55 años durante o antes del primer día del torneo se les dará la opción de participar como veterano o adulto. La decisión de participar como senior no es vinculante para los siguientes torneos. La elección es siempre opcional.
No habrá clases en la división veteranos.

Adultos hombres y mujeres (21 a 54 años):

Barebow recurve y compound	BB
Freestyle limited recurve y compound	FS
Freestyle unlimited	FU

Bowhunter recurve y compound	BH
Bowhunter limited	BL
Bowhunter unlimited	BU
Longbow	LB
Historical bow	HB
Traditional recurve bow	TR

Jovenes adultos hombres y mujeres (17 a 20 años):

Barebow recurve y compound	BB
Freestyle limited recurve y compound	FS
Freestyle unlimited	FU
Bowhunter recurve y compound	BH
Bowhunter limited	BL
Bowhunter unlimited	BU
Longbow	LB
Historical bow	HB
Traditional recurve bow	TR

Junior chicos y chicas (13 a 16 años):

Barebow recurve y compound	BB
Freestyle limited recurve y compound	FS
Freestyle unlimited	FU
Bowhunter recurve y compound	BH
Bowhunter limited	BL
Bowhunter unlimited	BU
Longbow	LB
Historical bow	HB
Traditional recurve bow	TR

Infantil chicos y chicas (menos de 13 años):

Barebow recurve y compound	BB
Freestyle limited recurve y compound	FS
Freestyle unlimited	FU
Bowhunter recurve y compound	BH
Bowhunter limited	BL
Bowhunter unlimited	BU
Longbow	LB
Historical bow	HB
Traditional recurve bow	TR

Para las divisiones senior, veterano, adulto, joven adulto, junior e infantil, será obligatorio acreditar la edad el primer día del torneo.

3. Nomenclatura de estilos y divisiones.

La siguiente tabla muestra la descripción completa de los estilos y divisiones reconocidos:

IFAA Style and Division nomenclature												
Amateur Division												
Shooting style	Seniors		Veterans		Adults		Young Adults		Juniors		Cubs	
	Female	Male	Female	Male	Female	Male	Female	Male	Female	Male	Female	Male
Barebow-Recurve	SFBB-R	SMBB-R	VFBB-R	VMBB-R	AFBB-R	AMBB-R	YAFBB-R	YAMBB-R	JFBB-R	JMBB-R	CFBB-R	CMBB-R
Barebow-Compound	SFBB-C	SMBB-C	VFBB-C	VMBB-C	AFBB-C	AMBB-C	YAFBB-C	YAMBB-C	JFBB-C	JMBB-C	CFBB-C	CMBB-C
Freestyle Limited Recurve	SFFS-R	SMFS-R	VFFS-R	VMFS-R	AFFS-R	AMFS-R	YAFFS-R	YAMFS-R	JFFS-R	JMFS-R	CFFS-R	CMFS-R
Freestyle Limited Comp	SFFS-C	SMFS-C	VFFS-C	VMFS-C	AFFS-C	AMFS-C	YAFFS-C	YAMFS-C	JFFS-C	JMFS-C	CFFS-C	CMFS-C
Freestyle Unlimited	SFFU	SMFU	VFFU	VMFU	AFU	AMFU	YAFU	YAMFU	JFFU	JMFU	CFU	CMFU
Bowhunter-Recurve	SFBH-R	SMBH-R	VFHB-R	VMHB-R	AFBH-R	AMHB-R	YAFBH-R	YAMHB-R	JFBH-R	JMBH-R	CFBH-R	CMHB-R
Bowhunter-Compound	SFBH-C	SMBH-C	VFHB-C	VMHB-C	AFBH-C	AMHB-C	YAFBH-C	YAMHB-C	JFBH-C	JMBH-C	CFBH-C	CMHB-C
Bowhunter Limited	SFBL	SMBL	VFBL	VMBL	AFBL	AMBL	YAFBL	YAMBL	JFBL	JMBL	CFBL	CMBL
Bowhunter Unlimited	SFBU	SMBU	VFBU	VMBU	AFBU	AMBU	YAFBU	YAMBU	JFBU	JMBU	CFBU	CMBU
Traditional Recurve Bow	SFTR	SMTR	VFTR	VMTR	AFTR	AMTR	YAFTR	YAMTR	JFTR	JMTR	CFTR	CMTR
Longbow	SFLB	SMLB	VFHB	VMHB	AFHB	AMHB	YAFHB	YAMHB	JFHB	JMHB	CFHB	CMHB
Historical Bow	SFHB	SMHB	VFHB	VMHB	AFHB	AMHB	YAFHB	YAMHB	JFHB	JMHB	CFHB	CMHB
Professional Division												
Shooting style	Female	Male										
Professional Unlimited	PFFU	PMFU										
Professional Limited Recurve	PFFS-R	PMFS-R										
Professional Limited Compound	PFFS-C	PMFS-C										

Árbitros de los torneos.

1. Se nombrarán árbitros en los torneos, tales como Director de Tiro/Torneo, Jefe de Campo, Controladores de Campo, Árbitro de Control Técnico, etc.

2. El Director del Torneo nombrará a los “adultos responsables” que acompañarán a los arqueros infantiles (o a cualquier otro grupo si así lo requiere la legislación local). El “adulto responsable” deberá reunir las certificaciones necesarias que pueda requerir la legislación local y tener pleno conocimiento de las reglas de las competiciones IFAA.
3. Un Árbitro de Control Técnico (TCO) será nombrado por los organizadores antes de empezar el torneo. Estará asistido por al menos dos personas, que deberán ser arqueros con pleno conocimiento de los equipos de arquería. Las funciones del TCO y su personal están definidas en el artículo 6 de la sección “Políticas”.
4. En cada Torneo el Organizador o el Director nombrarán un Jefe de Campo, cuyas funciones son:
 - a. Nombrar Controladores de Campo que supervisen los diferentes puestos.
 - b. Designar los blancos desde los que comenzará cada grupo.
 - c. Tener la opción de fijar un límite de tiempo, ya sea por blanco o por recorrido, en el que completar el torneo.
 - d. Asegurarse de que cada parapeto tiene suficientes dianas de repuesto para sustituir a las usadas que ya no permitan una puntuación precisa.

Reglas de los Torneos.

1. Reglas generales de los torneos.
 - a. Antes del inicio del torneo se inspeccionarán, y marcarán como inspeccionados, todos los arcos y equipos. Cada competidor presentará su equipo en el Control Técnico para inspección en el lugar y tiempo determinados para ello. Será responsabilidad el arquero mantener su equipo dentro de las reglas IFAA específicas. El no cumplir este requisito puede acarrear la protesta de otro arquero y una posible descalificación.
 - b. Cada arquero competirá en el estilo para el que se ha pre-inscrito. Sólo se permitirá un cambio de estilo al inicio del torneo si hay plazas disponibles en el nuevo estilo. *(nota: en WFAC y WBHC se usará un solo campo si hay menos de 168 inscritos, y en WBCH se limitará a 336 inscritos si se usan dos campos similares (artículo IV H 2ª de las Reglas)).*
 - c. Los arqueros Junior tirarán en sus propios grupos.
 - d. En cualquier torneo se puede permitir a un arquero participar en entradas múltiples si este se ha anunciado como Torneo de entradas múltiples y el arquero puede ser colocado en las entradas que incluyan su división de tiro.

Se pagará la cuota por cada estilo en el que se participe. La puntuación de cada estilo se considerará separadamente

Nota: Un arquero tirará con los arqueros de su misma división y entrada y no con otra entrada o división. Si no se le puede colocar, competirá en una sola división.
 - e. Los arqueros infantiles tirarán en sus propios grupos con un adulto responsable que no será tirador. Este adulto puede ser uno de los puntuadores del grupo.

- f. Ningún arquero podrá competir en un torneo más de una vez salvo que éste sea de entradas múltiples.
- g. Los competidores de podrán disparar a blancos de práctica durante el desarrollo de un recorrido salvo que haya una pausa oficial.
- h. Los arqueros deberán completar todo el torneo según las especificaciones del mismo. Las puntuaciones de un arquero que no lo haya completado en su totalidad no serán tenidas en cuenta para los premios.
- i. La decisión de interrumpir un torneo, total o parcialmente, deberá ser una decisión conjunta del vicepresidente de IFAA (o su representante delgado), el Director del Torneo y el Jefe de Campo.
- j. Ningún arquero, estando en un plano horizontal, abrirá el arco con la mano de arco por encima de su cabeza.
- k. No se permite el uso de equipo que reduzca o limite de cualquier forma los sentidos del arquero, reduciendo así su control del área circundante o distrayéndole de la arquería o las normas de seguridad.
- l. Se recomienda a los arqueros vestir ropas brillantes en los campos de tiro, sobre todo en condiciones de baja visibilidad. No se permitirá la ropa de camuflaje si no se llevan elementos de alta visibilidad.

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

- a. Los arqueros tirarán en grupos de no menos de tres ni más de seis. Se recomienda que sean cuatro.
En los torneos al aire libre el máximo de competidores en un blanco será de seis.
En caso de que el número de arqueros de un estilo de tiro exceda la capacidad de un campo, se dividirán en dos grupos iguales que tirarán recorridos similares en campos diferentes.
En los torneos Bowhunter, el recorrido IFAA 3D Estándar y el IFAA 3D Hunter se consideran similares.
- b. Los arqueros infantiles tirarán en sus propias patrullas con un adulto responsable no tirador nombrado por el Director del Torneo. Este adulto podrá ayudar a los arqueros infantiles con la puntuación, pero no podrá ayudarles con reparaciones del equipo, consejos o transporte del equipo.
- c. Salvo que se diga lo contrario, los arqueros tirarán por parejas, lado a lado. En caso de que un grupo tenga un número impar de arqueros el último tirará solo.
- d. El orden de tiro de cada grupo se decidirá por mutuo acuerdo.
- e. (1) Con un solo marcador.
Ningún arquero tirará desde delante del marcador correspondiente. Un pie deberá estar a menos de seis pulgadas (15 cm) por detrás o tres pies (90 cm) hacia un lado del marcador. En un recorrido "animal" (Animal Round) el pie deberá tocar o estar a menos de seis pulgadas (15 cm) por detrás o hacia un lado del marcador.
En todos los recorridos "animal", de distancias conocidas o desconocidas, habrá dos marcadores.

(2) Con dos marcadores:

Ningún arquero tirará desde delante del marcador correspondiente. Un pie deberá tocar o estar a menos de seis pulgadas (15 cm) por detrás o hacia un lado del marcador.

Nota: para la disposición de los marcadores en WFAC/WBCH ver las "Reglas de los torneos IFAA".

- f. Una patrulla no hará esperar a siguiente buscando flechas perdidas. Cada arquero deberá llevar flechas suficientes para continuar y regresar a por las perdidas cuando acabe la tirada.
- g. Ningún arquero podrá practicar en un blanco del recorrido que se esté usando para el torneo. Se dispondrán blancos específicos para prácticas.
- h. Si por cualquier motivo una patrulla está haciendo esperar a otra, los jefes de las mismas podrán acordar que la segunda tire el blanco y continúe. Si por cualquier motivo una patrulla está haciendo esperar a otra, los jefes de las mismas podrán acordar que la segunda adelante a la primera.

En el caso de que haya dos o más patrullas esperando, y haya dos o más blancos libres por delante, la que les hace esperar debe permitir que le adelanten.

- i. Un arquero podrá solicitar permiso a su jefe de patrulla para abandonar el campo por una razón válida, y podrá reincorporarse para terminar el recorrido. Su patrulla podrá esperarle pero deberá dejar que las siguientes patrullas la sobrepasen. El jefe de patrulla establecerá un tiempo razonable de espera y, terminado éste, la patrulla continuará. El arquero que retorna podrá recuperar los blancos perdidos en su ausencia a criterio del Jefe de Campo.
- j. En caso de mal tiempo, el torneo continuará hasta que el Jefe de Campo indique lo contrario con una señal preacordada. Si algún arquero deja la competición antes de esa señal será descalificado.
- k. Los blancos deben completarse siguiendo la secuencia marcada. Si se salta algún blanco, éste quedará pendiente a criterio del Jefe de Campo.
- l. Las patrullas no se aproximarán o interferirán con otras mientras están tirando. Deberán permanecer separadas hasta que la otra patrulla haya terminado de tirar.
- m. En caso de fallo del equipo, y tras resolver el problema (ya sea por reparación o por sustitución del equipo por otro que haya pasado la inspección), el arquero podrá tirar cuatro flechas de práctica bajo la supervisión de un Jefe de Campo.
- n. En un recorrido oficial de distancias desconocidas el arquero podrá usar un dispositivo óptico siempre que éste no permita medir distancias o ángulos de tiro. Estos dispositivos deberán ser portátiles y no ser un obstáculo para otros arqueros durante la competición. Los dispositivos ópticos no podrán disponer de ayudas electrónicas. Los dispositivos deberán presentarse en la inspección técnica y marcarse como inspeccionados, marca que deberá permanecer durante toda la competición. Las cámaras no podrán usarse como

telémetro, y sólo podrán usarse (como cámaras) cuando toda la patrulla haya finalizado el blanco.

- o. Es responsabilidad de toda la patrulla comprobar, antes de comenzar el tiro, que los parapetos y dianas están dispuestos según el panel informativo. En caso contrario deben informar a un Controlador de Campo para corregirlo.

3. Regla de rotación.

a. Orden de tiro.

i. Recorridos Field, Hunter y Experto.

En estos recorridos los arqueros deben cambiar su orden de tiro en los blancos número 1 y número 15; aquellos que tirasen primero (A+B) lo harán los últimos y los que tiraban últimos (C+D) lo harán primero.

En los blancos 1 y 15 el orden cambiará de (A+B)/(C+D) a (C+D)/(A+B)

ii. Recorrido Animal a distancia conocida y todos los de distancia desconocida.

En estos recorridos los arqueros cambiarán de orden en cada blanco.

Primer blanco: (A+B)/(C+D)/(E+F)

Segundo blanco: (C+D)/(E+F)/(A+B)

Tercer blanco: (E+F)/(A+B)/(C+D)

Cuarto blanco: (A+B)/(C+D)/(E+F)

Etc.

b. Posición de tiro (lado de tiro)

En todos los recorridos se realizará la rotación de posiciones de tiro:

En los blancos número 1 y número 15 los arqueros que han estado tirando desde el lado derecho pasarán a hacerlo desde el izquierdo y viceversa.

En los recorridos Field, Hunter y Experto el orden (A+B)/(C+D) pasará a ser (D+C)/(B+A).

En los recorridos Animal y todos los recorridos 3D de distancia desconocida el orden (A+B)/(C+D)/(E+F) pasará a ser (B+A)/(D+C)/(F+E).

- c. Un arquero podrá, con permiso del jefe de patrulla, tirar desde el lado contrario al que le corresponde si considera que está en desventaja haciéndolo desde el que le corresponde en ese blanco en particular.

4. Patrullas: formación y función.

- a. En los torneos IFAA las patrullas deberán ser de 3-4 arqueros en los recorridos de distancias conocidas y de 3-6 en los de distancias desconocidas.
- b. Los arqueros de una misma división deberán tirar en el mismo campo y el mismo día, salvo que sean demasiados para ser acomodados en un solo campo, en cuyo caso se aplicará la regla IV H2a.

- c. Las patrullas serán formadas el primer día del torneo por el Jefe de Campo. Para los siguientes días las patrullas se formarán por orden de puntuación, los arqueros con las mayores puntuaciones juntos y siguiendo ese orden.
- d. Normalmente el jefe de patrulla será el arquero con mayor puntuación. El siguiente en puntuación será el primer puntuador y el siguiente el segundo puntuador.
- e. El orden de tiro en la patrulla se decidirá por mutuo acuerdo, pero una vez establecido no podrá cambiarse en todo el día.
- f. En caso de que un arquero no esté de acuerdo con la puntuación de una flecha, la decisión será la mayoritaria entre los arqueros de la patrulla. Esa decisión será firme y no recurrible.
- g. Los puntuadores deberán llevar un registro exacto de la puntuación de cada blanco y del acumulado, comparándolos tras cada blanco.
- h. El jefe de patrulla decidirá si una diana tiene que ser cambiada o no. *El jefe de patrulla podrá decidir antes de que tire su patrulla (Field, Hunter o Animal) o después (Animal distancia desconocida) para cambiarla de cara a la patrulla siguiente.*
- i. Independientemente de que la organización del torneo informe diariamente de los nombres y puntuaciones de cada patrulla, se espera que los arqueros comprueben la corrección de los mismos e informen de cualquier error antes de comenzar el tiro al día siguiente. En caso contrario las puntuaciones y patrullas se considerarán correctas. Cualquier corrección deberá realizarse antes de comenzar la tirada del día siguiente.
- j. Errores de inicio:
 - i. Independientemente de las precauciones tomadas por los organizadores, será responsabilidad de los arqueros el tirar en el campo y blanco correctos, y las consecuencias resultantes de comenzar en el lugar equivocado no podrán ser recurridas.
 - ii. Será responsabilidad del Jefe de Campo asegurarse de que los arqueros son informados en tiempo y forma del campo en el que tiran, el número y composición de las patrullas y el blanco de inicio. Esa información se mostrará en el área central, el campo de prácticas, los campos individuales y, si es posible, en la web del torneo.
 - iii. Si uno o varios arqueros se encuentran en el campo o blanco de inicio incorrecto, El Jefe de Campo se encargará de que se les lleve al lugar correcto. Esto no deberá retrasar el inicio de la competición ni impedir que la patrulla comience su participación. Si en el proceso se saltan algún blanco, éste se completará al final del día en presencia del Jefe de Campo y/o del Jefe de Patrulla.
 - iv. Si un arquero no se da cuenta o decide ignorar que está en el campo o patrulla equivocados y completa el recorrido, se anulará su puntuación.

5. Reglas para torneos a cubierto.

- a. Se marcará una línea de tiro en la que los arqueros deberán situarse con un pie a cada lado de la misma.
- b. Los arqueros serán emparejados diariamente por el Jefe de Campo. Se realizará un nuevo emparejamiento tras cada ronda.
- c. Si la organización lo permite podrá haber observadores para los arqueros.
- d. Los arqueros infantiles tirarán en sus propios grupos, separados de los de otras edades. Sólo los adultos responsables nombrados por el Director del Torneo podrán permanecer en la pista, al menos dos metros por detrás de la línea de tiro. Este adulto podrá ayudar a los arqueros infantiles con la puntuación y la extracción de flechas (si están fuera del alcance del arquero), pero no podrá ayudarles con reparaciones del equipo o consejos.

Puntuación.

1. Reglas generales de puntuación.

- a. Ninguna flecha en el blanco o el parapeto puede tocarse hasta que haya sido puntuada. Las flechas que hayan atravesado el blanco pero no hayan salido del parapeto serán empujadas hacia atrás por el jefe de patrulla o alguien que no sea el tirador de la flecha y puntuada a continuación.
- b. Si una flecha alcanza el área de puntuación pero rebota o atraviesa el blanco sin quedar retenida en el parapeto se tirará otra flecha, especialmente marcada para ello.
- c. Si una flecha alcanza a otra que ya está en el blanco y queda empotrada en ella, será puntuada igual que la primera. Una flecha que sea desviada por otra se puntuará según su posición final.
- d. Puntuación de las flechas: (Para más detalles léase el Anexo 3)
 - i. En las dianas Hunter, Animal y Experto y en los blancos de 3D las zonas de puntuación están separadas por líneas. La línea pertenece al área de menos puntuación y, por lo tanto, una flecha debe cortarla completamente para puntuar el valor más alto.
 - ii. En las dianas Field no hay líneas y la flecha debe cortar el área de mayor puntuación para puntuar su valor.
 - iii. La puntuación la determina la posición del vástago en la posición del blanco.
Las flechas que alcancen el blanco cerca de una línea pero no permanezcan clavadas en el mismo no se contarán, y no se tirará otra en su lugar.
En los blancos 3D, las flechas en el soporte o la base o los cuernos no puntuarán. Si no hubiera una línea entre el soporte o la base y la zona de blanco, esta se pintará manualmente.
- e. Un arquero podrá abrir el arco un máximo de cuatro veces antes de soltar la flecha. Si la flecha no ha sido tirada con la cuarta apertura se considerará un fallo. La única excepción será una situación de peligro, a juicio del jefe de patrulla o del primer puntuador si el

tirador es el jefe de patrulla (aire libre) o del Director del Torneo/Tiro (a cubierto).

- f. Si se produjese un empate para cualquiera de los premios se realizará una muerte súbita según se establezca en las reglas del torneo. Ésta se realizará el último día del torneo, después de que se hayan verificado las puntuaciones y bajo la supervisión del Jefe de Campo (aire libre) o del Director del Torneo/Tiro (a cubierto).

2. Reglas de puntuación para arquería al aire libre (Field, 3D, etc.).

- a. En todas las distancias conocidas menores de 55 yardas (50 metros) las flechas serán puntuadas y recogidas de la forma indicada después de que tire cada pareja de arqueros, para minimizar el daño en las flechas. El jefe de patrulla y los dos puntuadores se acercarán al blanco para realizar la puntuación.
- b. Si se produce un tiro fallido, el arquero podrá tirar otra flecha si la anterior puede ser alcanzada con su arco desde el marcador.
- c. No se contarán las flechas que deslicen o reboten en el suelo antes de llegar al blanco.
- d. Si un arquero tiro desde el marcador equivocado o a la diana equivocada perderá la puntuación de esa flecha. No se repetirá el tiro.

RECORRIDOS OFICIALES.

Recorrido Field.

1. Unidad Estándar:

La unidad estándar constará de catorce blancos a distancias conocidas, según la siguiente tabla:

Tamaño de la diana	Número de marcadores	Distancia de los marcadores		
		Senior/Veterano Adulto/Joven Adulto	Junior	Infantil
65 cm	4	80-70-60-50 yds	50 yds	30-25-20-15 yds
65 cm	1	65 yds	50 yds	30 yds
65 cm	1	60 yds	45 yds	25 yds
65 cm	1	55 yds	40 yds	20 yds
50 cm	4	45-40-35-30 yds	como adulto	20 yds
50 cm	4	35-35-35-35 yds	como adulto	20 yds
50 cm	1	50 yds	como adulto	20 yds
50 cm	1	45 yds	como adulto	15 yds
50 cm	1	40 yds	como adulto	15-15-15-15 yds
35 cm	1	30 yds	como adulto	10 yds
35 cm	1	25 yds	como adulto	10 yds
35 cm	1	20 yds	como adulto	10 yds
35 cm	1	15 yds	como adulto	10 yds
20 cm	4	35-30-25-20 yds	como adulto	20 pies

2. Dianas:

Las dianas Field constarán de un punto negro central, un anillo interior blanco y un anillo exterior negro.

Se utilizarán cuatro medidas de diana:

	Anillo del cuatro	Anillo del cinco
Diana de 20 cm	Anillo interno de 12 cm	Punto de 4 cm
Diana de 35 cm	Anillo interno de 21 cm	Punto de 7 cm
Diana de 50 cm	Anillo interno de 30 cm	Punto de 10 cm
Diana de 65 cm	Anillo interno de 39 cm	Punto de 13 cm

3. Puntuaciones.

La puntuación es cinco para el punto, cuatro para el anillo interior y tres para el anillo exterior.



4. Marcadores.

- Todos los marcadores para las distancias de senior, veterano, adulto y joven adulto serán de color blanco.
- Para las distancias de tiro donde los arqueros junior no tiren desde las posiciones de los adultos (dianas de 65 cm), sus marcadores serán de color azul.
En el caso de que los junior tiren desde las mismas distancias, los marcadores deberán ser blancos y azules.
- Los marcadores para infantil serán de color negro.

Recorrido Hunter.

1. Unidad Estándar:

La unidad estándar constará de catorce blancos a distancias conocidas, según la siguiente tabla:

Tamaño de la diana	Número de marcadores	Distancia de los marcadores		
		Senior/Veterano Adulto/Joven Adulto	Junior	Infantil
65 cm	4	70-65-61-58 yds	50 yds	30-25-20-15 yds
65 cm	4	64-59-55-52 yds	50 yds	30 yds
65 cm	4	58-53-48-45 yds	45 yds	25 yds
50 cm	4	53-48-44-41 yds	41 yds	20 yds
50 cm	1	48 yds	como adulto	20 yds
50 cm	1	44 yds	como adulto	20 yds
50 cm	1	40 yds	como adulto	20 yds
50 cm	4	36-36-36-36 yds	como adulto	15 yds
35 cm	4	32-32-32-32 yds	como adulto	15-15-15-15 yds
35 cm	4	28-28-28-28 yds	como adulto	10 yds
35 cm	2	23-20 yds	como adulto	10 yds
35 cm	2	19-17 yds	como adulto	10 yds
35 cm	2	15-14 yds	como adulto	10 yds
20 cm	1	11 yds	como adulto	20 pies

2. Dianas:

Las dianas Hunter serán completamente negras con un punto blanco.

Las dimensiones del punto y los anillos serán las mismas que las de las dianas Field.

3. Puntuación:

La puntuación es cinco para el punto, cuatro para el anillo interior y tres para el anillo exterior.



4. Marcadores:

- a. Todos los marcadores para las distancias de senior, veterano, adulto y joven adulto serán de color rojo.
- b. Para las distancias de tiro donde los arqueros junior no tiren desde las posiciones de los adultos (dianas de 65 cm), sus marcadores serán de color azul.
En el caso de que los junior tiren desde las mismas distancias, los marcadores deberán ser rojos y azules.
- c. Los marcadores para infantil serán de color negro.

Recorrido Animal con distancias conocidas

1. Unidad Estándar:

La unidad estándar constará de catorce blancos, según la siguiente tabla:

Grupo de la diana	Número de blancos	Distancias de tiro
Grupo 1	3	<u>Senior/veterano/adulto/joven adulto:</u> Tres tiros con avances de 5 yardas con el primer marcador entre 60 y 40 yardas (3 marcadores). <u>Junior:</u> Sólo el marcador más cercano de los adultos. <u>Infantil:</u> 1x30-25-20 yardas, 1x30 yardas, 1x25 yds.
Grupo 2	3	<u>Senior/veterano/adulto/joven adulto/junior:</u> Tres tiros con avances de 3 yardas con el primer marcador entre 45 y 30 yardas (3 marcadores). <u>Infantil:</u> 3x20 yardas.
Grupo 3	4	<u>Senior/veterano/adulto/joven adulto/junior:</u> Cuatro tiros de una posición con el marcador entre 35 y 20 yardas. <u>Infantil:</u> 1x20 yardas, 2x 15 yardas, 1x10 yardas.
Grupo 4	4	<u>Senior/veterano/adulto/joven adulto/junior:</u> Cuatro tiros de una posición con el marcador entre 20 y 10 yardas. <u>Infantil:</u> 3x10 yardas, ax 20 pies.

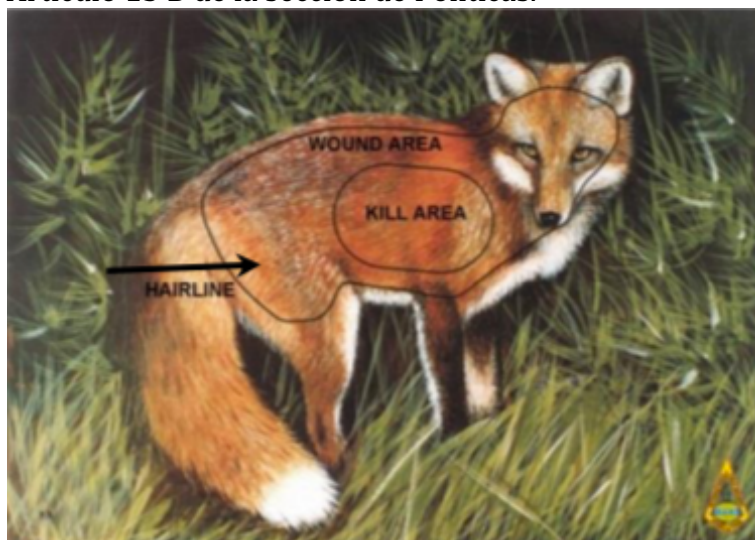
2. Dianas:

Los blancos para este recorrido son imágenes de animales con el área de puntuación dividida en dos partes. La zona de mayor puntuación es oblonga mientras que la de menor puntuación es la comprendida entre la anterior y la línea de “piel y pelo” o de “plumaje” según corresponda. El área entre la línea de “piel y pelo” (incluida la línea) y el exterior del animal se considera un área no puntuable.

3. Zonas de puntuación:

- a. La zona de mayor puntuación de las dianas del grupo 1 tendrán 9” de ancho y 14 ½” de largo (229x368 mm) con los extremos redondeados.
- b. La zona de mayor puntuación de las dianas del grupo 2 tendrán 7” de ancho y 10 ½” de largo (178x267 mm) con los extremos redondeados.

- c. La zona de mayor puntuación de las dianas del grupo 3 tendrán 4 ½" de ancho y 7" de largo (114x178 mm) con los extremos redondeados.
- d. La zona de mayor puntuación de las dianas del grupo 4 tendrán 2 ½" de ancho y 3 5/8" de largo (64x92 mm) con los extremos redondeados.
- e. Todas las zonas de mayor puntuación se delimitarán de acuerdo al Artículo 13 B de la sección de Políticas.



4. Posiciones de tiro:
 - a. Se permite un máximo de tres flechas, pero el arquero solo tira hasta que logra un impacto válido. Si la primera flecha alcanza el área de puntuación no necesita tirar más.
 - b. Un arquero que se haya movido hacia el blanco no podrá regresar para tirar otra flecha.
 - c. Los arqueros junior tirarán a los blancos del grupo 1 desde el marcador más cercano al blanco de los correspondientes al avance de los adultos.

5. Flechas:

Los arqueros deberán identificar claramente sus flechas con uno, dos o tres anillos en su parte posterior. Las flechas se tirarán en orden ascendente. Si se tirase una fuera de ese orden el arquero avisará al jefe de patrulla, que dirigirá la secuencia de las restantes flechas.

6. Puntuación:

	KILL	WOUND
Primera flecha	20 puntos	18 puntos
Segunda flecha	16 puntos	14 puntos
Tercera flecha	12 puntos	10 puntos

7. Marcadores:

- a. Todos los marcadores para las distancias de senior, veterano, adulto y joven adulto serán de color amarillo.

- b. Para las distancias de tiro donde los arqueros junior tiren desde las posiciones de los adultos(dianas del grupo 1), sus marcadores serán de color amarillo y azul.
- c. Los marcadores para infantil serán de color negro.

Recorrido Animal con distancias desconocidas

1. Recorrido estándar

El recorrido estándar consistirá en dos Unidades Estándar de catorce blancos, consistente cada uno en:

Grupo de la diana	Número de blancos	Distancias de tiro		
		Senior/veterano/adulto joven adulto	Junior	Infantil
Diana o blanco grupo 1	3	Tres tiros en avances de 5 yds con el primer marcador entre 60 y 40 yds (3 marcadores)	Marcador frontal de los adultos	Tres tiros en avances de 5 yds con el primer marcador a un máximo de 30 yds (3 marcadores)
Diana o blanco grupo 2	3	Tres tiros en avances de 3 yds con el primer marcador entre 45 y 30 yds (3 marcadores)	Como adultos	Un marcador a máximo 25 yds
Diana o blanco grupo 3	4	Cuatro tiros de una posición (1 marcador) situado entre 35 y 20 yds	Como adultos	Un marcador a máximo 20 yds
Diana o blanco grupo 4	4	Cuatro tiros de una posición (1 marcador) situado entre 20 y 10 yds	Como adultos	Un marcador a máximo 10 yds

2. Blancos y dianas.

Para el recorrido Animal con distancias desconocidas se podrán usar blancos 2D, similares a las del recorrido Animal con distancias conocidas, o blancos 3D según se definen en el Artículo 13C de la sección de Políticas.

3. Zonas de puntuación.

- a. En las dianas de papel se puntuará de la misma forma que en el recorrido Animal con distancias conocidas.
- b. En los blancos 3D que tengan marcadas dos o más zonas de puntuación, estas se combinaran para formar una única zona de puntuación denominada “kill”. El área entre ésta y el límite del animal se denominará “wound”.
En los blancos 3D se puntuará de la misma forma que en el recorrido Animal con distancias conocidas.



- c. En el caso de que un blanco 3D incluya una base o soporte, se dibujará una línea que delimite claramente la zona “wound”.

4. Posiciones de tiro.

- a. Se permite un máximo de tres flechas, pero el arquero solo tira hasta que logra un impacto válido. Si la primera flecha alcanza el área de puntuación no necesita tirar más.
- b. Ningún miembro de la patrulla (o de cualquier otra) podrá ir más allá del marcador desde el que se tire hasta que todos los miembros de la misma hayan terminado de tirar sus flechas desde ese marcador.
- c. En el caso de que un arquero necesite tirar una segunda o tercera flecha desde diferentes marcadores (posiciones en avance en blancos de los grupos 1 y 2), las tirará todas antes de que el siguiente arquero ocupe el primer marcador.
- d. Los arqueros junior tirarán a los blancos del grupo 1 desde el marcador más cercano al blanco de los correspondientes al avance de los adultos.

5. Flechas.

Los arqueros deberán identificar claramente sus flechas con uno, dos o tres anillos en su parte posterior. Las flechas se tirarán en orden ascendente. Si se tirase una fuera de ese orden el arquero avisará al jefe de patrulla, que dirigirá la secuencia de las restantes flechas.

6. Puntuación.

	KILL	WOUND
Primera flecha	20 puntos	18 puntos
Segunda flecha	16 puntos	14 puntos
Tercera flecha	12 puntos	10 puntos

Las flechas que entren en un blanco 3D cerca de su borde y no permanezcan en el mismo no se contarán y no se tirará otra en su lugar.

En los blancos 3D, las flechas clavadas en la base, el soporte o los cuernos no puntuarán.

7. Marcadores.

- a. Todos los marcadores para las distancias de senior, veterano, adulto y joven adulto serán de color amarillo.
 - b. Para las distancias de tiro donde los arqueros junior tiren desde las posiciones de los adultos (dianas del grupo 1), sus marcadores serán de color amarillo y azul.
 - c. Los marcadores para infantil serán de color negro.
8. Dispositivos ópticos.
Se permitirán los dispositivos ópticos que cumplan lo establecido en la norma del Artículo IV H 2m.

IFAA 3-D Recorrido Hunting (1 flecha).

1. Recorrido estándar

El recorrido estándar consistirá en dos Unidades Estándar de catorce blancos, consistente cada uno en:

Grupo del blanco	Número de blancos por grupo	Posiciones de tiro	Distancias de tiro		
			Senior/veterano adulto/joven adulto	Junior	Infantil
1	3	1	60 yds	50 yds	30 yds
2	3	1	45 yds	45 yds	25 yds
3	4	1	35 yds	35 yds	20 yds
4	4	1	20 yds	20 yds	10 yds

2. Blancos.

Sólo se utilizarán blancos 3D según se definen en el Artículo 13C de la sección de Políticas.

3. Zonas de puntuación.

- a. La zona definida por el círculo central es la zona "kill".
- b. En los blancos 3D que tengan marcadas dos o más círculos centrales, estos se combinarán para formar una única zona de puntuación denominada "kill".
- c. La zona de puntuación exterior es la zona "vital".
- d. El área entre la zona "vital" y el límite del animal se denominará "wound".
- e. En el caso de que un blanco 3D incluya una base o soporte, se dibujará una línea que delimite claramente la zona "wound".
La posición de esta línea se mostrará en la imagen del panel informativo de la posición de tiro. Para que una flecha puntúe deberá cortar totalmente la línea.



4. Posiciones de tiro.

- Sólo habrá una posición de tiro.
- Sólo se disparará una flecha desde cada marcador.
- Ningún miembro de la patrulla (o de cualquier otra) podrá ir más allá del marcador desde el que se tire hasta que todos los miembros de la misma hayan tirado su flecha desde ese marcador

5. Puntuación.

Kill	20 puntos
Vital	16 puntos
Wound	10 puntos

Las flechas que entren en un blanco 3D cerca de su borde y no permanezcan en el mismo no se contarán y no se tirará otra en su lugar.

En los blancos 3D, las flechas clavadas en la base, el soporte o los cuernos no puntuarán.

6. Marcadores.

- Todos los marcadores para las distancias de senior, veterano, adulto y joven adulto serán de color amarillo.
- Para las distancias de tiro donde los arqueros junior no tiren desde las el marcador amarillo (dianas del grupo 1), su marcador serán de color azul.
- Los marcadores para infantil serán de color negro.

7. Dispositivos ópticos.

Se permitirán los dispositivos ópticos que cumplan lo establecido en la norma del Artículo IV H 2m.

IFAA 3-D Recorrido Estándar (2 flechas).

1. Recorrido estándar

El recorrido estándar consistirá en dos Unidades Estándar de catorce blancos, consistente cada uno en:

Grupo del blanco	Número de blancos por grupo	Posiciones de tiro	Distancias máximas de tiro		
			Senior/veterano adulto/joven adulto	Junior	Infantil
1	3	2	60 yds	50 yds	30 yds
2	3	2	45 yds	45 yds	25 yds

3	4	2	35 yds	35 yds	20 yds
4	4	2	20 yds	20 yds	10 yds

2. Blancos.

Sólo se utilizarán blancos 3D según como los del recorrido Hunting.

3. Zonas de puntuación.

Las zonas de puntuación son las definidas en la sección 3 del recorrido IFAA 3D Hunting.

4. Posiciones de tiro.

- Habrán dos posiciones de tiro, cada una señalada con un marcador.
- Se tira una flecha desde cada marcador.
- Ningún miembro de la patrulla (o de cualquier otra) puede avanzar más allá del segundo marcador hasta que toda la patrulla haya realizado sus tiros.
(Nota: Cada arquero deberá tirar sus dos flechas antes de dar paso al siguiente.)

5. Puntuación.

Se puntuarán ambas flechas.

Kill	10 puntos
Vital	8 puntos
Wound	5 puntos

Las flechas que entren en un blanco 3D cerca de su borde y no permanezcan en el mismo no se contarán y no se tirará otra en su lugar.

En los blancos 3D, las flechas clavadas en la base, el soporte o los cuernos no puntuarán

En el caso de que un blanco 3D incluya una base o soporte, se dibujará una línea que delimite claramente la zona "wound".

La posición de esta línea se mostrará en la imagen del panel informativo de la posición de tiro. Para que una flecha puntúe deberá cortar totalmente la línea.

6. Marcadores.

- Todos los marcadores para las distancias de senior, veterano, adulto y joven adulto serán de color amarillo.
- Para las distancias de tiro donde los arqueros junior no tiren desde las el marcador amarillo (dianas del grupo 1), su marcador serán de color azul.
- Los marcadores para infantil serán de color negro.

Recorrido Internacional.

1. El recorrido internacional consta de 20 blancos (10 por unidad) con los siguientes tiros:

Tamaño de la diana	Número de posiciones	Distancias de tiro		
		Senior/veterano/adulto joven adulto	Junior	Infantil
65 cm	1	65 yds	50 yds	25 yds
65 cm	1	60 yds	45 yds	20 yds
65 cm	1	55 yds	40 yds	20 yds
50 cm	1	50 yds	como adultos	20 yds
50 cm	1	45 yds	como adultos	20 yds
50 cm	1	40 yds	como adultos	15 yds
50 cm	1	35 yds	como adultos	15 yds
35 cm	1	30 yds	como adultos	10 yds
35 cm	1	25 yds	como adultos	10 yds
35 cm	1	20 yds	como adultos	10 yds

2. Los blancos serán como los del recorrido IFAA Hunter.
 - a. Se utilizarán tres tamaños de diana: 35, 50 y 65 cm.
 - b. Se tirarán tres flechas desde cada distancia.
 - c. La puntuación será de cinco para el punto central, cuatro para el anillo interior y tres para el anillo exterior.
 - d. En el tiro en abanico a 35 yardas sólo se utilizarán los dos marcadores centrales.
 - e. Para el resto de normas del recorrido internacional se aplicarán las del recorrido Field.

Recorrido Field Experto.

1. Las distancias serán las mismas que en el recorrido IFAA Field.
2. Cada una de las zonas de puntuación de la diana Field (5, 4 y 3) estará subdividida en dos zonas por una línea en el centro de las zonas de puntuación del recorrido Field.
3. Se puntuará como sigue (comenzando por el punto central y hacia fuera):
Cinco puntos para el punto central, cuatro para el segundo círculo, tres para el tercero, dos para el cuarto y uno para el quinto.
La "X" central sólo se utiliza para los desempates.



4. Todas las demás reglas a plicar en el recorrido experto serán las del recorrido IFAA Field.

Recorrido Flint cubierto.

1. Unidad estándar.

- a. La unidad estándar consistirá en siete series de cuatro flechas cada una, desde siete distancias diferentes
- b. Un recorrido constará de sod unidades estándar.
- c. La unidad estándar consistirá en los siguientes tiros:

Tamaño de diana		Número de posiciones	Secuencia de tiro	Distancia de las posiciones
Senior/Veterano/ Adulto/Joven Adulto/Junior	Infantil			
35 cm	50 cm	1	1	25 yds
20 cm	35 cm	1	2	20 pies
35 cm	50 cm	1	3	30 yds
20 cm	35 cm	1	4	15 yds
35 cm	50 cm	1	5	20 yds
20 cm	35 cm	1	6	10 yds
35 cm	50 cm	4	7	30-25-20-15 yds

- d. La puntuación será la misma que para el recorrido Field.

2. Blancos.

- a. Los blancos serán dianas estándar de field de 20 y 35 cm, colocadas en dos filas en cada parapeto. El centro de la fila superior estará a una altura máxima de 62" (157,5 cm) sobre el suelo.
El centro de la fila inferior estará a una altura mínima de 30" (76 cm) sobre el suelo, y directamente debajo de la fila superior.
- b. Para infantiles la diana de 20 cm se sustituirá por una de 35 cm y la diana de 35 cm por una de 50 cm.

3. Posiciones de tiro.

- a. El recorrido se tirará en un campo de 30 yardas con líneas de tiro paralelas a la línea de blancos a distancias de 20 pies, 10,15,20,25 y 30 yardas.
- b. Comenzando en la línea de 30 yardas y avanzando hacia la línea de blancos las líneas de tiro se numerarán 3, 1, 5, 4, 6 y 2.
- c. Habrá una calle separada para cada parapeto y el arquero deberá desplazarse entre tiros por la calle correspondiente al parapeto donde están sus blancos.
- d. Los blancos del parapeto de la segunda calle estarán invertidos con respecto a los de la primera. Los de la tercera estarán igual que los de la primera. Los de la cuarta estarán igual que los de la segunda. Etc.

4. Normas de tiro.

- a. Los arqueros se posicionarán con un pie a cada lado de la línea de tiro.

- b. El límite de tiempo para cada serie será de tres minutos.
- c. Todas las demás normas a aplicar serán las Reglas de los Torneos IFAA.
- d. En caso de fallo de equipo, el arquero informará al Director de Tiro al término de la serie. A continuación dispondrá de quince minutos para reparar el equipo sin tener que abandonar el torneo. El arquero podrá tirar las flechas que le falten cuando termine la última serie del recorrido, hasta un máximo de 3 series (12 flechas). Sólo se admitirá un fallo de equipo por recorrido.
- e. Si un arquero comienza en un blanco de la parte superior, tirará la segunda serie en un blanco de la parte inferior. Continuará hasta completar los siete blancos de su calle.
Para sus segundos siete blancos deberá cambiar de calle, a otra que tenga los blancos invertidos con respecto a la primera.

Recorrido IFAA Indoor.

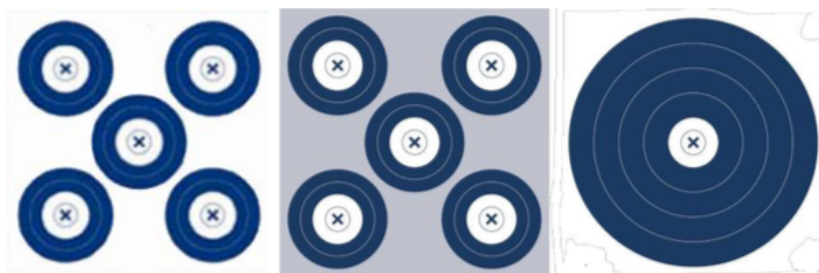
1. Unidad Estándar.

Una unidad estándar constará de 6 series de 5 flechas, tiradas desde una distancia de 20 yardas (18,3 metros). Los infantiles lo harán desde una distancia de 10 yardas (9,15 metros).

Un recorrido constará de dos unidades.

2. Blancos.

- a. La diana tendrá 40 cm de diámetro y será de un color azul apagado (código Pantone 282C). El centro consistirá en dos anillos blancos con una X azul en el anillo central. Las líneas que separan las zonas de puntuación serán blancas (el anillo de la X sólo se usa para los desempates).
- b. El centro del blanco tendrá un diámetro de 8 cm, con un anillo para la X de 4 cm de diámetro.
- c. El Director del Torneo podrá permitir el uso de blancos quintuples para indoor, que contendrán cinco blancos de 16 cm sobre fondo blanco o sombreado. Cada blanco consistirá en:
 - i. Una zona de puntuación blanca de 8 cm de diámetro.
 - ii. Una zona exterior de puntuación azul de 16 cm de diámetro.
 - iii. La puntuación será:
Zona blanca 5 puntos.
Zona azul 4 puntos.
 - iv. La disposición de los blancos será como el número cinco de un dado.
- d. Si se utilizan blancos quintuples se tirará una flecha a cada uno de los cinco. Se podrá hacer en cualquier secuencia. Si hay más de una flecha en uno de ellos, sólo puntuará la más baja.



3. Posiciones de tiro.

Las posiciones de tiro serán lo bastante amplias para permitir que dos arqueros tiren simultáneamente al mismo parapeto.

4. Normas de tiro.

- a. Los arqueros se posicionarán con un pie a cada lado de la línea de tiro.
- b. El límite de tiempo para cada serie será de cuatro minutos.
- c. Todas las demás normas a aplicar serán las Reglas de los Torneos IFAA.
- d. En caso de fallo de equipo, el arquero informará al Director de Tiro al término de la serie. A continuación dispondrá de quince minutos para reparar el equipo sin tener que abandonar el torneo. Tras resolver el problema (ya sea por reparación o cambio del equipo por otro que haya pasado la inspección) el arquero podrá tirar las flechas que le falten cuando termine la última serie del recorrido, hasta un máximo de 3 series (15 flechas). Sólo se admitirá un fallo de equipo por recorrido

5. Puntuación.

- a. La puntuación es 5, 4, 3, 2, 1 desde el centro hacia fuera.
- b. En caso de un rebote o de que la flecha atravesase completamente por la zona de puntuación, visto por testigos, el arquero podrá tirar otra flecha.
- c. Las flechas en un blanco equivocado se considerarán como fallos.
- d. Cuando una flecha se cae durante el proceso de tiro, se puede tirar otra en su lugar siempre y cuando haya caído a menos de 10 pies de la línea de tiro.
- e. Si un arquero tira más de cinco flechas en una serie, sólo puntuarán las cinco de menor valor.
- f. Si un arquero tira menos de cinco flecha en una serie, podrá completar la serie si se da cuenta antes de que termine el tiempo de la misma; si no se considerarán fallos.
- g. Tras completar la primera unidad estándar, las parejas de arqueros intercambiará sus posiciones. Los arqueros que tiraron primero lo harán ahora los segundos, los que tiraron a la derecha lo harán a la izquierda y viceversa. Será responsabilidad del arquero mover su diana a la nueva posición. Las dianas no se podrán mover una vez comenzada la segunde unidad estándar.

- h. En el caso de haber dos filas de dianas, los arqueros que tiren a las inferiores lo harán siempre en primer lugar.

DIVISIÓN JOVEN ADULTO.

1. Se establece una división Joven Adulto (YA) para los arqueros entre diecisiete (17) y veinte (20) años.
2. Los jóvenes adultos tirarán desde las distancias de los adultos.
3. La división Joven adulto tendrá los mismos requisitos para los premios que la de Adultos.
4. Los jóvenes adultos pueden competir en todos los estilos de tiro reconocidos por IFAA.

DIVISIÓN JUNIOR.

1. Se establece una división Junior para los arqueros entre trece (13) y dieciseis (16) años.
2. Los competidores de la división junior tirarán desde los marcadores de los adultos hasta una distancia máxima de 50 yardas. Los marcadores junior serán de color azul.
3. Un arquero junior puede participar en la división Joven Adulto con autorización escrita de sus padres, pero una vez hecho el cambio no podrá volver a hacerlo como junior.
4. La división Junior tendrá los mismos requisitos para los premios que la de Adultos.
5. Los junior pueden competir en todos los estilos de tiro reconocidos por IFAA.

DIVISIÓN INFANTIL.

1. Se establece una división Infantil para los arqueros menores de trece (13) años.
2. Un arquero infantil puede participar en la división Junior con autorización escrita de sus padres, pero una vez hecho el cambio no podrá volver a hacerlo como infantil.
3. Los marcadores para infantil serán de color negro.
4. La división Junior se dividirá en chicos y chicas, no habiendo clases dentro de las divisiones.
5. Los junior pueden competir en todos los estilos de tiro reconocidos por IFAA.

PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN.

1. Registro de puntuaciones.
 - a. Todo miembro adoptará y mantendrá un sistema que registre con exactitud las puntuaciones de los arqueros en cualquiera de los recorridos oficiales de IFAA. Sólo se registrarán las puntuaciones de los torneos desarrollados bajo reglas IFAA.
 - b. Las puntuaciones obtenidas se registrarán en una Tarjeta de Puntuación/Clasificación, incluyendo la fecha, el tipo de recorrido y la firma de un árbitro del torneo.

- c. Para la clasificación de los arqueros se usarán las puntuaciones obtenidas en recorridos Field o Hunter de 28 blancos o de 2x14 blancos o, como alternativa, en un recorrido con 14 blancos Field combinados con 14 blancos Hunter.
- d. En todos los torneos aprobados por IFAA, los arqueros deberán tener su Tarjeta de Puntuación/Clasificación a disposición del Presidente del Torneo para acreditarse como miembro de IFAA y comprobar su clasificación.
- e. Ningún arquero podrá participar un torneo aprobado por IFAA sin una Tarjeta de Puntuación/Clasificación.
- f. Los Campeonatos Mundiales IFAA de Arquería Field se utilizarán para establecer un ranking mundial.

2. Clases según clasificación.

- a. En las divisiones Barebow, Freestyle Limited y Freestyle Unlimited, para Adultos, Jóven Adulto y Junior, tanto masculino como femenino, se establecen las siguientes clases basadas en un recorrido de 28 blancos:

Clase	Freestyle Limited	Freestyle Unlimited	Barebow
A	450 o más	500 o más	400 o más
B	350-449	400-499	300-399
C	0-349	0-399	0-299

- a. En las divisiones Bowhunter, Bowhunter Limited y Bowhunter Unlimited, para Adultos, Jóven Adulto y Junior, tanto masculino como femenino, se establecen las siguientes clases basadas en un recorrido de 28 blancos:

Clase	Bowhunter Limited	Bowhunter Unlimited	Bowhunter
A	450 o más	475 o más	375 o más
B	350-449	325-474	225-374
C	0-349	0-324	0-224

- b. En las divisiones Longbow y Traditional Recurve Bow, para Adultos, Jóven Adulto y Junior, tanto masculino como femenino, se establecen las siguientes clases basadas en un recorrido de 28 blancos:

Clase	Longbow	Traditional Recurve Bow
A	250 o más	375 o más
B	150-249	225-374
C	0-149	0-224

- c. En los Campeonatos Regionales y Mundial y los demás aprobados por IFAA las clases se regirán por este artículo.
- d. No se establecerán clases en las divisiones Senior, Veterano e Infantil.

- e. Para los torneos aprobados por IFAA y/o aprobado por el miembro de IFAA en esa nación, las clases seguirán el sistema establecido por dicho miembro.

3. Procedimientos de clasificación.

Para los torneos Mundial y Regionales y otros aprobados por IFAA, El Director del Torneo o la persona designada para ello seguirá el procedimiento de este artículo para determinar la clase de un arquero:

- a. La clasificación de un arquero será determinada por las dos puntuaciones más altas obtenidas en los doce meses anteriores al torneo.
- b. En el caso de que no se obtengan dos puntuaciones de la misma clase en los doce meses anteriores al torneo, el periodo se extenderá hasta la obtención de tres puntuaciones. Las dos puntuaciones de la misma clase determinarán la clasificación del arquero. No se considerarán puntuaciones más allá de los 24 meses anteriores al torneo.
- c. La clasificación se hará por estilos de tiro. Un arquero que tire más de un estilo tendrá más de una clasificación. En el caso de que un arquero cambie de estilo, la clasificación se reiniciará desde la fecha de su primer registro en el nuevo estilo.
- d. Un arquero que no tenga suficientes registros de puntuación para ser clasificado competirá en la clase más alta que compita en ese torneo.
- e. Un arquero será promovido a una clase superior si obtiene dos puntuaciones de la misma en un periodo de doce meses contado desde que obtuvo la primera. Este proceso se repetirá hasta que consiga la clase "A".
- f. Un arquero será recalificado a la clase inferior si obtiene de forma consistente puntuaciones de esa clase durante al menos doce meses, contados desde la primera puntuación utilizada para la reclasificación.

CAMPEONATO MUNDIAL IFAA DE ARQUERÍA FIELD (WFAC).

El formato del WFAC consistirá en los siguientes recorridos de 28 blancos:

Día 1	-	Ceremonia de apertura.
Día 2	-	Recorrido Field WFAC
Día 3	-	Recorrido Hunter WFAC
Día 4	-	Recorrido Animal WFAC
Día 5	-	Recorrido Field WFAC
Día 6	-	Recorrido Hunter WFAC
Día 7	-	Ceremonia de premios y comida opcional. Paso de la bandera IFAA al siguiente organizador. Ceremonia de clausura.

1. En el WFAC las distancias de tiro serán conocidas.
2. Cada blanco en el campo tendrá un Panel Indicador en la posición de tiro. Éste contendrá la siguiente información:
 - Número del blanco.

- Distancia.
 - En el recorrido Animal, una imagen del blanco mostrando la posición de la zona “kill”
3. Se permiten ayudas ópticas para la observación.
 4. En el caso de empate para cualquiera de los premios el desempate se realizará sobre tres blancos Field (cuatro flechas por blanco) dispuestos a 50 yardas en el campo de prácticas. La primera diana será de 65 cm, la segunda de 50 cm y la tercera de 35 cm. Si no se deshace el empate, se realizará una “muerte súbita” a una flecha en el blanco de 35 cm.

CAMPEONATO MUNDIAL IFAA DE ARQUERÍA BOWHUNTER (WBHC).

El formato del WFAC consistirá en los siguientes recorridos de 28 blancos:

2 recorridos IFAA Animal a distancia desconocida –	3 flechas.
1 recorrido IFAA 3-D Estándar –	2 flechas.
1 Recorrido IFAA 3-D Hunting –	1 flecha.

Los recorridos se podrán realizar en cualquier orden.

Equipo.

El equipo para todos los estilos de tiro cumplirán con las Reglas Generales, además de:

1. Los carcajs están permitidos en todos los estilos si su sistema de fijación no es visible por la ventana del arco (Regla de torneo, no de los estilos de tiro).
2. Se permitirán los dispositivos ópticos que cumplan lo establecido en la norma del Artículo IV H 2m.
3. Cambios del equipo durante el torneo.
 - No se permitirán cambios en el equipo con el objeto de facilitar el tiro en alguno de los recorridos.
 - Un arquero debe competir y finalizar el evento con el mismo equipo con el que comienza salvo en caso de fallo del mismo.
 - La potencia del arco no se podrá ajustar durante los recorridos del torneo (Regla de torneo que se aplica a todos los estilos).

Reglas adicionales.

1. Ni los competidores ni nadie no relacionado con la organización del torneo podrán reconocer o inspeccionar el recorrido antes de la competición.
2. No podrá haber nadie en las patrullas de tiro aparte de los competidores asignados al mismo (no acompañantes). La organización podrá autorizar la presencia de árbitros a medios de comunicación.
3. Está rigurosamente prohibido que los competidores comenten o intercambien opiniones sobre las distancias, bajo posibilidad de descalificación.
4. Se permite que los arqueros consulten sus notas personales en el campo, como puedan ser los datos de su mira. Sin embargo está prohibido tomar notas sobre distancias o condiciones de tiro que puedan servir para ayudar a otro tirador en una fase posterior del torneo. Esto puede ser motivo de descalificación.

5. Ningún miembro de la patrulla puede avanzar más allá de un marcador hasta que todos hayan tirado sus flechas desde el mismo.
6. En el caso de que un arquero necesite una segunda o tercera flecha, deberá tirarlas antes de que el siguiente arquero se coloque en el primer marcador.
7. Dentro de cada patrulla los dos primeros arqueros comenzarán en el primer blanco, los dos siguientes comenzarán en el segundo y así sucesivamente.
8. El punto anterior puede requerir alguna modificación en función del número de arqueros de la patrulla y del número de arqueros que pueden tirar a la vez en alguno de los blancos.
9. Cuando haya dos blancos indistintos, el arquero de la derecha tirará al de la derecha y el de la izquierda al de la izquierda.
10. En caso de empate para uno de los premios se realizará un desempate sobre tres blancos 3D (dos flechas por blanco) colocados a distancias del “grupo 1” en el campo de prácticas. El blanco para las dos primeras flechas será del grupo 1, el siguiente del grupo dos y el último del grupo 3. Si persiste el empate se realizará una muerte súbita a una flecha sobre el blanco del grupo 3, que se alejará tras cada flecha.
11. **Puntuación.**
En el caso de que se utilicen blancos 3D en este recorrido, las zonas “kill” y “vital” se combinarán en una única zona llamada zona “kill”.

CAMPEONATO MUNDIAL IFAA DE ARQUERÍA INDOOR (WIAC).

Formato.

El formato del WIAC será:

Noche previa al día 1	-	Ceremonia de apertura.
Día 1	-	Un recorrido IFAA Indoor.
Día 2	-	Un recorrido IFAA Indoor.
Día 3	-	Un recorrido IFAA Indoor. Ceremonia de premios.

En el segundo o tercer día se podrá utilizar un recorrido Flint en lugar de uno Indoor. La elección recaerá en los organizadores del WIAC, que lo indicarán en su oferta para organizar el evento.

Reglas específicas para el Recorrido Indoor Estándar.

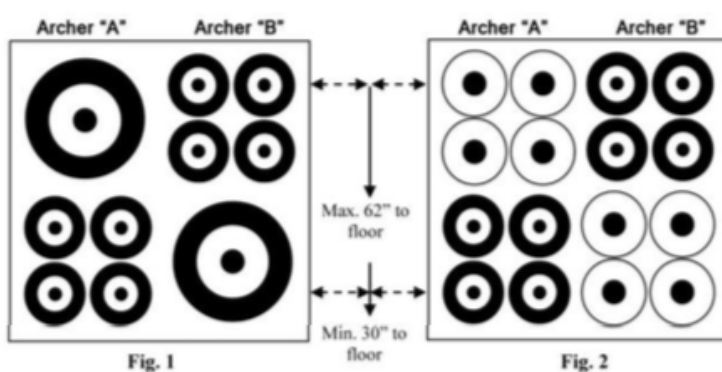
1. Se permiten ayudas ópticas para la observación del tiro.
2. Se permitirá una división Profesional, de acuerdo al artículo IV F de las reglas.
3. En caso de empate para uno de los premios se realizará un desempate de tres series. Ganará el arquero con mayor número de “X”. Si persiste el empate se continuará con una muerte súbita de una flecha.
4. Los arqueros podrán elegir entre las dianas de uno o cinco blancos, pero no podrá cambiar durante el recorrido.

Reglas específicas para el Recorrido Flint Indoor.

1. Las normas del Recorrido Flint Indoor seguirán el artículo V(I) de la reglas.
- 2.

3. Habrá quince minutos entre las dos Unidades Estándar.
4. Los arqueros podrán escoger una diana simple de 35 cm (50 cm para infantil) y una con cuatro blancos de 20 cm (35 cm para infantil) colocadas de acuerdo a la figura 1, o una de cuatro blancos de 21 cm (los dos anillos interiores de la de 35 cm) y una de cuatro blancos de 20 cm colocadas de acuerdo a la figura 2. La elección la realizará antes de comenzar la primera unidad, y no podrá cambiarla durante el recorrido.
5. En las dianas con cuatro blancos se tirará una sola flecha a cada uno en cualquier orden. Si hay más de una flecha en un blanco se puntuará la de valor inferior.
6. Las flechas fuera del blanco no puntúan.
7. Las calles de tiro se dispondrán de acuerdo a la figura 3.

Tras terminar la primera Unidad Estándar, los arqueros cambiarán de calle en el mismo parapeto para la segunda: Los arqueros de la calle "A" pasarán a la "B" y viceversa.



Indoor Flint lay-out

	20 ft.	10 YRD	15 YRD	20 YRD	25 YRD	30 YRD	
BUTT 1	2/20	6/20	4/20 + 7 (W)	5/35 + 7 (W)	1/35 + 7 (W)	3/35 + 7(W)	Lane 1A
							Lane 1B
BUTT 2	2/20	6/20	4/20 + 7 (W)	5/35 + 7 (W)	1/35 + 7 (W)	3/35 + 7(W)	Lane 2A
							Lane 2B
BUTT 3	2/20	6/20	4/20 + 7 (W)	5/35 + 7 (W)	1/35 + 7 (W)	3/35 + 7(W)	Lane 3A
							Lane 3B
BUTT 4	2/20	6/20	4/20 + 7 (W)	5/35 + 7 (W)	1/35 + 7 (W)	3/35 + 7(W)	Lane 4A
							Lane 4B

Fig 3
(Diagrammatic lay-out)

Note: 3/35 stands for : Shooting position number 3, shot at a 35 cm target face
 6/20 stands for : Shooting position number 6, shot at a 20 cm target face
 7(W) stands for : Shooting position number 7, consisting of a walk-up

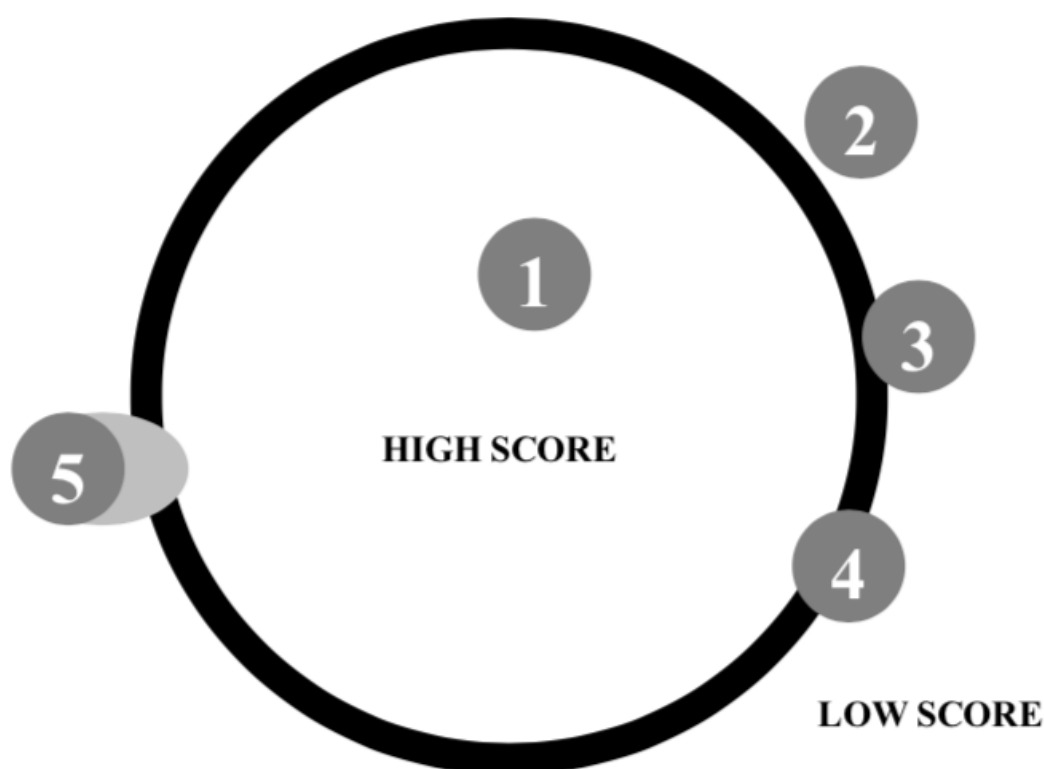
PUNTUACIÓN DE FLECHAS.

CASOS TÍPICOS PARA CADA TIPO DE BLANCO.

Fundamentos de la puntuación:

La regla de IFAA establece que la línea que separa dos zonas de puntuación pertenece a la zona de menor puntuación. Las dimensiones de las zonas de puntuación se miden desde el interior de la línea divisoria, con independencia del grosor de la misma. Este grosor depende del fabricante/impresor. Aunque no existe una norma sobre el grosor de las líneas, la tendencia en los blancos más modernos es a tener líneas muy finas que no llegan a verse desde la línea de tiro a ojo desnudo.

Para que una flecha puntúe en la zona de mayor puntuación deberá romper la línea completamente, de forma que parte de la flecha, incluso la más mínima, esté dentro de esa zona. Esto se aplica a todos los recorridos IFAA.



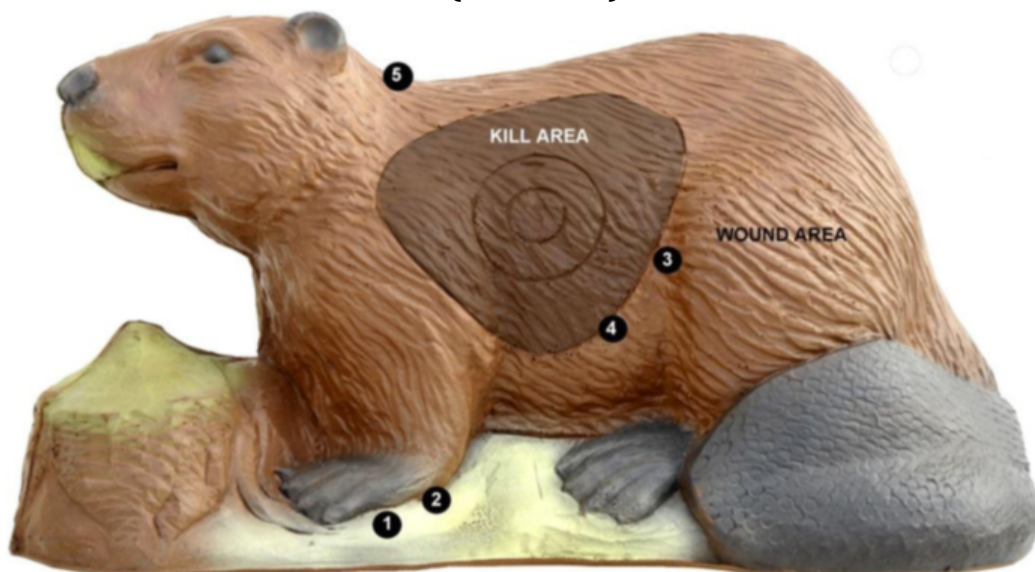
- 1: Puntuación mayor.
- 2: Puntuación menor.
- 3: La flecha no corta la línea. Puntuación menor.
- 4: La flecha corta la línea. Puntuación mayor.
- 5: La flecha ha roto el papel dentro de la zona de puntuación mayor, pero el vástago está fuera de esa zona. Tendrá la puntuación menor.

Puntuación en el recorrido Animal (diana 2D):



- 1: La flecha toca la línea dentro de la zona "wound" y se puntúa como tal
- 2: La flecha toca la línea por el exterior y no puntúa.
- 3: La línea rompe la línea y puntúa como "wound".
- 4: La flecha toca la línea del "kill" y se puntúa como "wound".
- 5: La flecha no rompe la línea del "kill" y se puntúa como "wound".
- 6: La flecha rompe la línea del "kill" y se puntúa como tal.

Puntuación del recorrido Animal (blanco 3D):



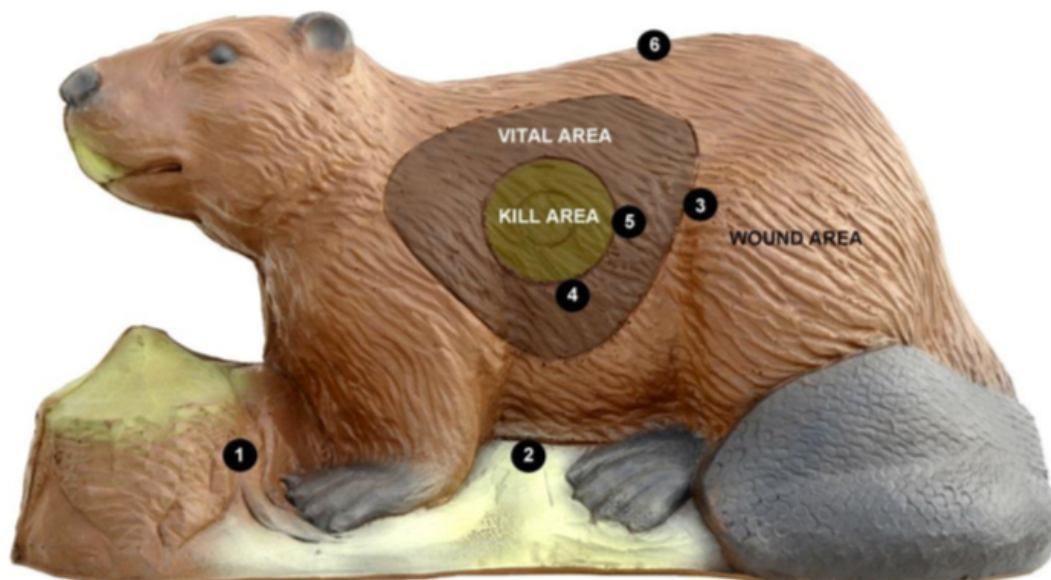
- 1: La flecha está en la base del blanco y no puntúa.
- 2: La flecha está en la base del blanco pero corta la línea. Puntúa como "wound".
- 3: La flecha puntúa como "wound".
- 4: La flecha rompe la línea del "kill" y puntúa como tal.

5: Esta flecha golpeó el límite del blanco pero no se quedó en él. No se puntúa y no se repite el tiro.



Este blanco muestra la línea que separa la base del blanco de la zona “wound” pintada a mano. Una flecha debe romperla para puntuar.

Puntuación de los recorridos Estándar y Hunter (blanco 3D):

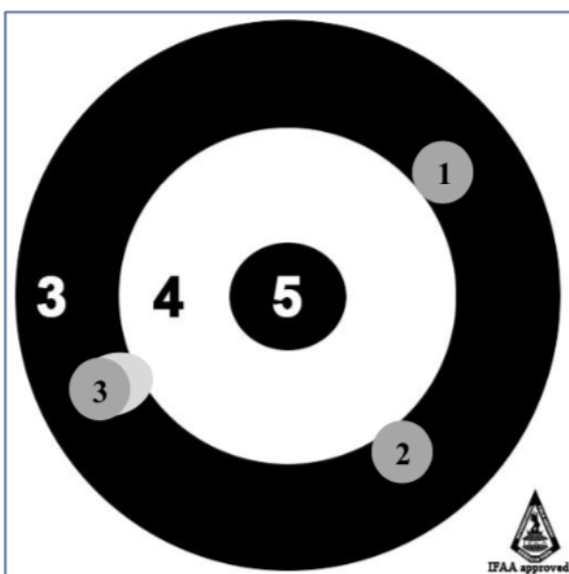


- 1: La flecha está en la base del blanco y no puntúa.
- 2: La flecha corta la línea. Puntúa como “wound”.
- 3: La flecha toca la línea de la zona “vital” pero no la rompe. Puntúa como “wound”.
- 4: La flecha toca la línea de la zona “kill” pero no la rompe. Puntúa como “vital”.
- 5: La flecha rompe la línea del “kill” y puntúa como tal
- 6: Esta flecha golpeó el límite del blanco pero no se quedó en él. No se puntúa y no se repite el tiro.

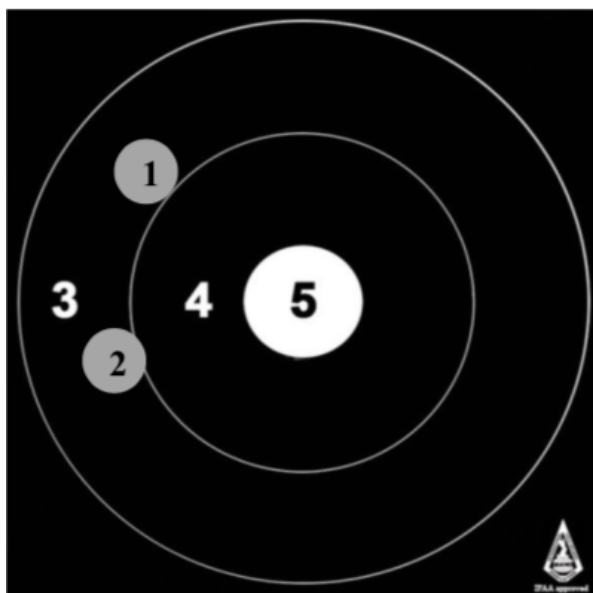


- 1: La flecha en la pata puntúa como “wound”.
- 2: Esta flecha golpeó el límite del blanco pero no se quedó en él. No se puntúa y no se repite el tiro.
- 3: Esta flecha está en el cuerno. No se puntúa y no se repite el tiro.

Puntuación de los recorridos Field y Hunter.



- 1: La flecha toca la línea pero no la rompe. Puntúa 3 puntos.
- 2: La flecha rompe la línea. Puntúa 4 puntos.
- 3: La flecha rompe el papel en la zona de mayor puntuación, pero el vástago está situado en la de menor puntuación. Puntúa 3 puntos.



- 1: La flecha toca la zona de mayor puntuación pero no corta dentro de ella. Puntúa 3 puntos.
- 2: La flecha corta la zona de mayor puntuación. Puntúa 4 puntos.

TARJETA DE PUNTUACIÓN/CLASIFICACIÓN DEL ARQUERO.

FECHA	EVENTO	TIPO ARCO	ROUND FIELD/HUNTER	PUNTOS	CLAS A, B, C	FIRMA

FECHA	EVENTO	TIPO ARCO	ROUND FIELD/HUNTER	PUNTOS	CLAS A, B, C	FIRMA

FECHA	EVENTO	TIPO ARCO	ROUND FIELD/HUNTER	PUNTOS	CLAS A, B, C	FIRMA