

MANUAL DEL ARQUERO DE LA
INTERNATIONAL FIELD ARCHERY ASSOCIATION



7ª Edición
(2021-2022)

¡Este manual contiene secciones extraídas del Book of Rules (Libro de Normas) de la IFAA de 2021 y tiene como fin la información solo como ayuda para los arqueros en el campo de tiro!

En caso de discrepancia prevalecerá como correcta la versión original en idioma Inglés del IFAA Book of Rules.

Directiva de la IFAA

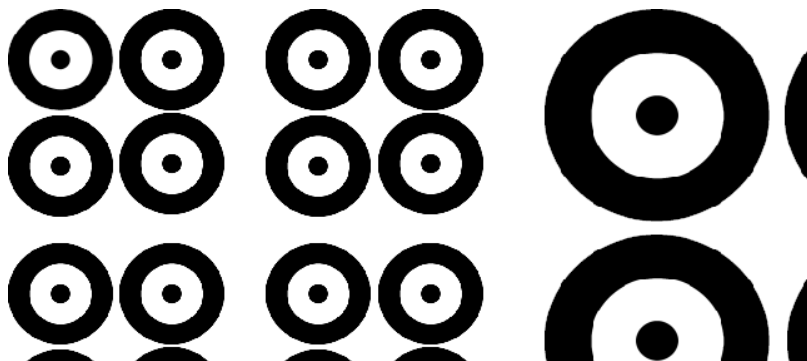
A. Glosario			
Butt (Boss) Parapeto (Diana)		- Cualquier objeto sobre el que se coloca el papel de diana.	
Fallo de material		- Para reclamar un «fallo de material», el arquero deberá demostrar que una pieza de su equipo no tiene el mismo estado físico que tenía originalmente. p-ej.: se ha roto y por definición no puede utilizarse.	
Papel de diana		- Diana impresa en papel.	
Fan		- Una diana para la que existen cuatro piquetas de tiro a la misma distancia de la diana. Dos arqueros empiezan en las piquetas 1 y 3, moviéndose hacia la piqueta de su derecha después de cada flecha. Después de la piqueta 4 el arquero pasa a la piqueta 1. Las flechas disparadas desde las piquetas de tiro 1 y 2 se disparan a la diana de la izquierda y las flechas disparadas desde las piquetas de tiro 3 y 4 se disparan a la diana de la derecha.	
Piqueta		- Posición de tiro. Normalmente, se indica mediante una varilla en el terreno.	
Suelta Mediterranea		- Método de apertura del arco colocando 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 a tirar de la cuerda o solo descansar sobre la flecha.	
Pile		Punta de flecha. Término en inglés antiguo relacionado con las flechas de madera tradicionales.	
Ronda		- Distancias conocidas: Dos unidades estándar definidas o, alternativamente, tirar dicha unidad estándar dos veces. Distancias desconocidas: 28 dianas	
Visor		- Cualquier dispositivo unido o incorporado al arco o al cuerpo del arquero, distinto a las gafas de leer normales, marcas o señales en las palas o cuerpo del arco que no sean propias del uso y desgaste normal, en opinión del Comité Técnico de la IFAA, que puedan ayudar al arquero a apuntar con el arco.	
Calentamiento (Sólo tiro en sala)		- El número de tiros de prácticas que el director de tiro permite a cada competidor realizar antes de la primera tanda del torneo.	
Punto		- Centro a donde apuntar con el arco.	
Estabilizador		- Cualquier dispositivo fijado o incorporado al arco y que, en opinión del Comité Técnico de la IFAA, pueda ayudar a mejorar la estabilidad del arco.	

Unidad estándar	- Una serie de tiros con un número definido de dianas, según lo establecido en el Artículo V de las distintas rondas oficiales.
Recta	- Una diana con una única piqueta para el arquero.
Stop	- Llamada de advertencia a otros arqueros.
Diana	- El sujeto de tiro del arquero y, que, si se usa junto con un número, define una ubicación en el campo.
Acercamiento	- Una diana con distintas piquetas desde las que se tira en orden, empezando por la distancia más lejana.
Madera	- En la fabricación de arcos o flechas: Cualquier tipo de material vegetal como madera, bambú, caña, junco o similar.

NORMAS GENERALES PARA EL TIRO CON ARCO DE CAMPO

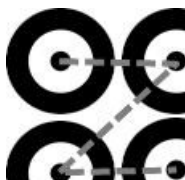
Dianas

1. No se debe colocar el papel de diana sobre otro papel más grande, ni debe haber ninguna marca artificial en el parapeto ni en el fondo que se pueda usar como referencia para apuntar.
2. Todos los parapetos se deben colocar perpendiculares al centro de la línea de tiro. En todas las competencias mundiales y regionales que usen dianas oficiales de la IFAA, se utilizará un mínimo de 16 papeles de diana en todos los parapetos que requieran papeles de 20 cm. Los papeles se podrán colocar en 4 x 4, de manera que haya filas verticales de cuatro dianas.



3. Cuando se proporcionen dos parejas de papeles, una encima de la otra, el primer par de arqueros tirará al par de papeles inferior.
4. Estos papeles se colocarán en forma de cuadrado, 2 arriba y 2 abajo, uno junto a otro.
5. En el caso de papeles de 35 cm, se utilizará un mínimo de cuatro papeles.
6. En los papeles de diana de 35 cm, las cuatro flechas se tirarán a un único papel. Las flechas que se tiren desde el lado izquierdo se tirarán al papel de diana izquierdo y viceversa, excepto en tiros Fan, en los que las dos flechas de las piquetas del lado izquierdo se tirarán al papel de diana del lado izquierdo y las flechas de la piquetas del lado derecho se tirarán al papel de diana del lado derecho.

-
7. Sobre la diana de 20 cm se realizarán los tiros en este orden:- Superior izquierdo, superior derecho, inferior izquierdo, inferior derecho (ver diagrama).



7. En los papeles de diana de 35 cm, las cuatro flechas se tirarán a un único papel; si se usan varios papeles, se aplicará la norma 5.
8. En los papeles de diana de 50 cm, las cuatro flechas se tirarán a un único papel; si se usan varios papeles, se aplicará la norma 5.
9. En los papeles de diana de 65 cm, las cuatro flechas se tirarán a un único papel; si se usan varios papeles, se aplicará la norma 5.

Posiciones de tiro

1. Cada diana tendrá un panel indicador en la posición de tiro. El panel debe ser visible al acercarse a la primera posición de tiro y debe mostrar la información que se haya definido en las normas de la competición de cada evento.
2. La distancia de cada tiro debe mostrarse claramente en cada piqueta. Es obligatorio al menos una piqueta por posición de tiro. Si el miembro anfitrión así lo establece, se podrán usar más piquetas.
3. Si se usan piquetas de distancias iguales (diana en abanico), la distancia mínima entre dos piquetas adyacentes será de al menos 3 pies (1 metro) y la distancia máxima entre las piquetas más lejanas será de 15 pies (5 metros).

Equipo

1. Cualquier tipo de arco, con dos palas flexibles, excepto una ballesta o un arco con un dispositivo de tiro mecánico.
Nota ejecutiva: Las «palas divididas» o las «palas de acción de palanca (palas de potencia/de salida)» se considerarán una sola pala.
2. El arquero debe soportar el peso del arco y el peso del arco sujeto sin ninguna ayuda externa que no sean las definidas en los estilos correspondientes.
3. La velocidad de la flecha no superará los 300 pies por segundo (pps), (91,5 m/s).
4. El arquero será responsable del uso y mantenimiento de su equipo de conformidad con las normativas de garantía del fabricante de cada tipo de equipo específico que use.

Estilos de tiro

1. Barebow - Recurvo and Compuesto (BB)

- a. El arco, las flechas, las cuerdas y los accesorios no podrán contener visores, señales, marcas o hendiduras que puedan usarse para apuntar.
Si dichas marcas o señales están en la ventana del cuerpo del arco, deberá taparse con una cinta la longitud completa de la parte posterior de la ventana.
- b. Se permiten a los arqueros portar notas escritas.
- c. Se puede usar un reposaflechas ajustable para controlar el espacio entre la flecha y la cara de la ventana del arco. El reposaflechas no podrá sobresalir por encima del ástil de la flecha. Nota ejecutiva: las piezas del reposaflechas que se consideren necesarias para el funcionamiento correcto de dicho reposaflechas sí podrán sobresalir por encima de la flecha, especialmente en el caso de flechas muy finas, como la placa de pegado, el botón de presión, el espaciador, etc.
- d. Está permitido el uso de estabilizadores.
- e. Está permitido el uso de frenos en las poleas de un arco compuesto.
- f. Solo está permitido un punto de enfleche permanente, que puede estar marcado por uno o dos puntos de nock. La distancia entre los dos puntos de nock no excederá la distancia necesaria para evitar pinzar la flecha. Nota Ejecutiva: unos 12,5 mm
- g. No está permitido ningún dispositivo mecánico, aparte del clicker no ajustable o nivel montado en el arco, ninguno de los cuales podrá sobresalir por encima de la flecha.
- h. Todas las flechas deben tener una longitud, peso, diámetro, emplumado y culatín idénticos, independientemente del color y de las marcas de uso y desgaste de cada arquero.
- i. Se pueden usar uno o dos toques de cuerda, siempre y cuando queden fuera de la línea de visión y no se puedan usar para apuntar.
- j. No se permite el uso de un lazo en "D" para los dedos.

2. Freestyle Unlimited (FU)

- a. Se permite el uso de cualquier tipo de arco, visor y disparador reconocido por el World Council de la IFAA.

3. Freestyle Limited - Recurvo y compuesto (FS)

- a. Se aplican las mismas normas que para Freestyle Unlimited, pero no se permiten los disparadores.
- b. No se permite el uso de un lazo en “D” para los dedos.

4. Bowhunter - Recurvo y compuesto (BH)

- a. El arco, las flechas, las cuerdas y los accesorios no podrán contener señales, marcas o laminaciones que puedan usarse para apuntar.
Si dichas marcas o señales están en la ventana del cuerpo del arco, deberá taparse con una cinta la longitud completa de la parte posterior de la ventana.
- b. Se permiten a los arqueros portar notas escritas.
- c. No está permitido el uso de un dispositivo nivelador.
- d. No se podrá usar ningún tipo de dispositivo para apuntar que se pueda fijar al equipo del arquero. No se permiten dispositivos ópticos que ayuden al arquero a obtener consistencia en la alineación del ojo y punto de anclaje. (peep o retina)
- e. Se puede usar un reposaflechas ajustable para controlar el espacio entre la flecha y la cara de la ventana del arco. El reposaflechas no podrá sobresalir por encima de la flecha.

Nota ejecutiva: las piezas del reposaflechas que se consideren necesarias para el funcionamiento correcto de dicho reposaflechas sí podrán sobresalir por encima de la flecha, especialmente en el caso de flechas muy finas, como la placa de pegado, el botón de presión, el espaciador, etc.

- f. No está permitido el uso de clicker. Está permitido el uso de frenos en las poleas de un arco compuesto.
- g. No está permitido el uso de botones de boca-nariz.
- h. Solo se permite un punto de enfleche permanente en la cuerda. El punto de enfleche se puede marcar mediante una o dos anillas.
- i. Solo está permitido el uso de un punto de anclaje fijo.
- j. El arquero tendrá que tocar la flecha cuando la coloque en el punto de enfleche con el dedo índice. La posición de los dedos no se podrá cambiar durante la competición. En el caso de deportistas con malformaciones o discapacidades físicas, se aplicarán exenciones especiales.
- k. Todas las flechas deberán ser idénticas en longitud, peso, diámetro, emplumado y culatines, independientemente del color y de las marcas de uso y desgaste.
- l. Está permitido el uso de silenciadores de pelo en el lugar adecuado de la punta del arco recurvo y silenciadores de cuerda que no estén a menos de doce pulgadas por encima o por debajo del punto de enfleche.
- m. Está permitido el uso de un carcaj en el lado opuesto de la ventana, siempre que ninguna parte del mismo esté visible en la ventana.
- n. Se puede usar un estabilizador recto, incluido el dispositivo de acoplamiento, siempre que no supere las doce pulgadas (30 cm) desde la parte posterior del arco. No será legal el uso de ningún estabilizador doble ni ningún tipo de contrapeso. El inserto (donde se enrosca el estabilizador) se considerará parte del estabilizador.
- o. No se podrá ajustar la potencia del arco durante la ronda.
- p. Se pueden usar uno o dos topes de cuerda, siempre y cuando queden fuera de la línea de visión y no se puedan usar para apuntar.

La abrazadera del freno solo puede incluir accesorios para permitir el funcionamiento de la misma y no para hacer que la abrazadera sirva de contrapeso.

5. Bowhunter Unlimited (BU)

- a. Se permite el uso de cualquier tipo de arco y disparador que reconozca el World Council de la IFAA.
- b. Se permitirá el uso de un visor con 4 o 5 puntos de referencia fijos y ni el visor ni ningún punto de referencia se podrán mover durante una ronda.
- c. Los visores de pines deberán ser rectos desde el punto de anclaje a los puntos de mira, sujetados más cerca del eje horizontal que del vertical en la mira, con una única referencia posible de cada pin o punto de referencia. No está permitido el uso de pines con cubierta ni visores con scope. Se permite el uso de una fuente de luz artificial acoplada al visor para iluminar los pines.
- d. No se permiten dispositivos ópticos que ayuden al arquero a obtener consistencia en la alineación del ojo y punto de anclaje. (peep o retina)
- e. El uso de un dispositivo de nivelación está permitido como parte del protector del pin/pelo y deberá considerarse parte del protector del pin/pelo en todas las mediciones y referencias.
- f. Se permite cualquier tipo de reposaflechas.
- g. Solo se permite un punto de enfleche permanente en la cuerda. El punto de enfleche se puede marcar con uno o dos localizadores de nock o por un loop en forma de «D».
- h. Se permite cualquier tipo de ayuda para la suelta.
- i. Está permitido el uso de un botón boca-nariz o de un peep de cuerda, pero no de ambos. Se permite una lente incorporada en el peep.
- j. Se podrán usar protectores de pines o de pelo siempre que la distancia entre la parte inferior del protector superior y del pin superior sea mayor que la distancia entre el pin superior y el siguiente pin más alto. El pin inferior y el protector inferior deberán mantener la misma separación que el pin del visor superior.
- k. Todas las flechas deberán tener una longitud, peso, diámetro, emplumado y culatín idénticos, independientemente del color y de las marcas de uso y desgaste de cada arquero.
- l. Está permitido el uso de silenciadores de pelo, colocados en el lugar correcto de la punta recurva del arco, silenciadores de cuerda que no estén a menos de doce pulgadas (30 cm) por encima o por debajo del punto de enfleche y un carcaj instalado en el lado opuesto de la ventana del visor, siempre que ninguna parte del carcaj esté visible en la ventana del visor.
- m. Se puede usar un estabilizador recto, incluido el dispositivo de acoplamiento, siempre que no supere las doce pulgadas (30 cm) desde la parte posterior del arco. No será legal el uso de ningún estabilizador doble ni ningún tipo de contrapeso. El inserto (donde se enrosca el estabilizador) se considerará parte del estabilizador.
- n. No se podrá ajustar la potencia del arco durante la ronda.
- o. Se puede usar uno o dos topes de cuerda.
La abrazadera del freno solo puede incluir accesorios para permitir el funcionamiento de la misma y no para hacer que la abrazadera sirva de contrapeso.

6. Bowhunter Limited (BL)

- a. Se aplican las mismas normas que para Bowhunter Unlimited, pero no se permiten las ayudas para la suelta.
- b. No se permite el uso de un lazo en “D” para los dedos.

7. Longbow - (LB)

- a. Un arco de cualquier material, que puede ser un arco de una pieza o un arco que se puede desmontar en dos piezas y volverse a unir para formar un arco de una sola pieza en el cuerpo (solo unido una vez en el cuerpo), que al cordarse muestra una curva unidireccional continua, que se mide de la siguiente manera:
Cuando el arco cordado se coloca con la cuerda del arco en posición vertical, el ángulo que se mide entre la tangente de cualquier punto de la pala y una línea horizontal imaginaria siempre debe disminuir a medida que este punto se aleja de la empuñadura del arco.
Si hay alguna duda respecto a la continuidad de la curva de la pala, se colocará una línea de cuerda desde el extremo del cuerpo hasta el principio del revestimiento de la punta (si no hay revestimiento, se utilizará el punto en el que la cuerda del arco se introduce en la ranura delnock) en la parte posterior del arco cordado y no podrá haber ningún espacio entre la línea de la cuerda y la pala del arco.
- b. El refuerzo de la punta no podrá superar los 20 mm de altura, medidos desde la superficie de la parte posterior de la pala del arco y no podrá superar los 50 mm de longitud, medidos desde el centro de la ranura de la cuerda hacia la empuñadura del arco.
- c. El arco puede incluir una ventana y un reposaflechas tradicional. El lado de la ventana deberá estar inclinado sobre la longitud completa de la ventana y redondeado en el punto en el que la ventana se cruza con la pala superior del arco. El corte de la ventana no podrá superar el centro del arco.
- d. La parte interior del arco, la empuñadura, la ventana y el reposaflechas tradicional no podrán incluir ninguna señal ni marca que se pueda usar como ayuda para apuntar. Si dichas marcas o señales están en la ventana del cuerpo del arco, deberá taparse con una cinta la longitud completa de la parte posterior de la ventana.
- e. No está permitido añadir ningún elemento al arco con el fin de estabilizarlo, nivelarlo, reducir las libras o comprobar la alineación o el visor.
- f. Solo se permite un punto de enfleche en la cuerda, que estará marcado por uno o dos localizadores de puntos de nock. Si se utilizan nocks en los que se reposa, como los nocks redondeados, solo se podrá utilizar un localizador.
- g. Está permitido el uso de silenciadores de cuerda a una distancia no inferior a 30 cm por encima o por debajo del punto de enfleche.
- h. Las flechas deberán ser de madera, emplumadas con plumas naturales, y deberán tener la misma pluma y punta, independientemente del color. Las flechas no podrán tener ninguna señal ni marca que se pueda utilizar como ayuda para apuntar y no deberán tener diferencias de longitud de más de 25 mm al inicio de la competición. Los nocks pueden ser de cualquier material y se podrán utilizar puntas de cualquier peso.
- i. Se deberá tirar con el arco con la suelta mediterránea. En el caso de deportistas con malformaciones o discapacidades físicas, se aplicarán exenciones especiales.
- j. Los participantes que no cumplan con las normas mencionadas anteriormente se clasificarán en el estilo Traditional Recurve Bow o en el estilo de tiro en el que se permite utilizar su equipo.

8. Arco Histórico - (HB)

- a. El reconocimiento del arco clásico (también llamado arco histórico o primitivo) deberá basarse en el diseño y uso aceptado durante el periodo anterior al año 1900.
- b. No se hará distinción entre las distintas configuraciones de diseños de arcos o de materiales utilizados.
- c. El arco deberá ser un arco de madera o un arco laminado.
- d. Está permitida la introducción de un reposaflechas o de un reposaflechas tradicional, así como un corte para la ventana del visor, siempre y cuando cumplan con la configuración clásica de arco que ha sentado el precedente histórico.
- e. El arco deberá construirse de madera o materiales que se hayan usado durante la época en la que se usaba el arco histórico. No se podrán usar materiales modernos como carbono, fibra de vidrio o resina. No está permitido el uso de pegamentos históricos, como pegamento de hueso y resina de árbol caliente y solo se podrán usar pegamentos y adhesivos modernos para el cuerpo y las palas.
El material estándar de la cuerda del arco será el poliéster. No se podrán usar materiales para cuerdas de arco históricos (como lino o tendones de animales) o materiales modernos (como Kevlar).
- f. Las flechas deberán ser de madera, emplumadas con plumas naturales, y deberán tener la misma pluma y punta, independientemente del color. Las flechas no podrán tener ninguna señal ni marca que se pueda utilizar como ayuda para apuntar y no deberán tener diferencias de longitud de más de 25 mm al inicio de la competición. Está permitido el uso de puntas de flecha modernas y de culatines modernos. Los culatines que están cortados en el cuerpo de la flecha solo están permitidos cuando estén reforzados con los materiales adecuados.
- g. Está permitido el uso de accesorios como indicadores de puntos denock atados y anillos de pulgar, siempre que dicho accesorio fuera usado durante la época en la que se usaba el arco histórico.
- h. El arquero será responsable de asegurar que todo el equipo que se usa para la competición es correcto históricamente. El tirador deberá mostrar una prueba documentada de la idoneidad del equipo si los controladores técnicos de la competición así lo solicitan.

9. Traditional Recurve Bow (TR)

- a. Un arco recurvo fabricado de madera, que puede ser un arco de una sola pieza o un arco que se puede desmontar en dos o más piezas.
- b. El cuerpo o la empuñadura del arco deberá estar hecho principalmente de madera que puede estar laminada con polímeros reforzados con fibra de vidrio o de carbono, o materiales similares.
- c. Las palas deberán tener un núcleo de madera, cuyo exterior se podrá laminar con fibra de vidrio, de carbono o algún material similar.
- d. La flecha deberá dispararse desde la mano o desde el reposaflechas. Para proteger el reposaflechas del uso y del desgaste, se puede colocar una placa fina (de piel o de fieltro en el cuerpo) y una pieza de fieltro, tapete o piel (o material similar) en el reposaflechas tradicional.
- e. El cuerpo no deberá tener ninguna señal o marca que se pueda usar como ayuda para apuntar.
- f. No está permitido añadir ningún elemento al arco con el fin de estabilizarlo, nivelarlo, reducir las libras o comprobar la alineación o el visor.
- g. No está permitido el uso de un reposaflechas ajustable o no ajustable.
- h. Se deberá tirar con el arco con la suelta mediterránea. Está permitido el uso de un guante o dactilera.
- i. No está permitido el anclaje face walking.
- j. Solo está permitido un punto de enfleche permanente, que puede estar marcado por uno o dos localizadores de nock. Está permitido el uso de un nock redondeado.
- k. Las flechas podrán ser de cualquier material y deberán estar emplumadas con plumas naturales. Las flechas deberán ser de un material, longitud, peso, tubo, diámetro y

culatín similares, independientemente del color y de las marcas de uso y desgaste de cada arquero.

- l. Está permitido el uso de antivibradores para palas, silenciadores de cuerda y silenciadores de pelo. Si se usan, deberán estar a una distancia de al menos 12 pulgadas por encima o por debajo del punto de enfleche.
- m. Se puede colocar un carcaj en el lado opuesto de la ventana del arco, siempre y cuando no haya partes del carcaj visibles en la ventana. Si se coloca un carcaj en el arco, solo se podrán tirar flechas de ese carcaj durante la competición.

Divisiones de la competición

1. Solo Adulto Profesional - Estatus Profesional

Se considera arquero profesional al arquero que compita activamente en el circuito de tiro con arco profesional.

La IFAA reconoce tres estilos de tiro:

Freestyle Unlimited	- Sin restricciones.
Freestyle Compound Limited	- Sin disparador
Freestyle Recurve Limited	- Sin disparador

Los hombres y las mujeres competirán en divisiones separadas.

Un arquero profesional puede ser readmitido como arquero amateur un año después de su última participación en un torneo para profesionales.

2. Amateur - Veterano, Adulto, Joven adulto, Juniors y Cub.

Cada arquero registrado como miembro de una asociación miembro de la IFAA será reconocido como un arquero amateur hasta que pase a adquirir el estado de profesional según las normas de la IFAA.

Senior MArculino y Femenino (mayores de 65 años):

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

Aquellos arqueros que tengan 55 años el primer día de la competición o antes tendrán opción de participar en la división Veterano o Adulto (pero no en ambas). La decisión de participar en la división Veterano no es vinculante para las siguientes competiciones. La decisión siempre es opcional.

En la división Veterano no habrá clases.

Veterano masculino y femenino (mayores de 55⁺ años):

Barebow recurvo y compuesto	BB
Freestyle limited recurve y compound	FS
Freestyle unlimited	FU
Bowhunter recurvo y compuesto	BH
Bowhunter limited	BL
Bowhunter unlimited	BU
Longbow	LB

Aquellos arqueros que tengan 55 años el primer día de la competición o antes tendrán opción de participar en la división Veterano o Adulto (pero no en ambas). La decisión de participar en la división Veterano no es vinculante para las siguientes competiciones. La decisión siempre es opcional. En la división Veteran no habrá clases.

Adult Men y Women (de 21 a 54 años):

Barebow recurvo y compuesto	BB
Freestyle limited recurve y compound	FS
Freestyle unlimited	FU
Bowhunter recurvo y compuesto	BH
Bowhunter limited	BL
Bowhunter unlimited	BU
Longbow	LB
Historical Bow	HB
Arco Recurvo Tradicional	TR

Young Adult, Men y Women (17 y 20 años):

Barebow recurvo y compuesto	BB
Freestyle limited recurve y compound	FS
Freestyle unlimited	FU
Bowhunter recurvo y compuesto	BH
Bowhunter limited	BL
Bowhunter unlimited	BU
Longbow	LB
Historical Bow	HB
Arco Recurvo Tradicional	TR

Junior, boys y girls (de 13 a 16 años):

Barebow recurvo y compuesto	BB
Freestyle limited recurve y compound	FS
Freestyle unlimited	FU
Bowhunter recurvo y compuesto	BH
Bowhunter limited	BL
Bowhunter unlimited	BU
Longbow	LB
Historical Bow	HB
Arco Recurvo Tradicional	TR

Cubs, boys y girls (menores de 13 años):

Barebow recurvo y compuesto	BB
Freestyle limited recurve y compound	FS
Freestyle unlimited	FU
Bowhunter recurvo y compuesto	BH
Bowhunter limited	BL
Bowhunter unlimited	BU
Longbow	LB
Historical Bow	HB
Arco Recurvo Tradicional	TR

3

nomenclatureDivisionandStyle

chart:

isDivisionandStyle recognised individual description filla following the in shown

Nomenclatura de los estilos y las divisiones IFAA												
División Amateur												
Estilos de tiro	Senior		Veterano		Adulto		Adulto joven		Junior		Cub	
	Femenino	Masculino	Femenino	Masculino	Femenino	Masculino	Femenino	Masculino	Femenino	Masculino	Femenino	Masculino
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-R	VMBB-R	AFBB-R	AMBB-R	YAFBB-R	YAMBB-R	JFBB-C	JMBB-C	CFBB-R	CMBB-R
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-R	VMFS-R	AFFS-R	AMFS-R	YAFFS-R	YAMFS-R	JFFS-C	JMFS-C	CFFS-C	CMFS-C
Freestyle Unlimited	SFFU	SMFU	VFFU	VMFU	AFFU	AMFU	YAFFU	YAMFU	JFFU	JMFU	CFFU	CMFU
Bowhunter-Recurve	SFBH-R	SMBH-R	VFBH-R	VMBH-R	AFBH-R	AMBH-R	YAFBH-R	YAMBH-R	JFBH-R	JMBH-R	CFBH-R	CMBH-R
Bowhunter-Compound	SFBH-C	SMBH-C	VFBH-R	VMBH-R	AFBH-R	AMBH-R	YAFBH-R	YAMBH-R	JFBH-C	JMBH-C	CFBH-C	CMBH-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	VFLB	VMLB	AFLB	AMLB	YAFLB	YAMLB	JFLB	JMLB	CFLB	CMLB
Historical Bow	SFHB	SMHB	VFHB	VMHB	AfHB	AMHB	YAFHB	YAMHB	JFHB	JMHB	CFHB	CMHB
División Profesional												
Estilos de tiro	Femenino	Masculino										
Professional Unlimited	PFFU	PMFU										
Professional Limited Recurve	PFFS-R	PMFS-R										
Professional Limited Compound	PFFS-C	PMFS-C										

Oficiales de la competición

1. Se deberá designar los oficiales de la competición, como el director de tiro/competición (Shoot/Tournament Director), el capitán de campo (Field Captain), los oficiales del campo (Range Marshals), el delegado de control técnico (Technical Control Officer), etc. La designación de estos oficiales de la competición en las competiciones mundiales y regionales de la IFAA estará sujeta a la aprobación del vicepresidente.
2. El director del torneo designará los “adultos responsables” que acompañarán a los arqueros Cub (y a cualquier otro grupo de edad que la legislación local requiera) El “adulto responsable” dispondrá de los certificados de idoneidad necesarios que la legislación local requiera y conocerá las normas de las competiciones IFAA.
3. La organización del torneo designará un Delegado de Control Técnico (TCO, Technical Control Officer) antes de que esta tenga lugar. Tendrá al menos dos asistentes, que serán arqueros con un conocimiento profundo del equipo necesario para la práctica del tiro con arco. Las funciones del TCO y de su personal están definidas en el Artículo 6 de la sección de Política.
4. En cada competición, la organización o el director de la competición designará a un Capitán de Campo (Field Captain), cuyas responsabilidades serán:
 - a. Designar a los Oficiales de Campo (Range Marshals) para supervisar sus tareas en los campos individuales.
 - b. Designar las dianas desde las que deberá empezar cada grupo.
 - c. Tener potestad en cada competición para establecer un límite de tiempo para la finalización de la misma, ya sea por diana o por circuito.
 - d. Asegurarse de que cada parapeto tiene suficientes papeles de diana para sustituir los que ya están «agujereados» y no sirven para establecer una puntuación decisiva.

Normas de la competición

1. Normas generales de la competición

- a. Todos los arcos y equipos serán inspeccionados y deberán marcarse como inspeccionados antes del inicio de la competición. Cada competidor deberá presentar su equipo al control técnico (Technical Control) en el lugar y hora indicados para su comprobación. Es responsabilidad del arquero mantener su equipo para que cumpla con las normas establecidas por la IFAA. De lo contrario, podrá recibir una reclamación por parte de otro arquero que pueda llevar a su descalificación.
- b. Un arquero podrá competir en el estilo en el que se haya preinscrito. Solo se permitirá el cambio de estilo el mismo día de la inscripción en la competición si hay plazas disponibles en ese estilo.

(Nota: para WFAC y WBHC: si hay menos de 168 inscripciones, solo se usará un circuito; y si hay menos de 336 inscripciones en WBHC, si se usan dos circuitos similares (consultar artículo IV H 2A de los Estatutos).

- c. Los Juniors tirarán en sus propios grupos.
- d. Se permite a un arquero múltiples inscripciones siempre que para el torneo se haya anunciado esa posibilidad y el arquero pueda acomodarse en los detalles de tiro para sus divisiones de tiro.

Se pagará una tasa de inscripción por cada estilo en que se participe. La puntuación de cada estilo se registrará de forma independiente.

Nota ejecutiva: Un arquero tirará con otros arqueros de su misma división y clase y no lo hará con arqueros de otra clase u otras divisiones. Si no puede cumplirse esta condición, los arqueros competirán en una única división.

- e. Los Cubs tirarán en sus propios grupos, vigilados por un adulto responsable que no tirará. El adulto responsable que no tirará podrá ser uno de los tanteadores (Scorers) del grupo.
- f. Ningún arquero podrá tirar (o competir) en ninguna competición más de una vez a menos que la competición se anuncie como una competición de inscripción múltiple.

- g. Los competidores no podrán tirar en las dianas de práctica durante el transcurso de una ronda, excepto en los descansos oficiales.
- h. Los arqueros deberán tirar durante toda la duración de la competición, tal y como se establece en las especificaciones de la competición. En la asignación de los premios no se tendrá en cuenta la puntuación realizada por arqueros que no hayan finalizado la competición
- i. La decisión de interrumpir una competición, o parte de la misma, será una decisión conjunta tomada entre el vicepresidente de la IFAA (o en su ausencia por su representante), el director de la competición (Tournament Director) y el capitán de campo (Field Captain).
- j. Cuando se abra el arco en un plano horizontal, ningún arquero deberá abrir el arco con la mano de arco por encima de la cabeza.
- k. No está permitido el uso de equipos que reduzcan o bloqueen los sentidos del arquero de alguna manera (por ejemplo, la capacidad para oír o ver) y, por tanto, que reduzcan su percepción de la zona que lo rodea y que lo distraiga del tiro y de las normas de seguridad.
- l. Se recomienda encarecidamente a los participantes que lleven ropa brillante en los campos, especialmente cuando la visibilidad sea reducida. No está permitido el uso de ropa de camuflaje total en los campos sin un elemento de alta visibilidad.

2. Normas de la competición para el tiro con arco en exteriores (tiro Field, tiro 3D, etc.)

- a. Los arqueros deberán tirar en grupos de un mínimo de tres y un máximo de seis personas. Cuatro suele ser el número habitual.
En todos los torneos de tiro en exteriores el número de competidores en cada diana estará limitado a un máximo de seis arqueros.
En el caso de que el número de arqueros en un estilo de tiro supere el número máximo permitido para cada circuito, dichos estilos se dividirán en dos grupos iguales, y cada grupo tirará en una ronda similar pero en un circuito distinto.
En el caso de una competición Bowhunter, se considerarán “circuitos similares” la ronda IFAA 3D Standard y la ronda IFAA 3D Hunting.
- b. Los Cubs tirarán en sus propios grupos, vigilados por un adulto responsable designado por el Director del Torneo que no tirará. Este adulto podrá ayudar a los arqueros cub a puntuar pero no puede ayudar al arquero con reparaciones del equipo, aconsejar o instruir a los arqueros ni transportarles el equipo.
- c. Excepto en aquellos casos en los que se especifique lo contrario, los arqueros tirarán por parejas, uno junto a otro. En el caso de que haya un número impar de arqueros en el grupo, el último arquero tirará solo.
- d. Las posiciones de tiro del grupo se decidirán por mutuo acuerdo.
- e. (1) Diseño de una piqueta:

Ningún arquero podrá tirar por delante de la piqueta correspondiente. Los pies no deben estar a más de seis pulgadas (15,24 cm) por detrás ni a más de tres pies (91,44 cm) de cualquier lado de la piqueta. En las rondas Animal (distancias conocidas o desconocidas) un pie debe tocar o no estar a más de seis pulgadas (15,24 cm) por detrás ni a cualquier lado de la piqueta.

Para las rondas Animal, con distancias conocidas o desconocidas (2)
debe haber dos piquetas.

Ningún arquero podrá tirar por delante de la piqueta correspondiente. Un pie debe tocar o no estar a más de seis pulgadas (15,24 cm) por detrás ni a cualquier lado de la piqueta.

Nota ejecutiva: Para la disposición de piquetas para el WFAC / WBHC, consultar “Normas del Campeonato IFAA”.

- f. Un grupo NO debe retrasar al grupo siguiente por buscar las flechas perdidas. Deben llevarse suficientes flechas para que cada arquero pueda continuar tirando y volver a buscar las flechas perdidas cuando terminado la ronda.

- g. Ningún arquero podrá practicar en ninguna diana de un recorrido que se esté usando para una competición. Deben proporcionarse dianas de práctica especiales.
- h. Si por algún motivo un grupo retrasa a otro grupo, se puede acordar entre los capitanes de diana (Target Captains) permitir al siguiente grupo pasar delante. Si por algún motivo un grupo retrasa a otro grupo, se puede acordar entre los capitanes de diana (Target Captains) permitir al siguiente grupo *pasar delante*.
En el caso de que dos o más grupos se vean retrasados por un grupo y haya dos o más dianas despejadas por delante de ese grupo, ese grupo debe dejar que los otros grupos pasen delante
- i. Un arquero que obtenga el permiso del capitán de diana (Target Captain) para dejar el circuito por un motivo válido podrá volver a su grupo y completar la ronda no acabada. Su grupo puede esperar a que vuelva pero debe dejar que pasen otros grupos. El capitán de diana (Target Captain) establecerá un tiempo razonable para la vuelta; una vez transcurrido el mismo, el grupo continuará. Podrá tirar las dianas que le hayan faltado durante este periodo si el capitán de campo lo permite.
- j. En el caso de inclemencias del tiempo, la competición continuará a menos que se haya dado una señal preacordada por el capitán de campo. Los arqueros que abandonen el circuito antes de dicha señal serán eliminados de la competición.
- k. Las dianas se deberán tirar en el orden establecido. El capitán de campo (Field Captain) podrá aceptar eliminar aquellas dianas que no se tiren.
- l. Los grupos no deberán acercarse ni interferir con otros grupos mientras se está tirando en una diana; deberán permanecer en un lugar aparte hasta que todos los miembros del grupo hayan terminado de tirar.
- m. En el caso de un fallo del material, una vez resuelto el problema (ya se trate de la reparación de un equipo en mal estado o la sustitución por otro equipo que haya pasado la inspección del arco), el arquero podrá tirar cuatro flechas a una diana de práctica, bajo la supervisión del capitán de campo o circuito.
- n. En todas las rondas oficiales con distancia no conocida, el arquero podrá usar un dispositivo óptico, siempre y cuando no se use para medir o indicar ángulos o distancias de tiro. Los dispositivos ópticos deberán ser portátiles y no podrán obstaculizar a otros arqueros durante la competición.
- o. No se permite el uso de ningún dispositivo electrónico de mejora del rendimiento del dispositivo óptico (por ejemplo, estabilizador óptico, zoom electrónico, congelador de imagen, etc.).
- p. Los dispositivos ópticos que se pretendan usar deberán presentarse a la inspección de equipos y deberán llevar el adhesivo con la marca de inspección, que no se podrá quitar durante la competición. No se podrán usar cámaras como medidores de distancia; solo se podrán usar (como cámara) únicamente cuando todos los arqueros del grupo hayan terminado de tirar en la diana.
- q. Es responsabilidad de todo el grupo comprobar antes de tirar si los papeles de diana del parapeto son los mismos que los especificados en el panel indicador. En el caso de que los papeles o las dianas sean incorrectos, el grupo deberá informar al oficial de campo (Range Marshall) y colocar el papel de diana correcto.

3. Norma sobre rotaciones:

- a. Orden de tiro
 - i. Rondas Field, Hunter y Expert
En el caso de una ronda Field, Hunter o Expert, los arqueros del grupo deberán cambiar su orden de tiro en las dianas 1 y 15; los que tiren los primeros (A+B) tirarán los últimos y los que tiraron por último (C+D) tirarán primero.

Nota ejecutiva:

En las dianas 1 y 15, el orden cambiará de (A+B)/(C+D) a (C+D)/(A+B)

- ii. Ronda Animal a distancias conocidas y todas las rondas con distancias no conocidas

En el caso de una ronda Animal a distancias conocidas y de todas las rondas con distancias no conocidas, los arqueros del grupo cambiarán su orden de tiro después de cada diana.

Nota ejecutiva:

Primera diana: $(A+B)/(C+D)/(E+F)$; Segunda diana: $(C+D)/(E+F)/(A+B)$

Tercera diana: $(E+F)/(A+B)/(C+D)$; Cuarta diana: $(A+B)/(C+D)/(E+F)$, etc.

b. Posición de tiro (lado de tiro)

Para todas las rondas, se aplicará la siguiente rotación en la posición de tiro:

En la diana 1 y en la 15, los arqueros que hayan estado tirando desde el lado derecho lo harán desde el lado izquierdo, y aquellos que hayan estado tirando desde el lado izquierdo lo harán desde el lado derecho.

Nota ejecutiva:

En las rondas Field, Hunter y Expert, el orden $(A+B)/(C+D)$ pasará a ser $(D+C)/(B+A)$.

En la ronda Animal y en todas las rondas 3D con distancias no conocidas, el orden $(A+B)/(C+D)/(E+F)$ pasará a ser $(B+A)/(D+C)/(F+E)$.

c. Un arquero podrá decidir, con el consentimiento del capitán de diana, tirar desde el lado opuesto si considera que se encuentra en una posición de desventaja para tirar a una diana determinada si lo hace desde su lado.

4. Patrullas: distribución y función

- a. En los torneos sancionados por la IFAA, las patrullas estarán compuestos por 3-4 arqueros en rondas de distancias conocidas y por 3-6 arqueros en rondas de distancias desconocidas.
- b. Los arqueros de la misma división tirarán juntos en el mismo circuito y el mismo día, a menos que el número de competidores de cada división sea demasiado grande para acoger a todos en un solo circuito, en cuyo caso se aplicará el artículo IV H2 de los Estatutos (By Laws)
- c. El capitán de Campo confeccionará las patrullas el primer día del torneo. El resto de días del torneo las patrullas se confeccionarán por ranking de puntuación. Los arqueros con mejor puntuación tirarán juntos, seguidos por el siguiente grupo de puntuaciones, y así sucesivamente.
- d. El Capitán de patrulla para ese día será el arquero de mayor puntuación. El arquero con la segunda mejor puntuación será el primer tanteador y el de tercera mayor puntuación será el segundo tanteador.
- e. El orden de tiro puede determinarse de mutuo acuerdo. Una vez establecido el orden (A, B, C, D) se mantendrá durante el resto de la jornada.
- f. En el caso de discrepancia sobre el valor de una flecha, la puntuación se decidirá por mayoría del resto de arqueros de la patrulla. Esta decisión será final y no estará sujeta a protesta.
- g. Los tanteadores deberán mantener una cuenta precisa de las puntuaciones en cada diana, hacer un total y compararlos en cada diana.
- h. El capitán de patrulla decidirá si ha de cambiarse el papel de diana o no.

Nota ejecutiva: Esto faculta al capitán de patrulla a decidir el cambio antes de tirar (Field, Hunter, Animal) o después de haber tirado (animal desconocidas) para el siguiente grupo.

- i. Independientemente de cualquier precaución tomada por los organizadores para informar diariamente a los competidores de las puntuaciones correctas y los nombres de los arqueros de cada patrulla, se espera de los arqueros que comprueben que estos datos son correctos y que informen a la organización del torneo antes de que comience el siguiente día de tiro. Si no se recibiera esa información antes de comenzar a tirar se entiende que las puntuaciones y distribución son correctas. Cualquier corrección necesaria se realizara antes de comenzar a tirar el día siguiente.
- j. Incumplimiento:

- i. A pesar de toda precaución tomada por la organización, la responsabilidad de tirar en el circuito correcto y de comenzar en la diana correcta recae en el arquero y cualquier consecuencia derivada no comenzar en el sitio correcto no puede ser objeto de protesta.
 - ii. Es responsabilidad del Capitán de Campo asegurar que los competidores son correcta y puntualmente informados sobre el circuito en que tirarán, en qué patrullay los nombres del resto de la patrulla, así como la diana desde la que comienzan el tiro ese día. La información se mostrará en la zona central, los campos de prácticas, en los circuitos individuales y si es posible en el sitio web del torneo.
 - iii. En el caso de que los arqueros de encuentren en un circuito o diana equivocados, El Capitán de campo arreglará la relocalización de esos arqueros. Esta relocalización no demorará el comienzo de la tirada ni retrasará el comienzo del tiro de la patrulla. Las dianas perdidas en este proceso se podrán tirar al final de la tirada en presencia del Capitán de campo o del capitán de patrulla.
 - iv. Si un arquero, por cualquier motivo, ignorase que está en un circuito o diana inicial equivocada (Patrulla) y completase la tirada del día, las flechas de ese día no serán puntuables.
5. Normas de la competición indoor (tiro con arco en sala)
- a. Deberá marcarse una línea de tiro y el arquero deberá colocar un pie a cada uno de los lados de la línea de tiro.
 - b. El capitán del circuito (Range Captain) se encargará cada día del emparejamiento de los arqueros. Tras cada ronda se hará un nuevo emparejamiento.
 - c. Si los organizadores del evento lo permiten, se podrán hacer rondas de seis flechas de práctica.
 - d. Los Cubs tirarán en sus propios grupos, separados de los otros grupos de edad. Solo Los “adultos responsables” designados por el Director del Torneo pueden estar la sala y al menos dos metros por detrás de la línea de tiro. Este adulto podrá ayudar a los arqueros cub a tantear y recuperar las flechas (si no alcanzara el cub) pero no puede ayudar al arquero con reparaciones del equipo, aconsejar o instruir a los arqueros.

Puntuación

1. Normas generales de puntuación
- a. No se podrán tocar las flechas de la diana o del parapeto hasta que se hayan puntuado. Las flechas que hayan atravesado el papel de diana pero que sigan en el parapeto podrán ser extraídas por el capitán de diana (Target Captain) o por el oficial que no haya tirado la flecha y podrán puntuarse debidamente.
 - b. Si una flecha toca la zona de puntos pero se cae de la diana o si una flecha atraviesa la zona de puntos y no se mantiene en el parapeto, se deberá tirar otra flecha, que se deberá marcar debidamente.
 - c. Si una flecha toca a otra en la diana y queda incrustada en esa flecha, obtendrá los mismos puntos que esa flecha. Las flechas que hayan sido desviadas por otras flechas puntuarán según su posición en la diana.
 - d. Puntuación de las flechas: (Leer el Anexo 3 para obtener más información).
 - i. En los papeles de diana Hunter, Animal y Expert Field, así como en las dianas 3D, se utilizará una línea para separar las zonas de puntuación. Esta línea quedará dentro de la zona con la puntuación más baja y por tanto la flecha deberá pasar esa línea para puntuar en un valor mayor.
 - ii. En los papeles de diana Field, que no tienen líneas, la flecha deberá cortar la zona de puntuación superior para puntuar un valor mayor
 - iii. La posición del ástil en la superficie de la diana determina la puntuación. Las flechas que entren en la diana 3D cerca de la línea de pelo y no queden

clavadas en la diana no obtendrán ninguna puntuación y no se podrá volver a tirar otra flecha.

En las dianas 3D, las flechas que se claven en el soporte o en la base de la diana, así como aquellas que se claven en los cuernos o en las astas, no obtendrán ninguna puntuación. Si no hay línea de pelo entre la base o el soporte y la diana, se dibujará una línea de pelo a mano

- e. El número de veces que un arquero puede tensar el arco antes de tirar estará limitado a cuatro. Si no se tira la flecha, se puntuará como un nulo. La única excepción a esta norma se da en el caso de que el capitán de diana (Target Captain) o el primer tanteador si es el capitán de diana en cuestión para eventos en exteriores, o el director de tiro/director del torneo (Shoot Director/Tournament Director), para eventos en sala, considera que es una situación peligrosa.
 - f. En el caso de empate a la hora de otorgar los premios, se desempatará según lo estipulado en las normas de la competición. El tiro del desempate se deberá tirar una vez que la persona responsable de las puntuaciones durante la competición haya comprobado las puntuaciones. Asimismo, deberá tirarse bajo la supervisión del capitán de campo (Field Captain) (en encuentros al aire libre) o del director de tiro/director de la competición (Shoot Director/Tournament Director) (en eventos en sala) durante el último día de competición.
2. Normas de puntuación para el tiro con arco en exteriores (Field, 3D, etc.)
- a. En todas las dianas con distancia conocida inferior a 55 yardas (50,29 m), las flechas se puntuarán y se tirarán según se indique tras cada par de arqueros que haya tirado, para minimizar el riesgo de daños en las flechas. El capitán de diana (Target Captain) y los tanteadores deberán ir a la diana para registrar la puntuación.
 - b. En el caso de fallar un tiro, el arquero podrá tirar otra flecha siempre que se pueda llegar a la flecha perdida con el arco desde la posición del arquero en la piqueta.
 - c. No se tendrán en cuenta las flechas que se claven en la diana a consecuencia de un resbalón o un rebote.
 - d. Un arquero que tire desde la piqueta equivocada o que tire a la diana equivocada perderá la puntuación de esa flecha. No podrá tirar otra flecha.

RONDAS OFICIALES

Ronda Field

1. Unidad estándar:

La unidad estándar será de catorce dianas con distancias conocidas, que se componen a su vez de los siguientes tiros:

Tamaño de la diana	Número de Piqueta Posiciones	Distancia de las posiciones de las piquetas		
		Seniors/Veterans/ Adulto joven Adulto	Junior	Cub
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
50cm	4	45-40-35-30 yds	Adulto como	20 yds
50 cm	4	35-35-35-35 yds	Adulto como	20 yds
50 cm	1	50 yds	Adulto como	20 yds
50 cm	1	45 yds	Adulto como	15 yds
50 cm	1	40 yds	Adulto como	15-15-15-15 yds
35cm	1	30 yds	Adulto como	10 yds
35 cm	1	25 yds	Adulto como	10 yds
35 cm	1	20 yds	Adulto como	10 yds
35 cm	1	15 yds	Adulto como	10 yds
20cm	4	35-30-25-20 pies	Adulto	20 ft

2. Papeles de diana:

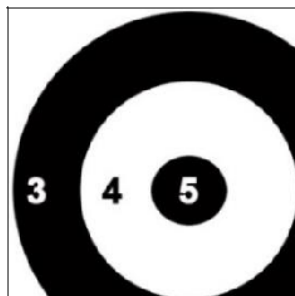
Los papeles de diana tendrán un punto negro con un anillo interior blanco y un anillo exterior negro. Se usarán cuatro tamaños de papeles de diana:

	Anillo del cuatro	Anillo del cinco
papel de 20 cm	anillo interior de 12 cm	punto de 4 cm
papel de 35 cm	anillo interior de 21 cm	punto de 7cm
papel de 50 cm	anillo interior de 30 cm	punto de 10cm
papel de 65 cm	anillo interior de 39 cm	punto de 13cm

3. Puntuación:

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

4. Piquetas:
 - a. Todas las piquetas para las distancias Veterano, Adulto y Joven Adulto serán de color blanco.
 - b. Para las distancias de tiro en las que los arqueros de la división Junior no tiren desde la piqueta para las posiciones Adult (papeles de diana de 65 cm), estas piquetas serán de color azul.
En el caso de un recorrido con varias rondas, estas piquetas serán de color blanco y azul.
 - c. Las piquetas de la división Club serán de color negro.



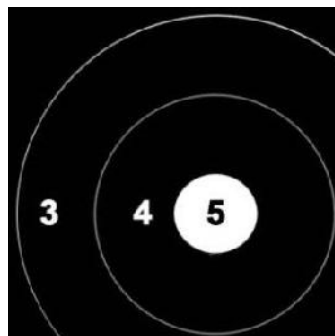
Ronda Hunter

1. Unidad estándar:
La unidad estándar será de catorce dianas con distancias conocidas, que se componen a su vez de los siguientes tiros:

Tamaño de la diana	Número de Piqueta Posiciones	Distancia de las posiciones de las piquetas		
		Seniors/Veteranos/Adultos/ Adulto joven	Junior	Cub
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 ft

2. Papeles de diana:
Los papeles de diana Hunter serán negros con un punto blanco.
Se usarán cuatro tamaños de papeles de diana, del mismo tamaño que los de las rondas Field.
3. Puntuación:
La puntuación es cinco para el punto, cuatro para el anillo interior y tres para el anillo exterior.
4. Piquetas:
 - a. Todas las piquetas para las distancias Veteran, Adult y Young Adult serán de color rojo.

- b. Para las distancias de tiro en las que los arqueros de la división Junior no tiren desde la piqueta para las posiciones Adult (papeles de diana de 65 cm), estas piquetas serán de color azul.
- En el caso de un recorrido con varias rondas, estas piquetas serán de color rojo y azul.
- c. Las piquetas de la división Cub serán de color negro.



Ronda Animal a distancias conocidas

1. Unidad estándar:

La unidad estándar será de catorce dianas, que se componen a su vez de los siguientes tiros:

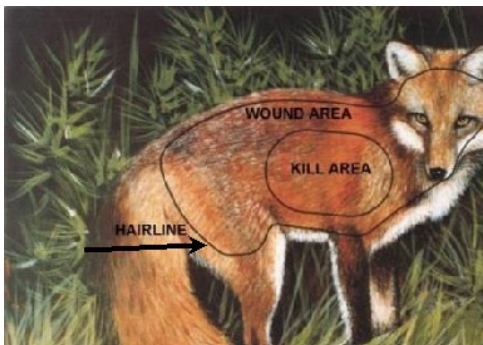
Grupo diana	Número de Dianas	Distancias de tiro
Grupo 1 diana	3	<u>Seniors, Veteranos/Adultos/Joven Adulto/Juniors:</u> Tres tiros de acercamiento de 5 yardas con una primera piqueta entre 60 y 40 yardas (3 piquetas) yardas (3 piquetas) <u>Juniors:</u> Solo la piqueta frontal de Adult. <u>Cub:</u> 1 tiro de acercamiento a 30-25-20 yardas, 1 a 30 yardas, 1 a 25 yardas
Diana de diana	3	<u>Seniors, Veteranos/Adultos/Joven Adulto/Juniors:</u> Tres tiros de acercamiento de 5 yardas con una primera piqueta entre 60 y 40 yardas (3 piquetas) yardas (3 piquetas) <u>Cubs:</u> 3x 20 yardas
Diana de diana	4	<u>Seniors, Veteranos/Adultos/Joven Adulto/Juniors:</u> Cuatro tiros en una posición (una piqueta) con la piqueta entre 35 y 20 yardas 1 tiro a 20 yardas, 2 tiros a 15 yardas, 1 tiro a 10 yardas
Grupo 4 diana	4	<u>Seniors, Veteranos/Adultos/Joven Adulto/Juniors:</u> Cuatro tiros en una posición (una piqueta) con la piqueta entre 20 y 10 yardas. <u>Cubs:</u> 3 tiros a 10 yardas, 1 tiro a 20 pies

2. Papeles de diana:

Las dianas de esta ronda son dianas de la ronda Animal con la zona de puntuación dividida en dos partes. La zona de puntuación alta es la zona rectangular, mientras que la zona de puntuación baja es la zona entre la zona de puntuación alta y la línea de «piel y pelo» o «plumas», según el caso. La zona entre la línea de «piel y pelo» (incluida la línea) hacia la parte de fuera del cuerpo no se considera zona de puntuación.

3. Zonas de puntuación:

- A La zona de puntuación alta de los papeles del grupo 1 es de 9 pulg. de ancho por 14,5 pulg. de largo (229 x 368 mm) con extremos redondeados.
- B La zona de puntuación alta de los papeles del grupo 2 es de 7 pulg. de ancho por 10,5 pulg. de largo (178 x 267 mm) con extremos redondeados.
- c. La zona de puntuación alta de los papeles del grupo 3 es de 4,5 pulg. de ancho por 7 pulg. de largo (114 x 178 mm) con extremos redondeados.
- d. La zona de puntuación alta de los papeles del grupo 4 es de 2,5 pulg. de ancho por 5,63 pulg. de largo (64 x 92mm) con extremos redondeados.
- e. Todas las zonas de puntuación alta deberán tener la forma establecida en el Artículo 13 B de la sección Política.



4. Posiciones de tiro:

- a. Se permite un máximo de tres tiros, pero el arquero solo podrá tirar hasta acertar. Si el primer tiro acierta en la zona de puntuación, no se podrán tirar más flechas.
- b. El arquero no podrá volver para tirar las otras flechas si se ha movido hacia la diana.
- c. Los Juniors deben tirar a las dianas del grupo 1 desde la piqueta que se encuentre más cerca de la diana en los acercamientos de los Adults.

5. Flechas:

Las flechas del arquero deben estar claramente identificadas con uno, dos o tres anillos en la parte trasera de la flecha. Las flechas deben tirarse en orden ascendente. Si se tira una flecha fuera del orden, el arquero debe avisar al capitán de diana (Target Captain), que dirigirá la secuencia del resto de flechas.

6. Puntuación.

	MUERTE	HERIDA
1.ª flecha	20 puntos	18 puntos
2.ª flecha	16 puntos	14 puntos
3.ª flecha	2 puntos	10 puntos

7.

Piquetas:

- a. Todas las piquetas para las distancias Veteran, Adult y Young Adult serán de color amarillo.
- b. Para las distancias de tiro en las que los arqueros de la división Junior tiren desde la piqueta para las posiciones Adult (papeles de diana del grupo 1), estas piquetas serán de color amarillo y azul.
- c. Las piquetas de la división Club serán de color negro.

7. Piquetas:

- Todas las piquetas para las distancias Veterano, Adulto y Joven Adulto serán de color amarillo.
- Para las distancias de tiro en las que los arqueros de la división Junior tiren desde la piqueta para las posiciones Adult (papeles de diana del grupo 1), estas piquetas serán de color amarillo y azul.
- Las piquetas de la división Club serán de color negro.

Ronda Animal a distancias desconocidas

1. Ronda Standard

La ronda Standard estará formada por dos unidades estándar de catorce dianas, cada una de ellas formada por los siguientes tiros:

Grupo diana	Número de Dianas	Distancia de tiro		
		Senior, Veterano, Adulto, Joven adulto Adulto	Junior	Cub
Grupo 1 Diana o Diana	3	Tres tiros de acercamiento de 4,55 m con primera piqueta entre 60 y yardas (3 piquetas)	Frontal piqueta de de adulto distancia	Tres tiros de acercamiento de 4,55 m con una primera piqueta puesta a máximo. 30 yardas (3 piquetas)
Diana de Grupo 2 Diana	3	Tres tiros de acercamiento de 4,55 m con primera piqueta entre 45 y 30 yardas (3 piquetas)	Adulto distancia	Piqueta única Máx. 25 yardas
Diana de Grupo 3 Diana	4	Cuatro tiros de una posición (una piqueta) con una piqueta a entre 35 y 20 yardas	Adulto distancia	Piqueta única Máx. 20 yardas
Grupo 4 Diana Diana	4	Cuatro tiros de una posición (una piqueta) con una piqueta a entre 20 y 10 yardas	Adulto distancia	Piqueta única Máx. 10 yardas

2. Papeles de diana y dianas:

Para las rondas Animal con distancias desconocidas se utilizarán papeles de diana 2D, similares a los papeles utilizados en la ronda Animal a distancias conocidas. También se podrán utilizar dianas 3D, tal y como se define en el Artículo 13C de la sección Política.

3. Zonas de puntuación:

- Para los papeles de diana la puntuación será la misma que para la rondas Animal a distancias conocidas.
- Para las dianas 3D que tengan dos o más zonas de puntuación definidas, estas zonas se combinarán para formar una zona de puntuación única, llamada la zona «Muerte». La zona entre la zona Muerte y la «línea de pelo» del animal se llama la zona «Herida». Para las dianas 3D, la puntuación será la misma que para la rondas Animal a distancias conocidas.

- c. En el caso de que la diana 3D incluya una base o soporte, se dibujará una línea de pelo en la diana que defina el límite de la zona Herida.
La posición de esta línea de pelo se mostrará en la imagen en el panel indicador de la posición de tiro. Para puntuar, la flecha debe atravesar la línea de pelo dibujada.

4. Posiciones de tiro:

- a. Se permite un máximo de tres tiros, pero el arquero solo podrá tirar hasta acertar. Si el primer tiro acierta en la zona de puntuación, no se podrán tirar más flechas.
- b. Ningún miembro del grupo (o de cualquier otro grupo) podrá avanzar de la piqueta de tiro hasta que todos los miembros del grupo hayan tirado sus flechas desde esa piqueta de tiro.
- c. En el caso de que un arquero necesite tirar una segunda o tercera flecha desde piquetas distintas (posiciones de acercamiento en dianas del grupo 1 y 2), el arquero deberá tirar todas estas flechas antes de que el siguiente arquero se acerque a la primera piqueta de tiro.
Nota ejecutiva: El arquero deberá tirar todas las flechas necesarias antes de dejar la piqueta de tiro y dar paso al siguiente arquero del grupo.
- d. Los Juniors deberán tirar a las dianas del grupo 1 desde la piqueta más cercana en las posiciones de acercamiento de los Adults.

5. Flechas:

Las flechas del arquero deben estar claramente identificadas con uno, dos o tres anillos en la parte trasera de la flecha. Las flechas deben tirarse en orden ascendente. Si se tira una flecha fuera del orden, el arquero debe avisar al capitán de diana (Target Captain), que dirigirá la secuencia del resto de flechas.

6. Puntuación.

	MUERTE	HERIDA
1. ^a flecha	20 puntos	18 puntos
2. ^a flecha	16 puntos	14 puntos
3. ^a flecha	12 puntos	10 puntos

Las flechas que entren en la diana 3D cerca de la línea de pelo y no queden clavadas en la diana no obtendrán ninguna puntuación y no se podrá volver a tirar otra flecha. En las dianas 3D, las flechas que se claven en el soporte o en la base de la diana, así como aquellas que se claven en los cuernos o en las astas, no obtendrán ninguna puntuación.

Nota ejecutiva: las flechas clavadas en una de las patas de la diana sí puntúan).

7. Piquetas:

- a. Todas las piquetas para las divisiones Veterano, Adulto y Joven Adulto serán de color amarillo.
- b. Para las distancias de tiro en las que los arqueros de la división Junior tiren desde la piqueta para las posiciones Adult (papeles de diana del grupo 1), estas piquetas serán de color amarillo y azul.

c. Las piquetas de la división Club serán de color negro.

8. Dispositivos ópticos:

Se permite el uso de dispositivos ópticos según el Artículo IV H 2M de los Estatutos.

Ronda IFAA 3-D Hunting (1 flecha)

1. Ronda Standard:

La ronda Standard estará formada por dos unidades estándar de catorce dianas, cada una de ellas formada por los siguientes tiros:

Diana Grupo número	Número de dianas por Grupo	tiro	Distancia máxima		
		posiciones	Seniors/Veteranos/Adultos / joven adulto	Junior	Cub
1	3	1	60 Y	50 Y	30 Y
2	3	1	45 Y	45 Y	25 Y
3	4	1	35 Y	35 Y	20 Y
4	4	1	20 Y	20 Y	10 Y

2. Dianas:

En esta ronda solo se podrán usar dianas 3D según se define en el Artículo 13 C de la sección Política:

3. Zonas de puntuación:

- La zona definida por el círculo interior es la zona «Muerte».
- Para dianas que tienen dos o más círculos interiores, las zonas interiores están combinadas para formar una única zona de puntuación, llamada la zona «Muerte».
- La zona exterior es la zona «Vital».
- La zona entre la zona Muerte y la «línea de pelo» del animal se llama la zona «Herida».
- En el caso de que la diana 3D incluya una base o soporte, se dibujará una línea de pelo en la diana que defina el límite de la zona Herida.
La posición de esta línea de pelo se mostrará en la imagen en el panel indicador de la posición de tiro. Para puntuar, la flecha debe atravesar la línea de pelo dibujada.



4. Posiciones de tiro:

- Solo habrá una posición de tiro.
- Solo se tirará una flecha desde la piqueta.

- c. Ningún miembro del grupo (o de cualquier otro grupo) podrá avanzar de la piqueta de tiro hasta que todos los miembros del grupo hayan tirado sus flechas desde esa piqueta de tiro.

5. Puntuación:

Muerte	20 puntos
Vital	16 puntos
Herida	10 puntos

Las flechas que entren en la diana 3D cerca de la línea de pelo y no queden clavadas en la diana no obtendrán ninguna puntuación y no se podrá volver a tirar otra flecha. En las dianas 3D, las flechas que se claven en el soporte o en la base de la diana, así como aquellas que se claven en los cuernos o en las astas, no obtendrán ninguna puntuación.

(Nota ejecutiva: las flechas clavadas en una de las patas de la diana sí puntúan).

6. Piquetas:

- a. Todas las piquetas para las distancias Senior, Veterano, Adulto y Joven Adulto serán de color amarillo.
- b. Para las distancias de tiro en las que los arqueros de la división Junior no tiren desde la piqueta amarilla (diana del grupo 1), estas piquetas serán de color azul.
- c. Las piquetas de la división Cub serán de color negro.

7. Dispositivos ópticos:

Se permite el uso de dispositivos ópticos según el Artículo IV H 2M de los Estatutos.

Ronda IFAA 3-D Standard (2 flechas)

1. Ronda Standard

La ronda Standard estará formada por dos unidades estándar de catorce dianas, cada una de ellas formada por los siguientes tiros:

Diana Grupo número	Número de dianas por Grupo	tiro	Distancia máxima		
		posiciones	Seniors/Veteranos/Adultos / joven adulto	Junior	Cub
1	3	2	60 Y	50 Y	30 Y
2	3	2	45 Y	45 Y	25 Y
3	4	2	35 Y	35 Y	20 Y
4	4	2	20 Y	20 Y	10 Y

2. Dianas:

En esta ronda solo se usarán dianas 3D según se especifica en la ronda IFAA 3-D Hunting.

3. Zonas de puntuación:

Las zonas de puntuación están definidas en la sección 3 de la ronda IFAA 3D Hunting.

4. Posiciones de tiro:

- a. Habrá dos posiciones de tiro, cada una de ellas indicada por una piqueta.
- b. Se deberá tirar una flecha desde cada piqueta.
- c. Ningún miembro del grupo (o de cualquier otro grupo) podrá avanzar de la segunda piqueta de tiro hasta que todos los miembros del grupo hayan tirado sus flechas.

El arquero deberá tirar ambas flechas antes de dejar las piquetas de tiro y dar paso al siguiente arquero del grupo).

5. Puntuación:

Ambas flechas cuentan para la puntuación.

Muerte	10 puntos
Vital	8 puntos
Herida	5 puntos

Las flechas que entren en la diana 3D cerca de la línea de pelo y no queden clavadas en la diana no obtendrán ninguna puntuación y no se podrá volver a tirar otra flecha. En las dianas 3D, las flechas que se claven en el soporte o en la base de la diana, así como aquellas que se claven en los cuernos o en las astas, no obtendrán ninguna puntuación.

En el caso de que la diana 3D incluya una base o soporte, se dibujará una línea de pelo en la diana que defina el límite de la zona Herida.

La posición de esta línea de pelo se mostrará en la imagen en el panel indicador de la posición de tiro. Para puntuar, la flecha debe atravesar la línea de pelo dibujada.

6. Piquetas:

- a. Todas las piquetas para las divisiones Senior, Veterano, Adulto y Joven Adulto serán de color amarillo.
- b. Para las distancias de tiro en las que los arqueros de la división Junior no tiren desde la piqueta amarilla (diana del grupo 1), estas piquetas serán de color azul.
- c. Las piquetas de la división Cub serán de color negro.

Ronda International

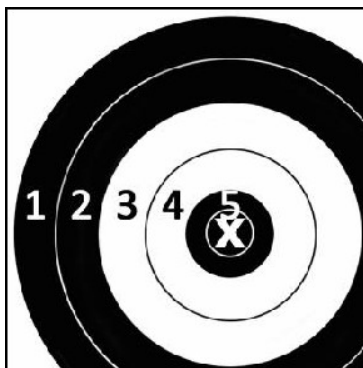
- 1 La ronda International es una ronda de 20 dianas (10 dianas por unidad) y está formada por los siguientes tiros:

Tamaño de diana	Número de posiciones	Distancias de las posiciones		
		Seniors/Veterans/ Adulto/Joven Adulto	Junior	Cub
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 Adulto	20 yds
50 cm	1	45 yds	como Adulto	20 yds
50 cm	1	40 yds	como Adulto	15 yds
50 cm	1	35 yds	como Adulto	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

2. Las dianas deberán cumplir con las especificaciones de la ronda IFAA Hunter.
 - a. Se utilizarán tres tamaños de diana: 35cm, 50cm y 65 cm.
 - b. Se tirarán tres flechas desde cada distancia.
 - c. La puntuación es cinco para el punto, cuatro para el anillo interior y tres para el anillo exterior.
 - d. En la ronda International, solo se utilizarán dos piquetas centrales para las posiciones de tiro en el paralelo del campo de 35 yardas.
 - e. El resto de normas de la ronda Field serán de aplicación a la ronda International.

Ronda Expert Field

1. Todas las distancias son las mismas que las de la ronda FIELD IFAA.
2. Sin embargo, cada una de las zonas de puntuación de la diana Field (5,4 y 3) se subdividen en dos zonas de puntuación separadas por una línea situada en el medio de cada una de las zonas de puntuación principales de la ronda Field.
3. La puntuación será la siguiente (medida desde el punto central hacia fuera):
Cinco puntos para el centro, cuatro puntos para el segundo círculo, tres puntos para el tercer círculo, dos puntos para el cuarto círculo y un punto para el quinto círculo.
La «X» blanca en el punto central se usa solo para los desempates.
4. El resto de las normas de la ronda IFAA Field serán de aplicación a la ronda Expert.



Ronda Flint Indoor

1. Unidad estándar

- La unidad estándar estará formada por 7 tandas de 4 flechas por tanda, tiradas desde siete distancias distintas.
- Una ronda estará formada por dos unidades estándar.
- La unidad estándar estará formada por los siguientes tiros:

Tamaño del papel de diana		Número de Posiciones	Secuencia de tiro	Distancia de Posiciones
Seniors/Veteranos/ Adulto/Joven Adulto/ Junior	Cub			
35 cm	50 cm	1	1	25 yds
20 cm	35 cm	1	2	20 ft
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

- La puntuación será la misma que para la ronda Field.

2. Dianas

- Las dianas serán papeles de diana estándar de 20 cm y de 35 cm colocadas en dos filas en cada parapeto. El centro de la fila superior estará situado a un máximo de 62" (157,5 cm) del suelo.
El centro de la fila inferior estará situado a un mínimo de 30" (76 cm) del suelo y directamente por debajo de la diana superior.
- Para Cubs, el papel de 20 cm se sustituirá por uno de 35 cm y el de 35 cm se sustituirá por uno de 50 cm.
a diana de 50 cm.

3. Posiciones de tiro

- Esta ronda se tirará en una campo de 30 yardas con las líneas de tiro marcadas en paralelo a la línea de la diana, a 20 pies, 10, 15, 20, 25 y 30 yardas.
- Empezando por la línea de 30 yardas y en dirección a la línea de la diana, las distancias de tiro se numerarán con los números 3, 1, 5, 4, 6 y 2.
- Habrà un carril separado para cada parapeto y el arquero deberá ir de un carril de tiro al siguiente carril del parapeto en el que están colocadas sus dos dianas.
- Las dianas del parapeto del segundo carril serán opuestas a las del primer carril. Las del tercer carril serán exactamente las mismas que las del primer carril. Las del cuarto carril serán exactamente las mismas que las del segundo carril.

4. Normas de tiro

- El arquero debe colocarse con un pie a cada uno de los lados de la línea de tiro.
- El tiempo límite por tanda será de tres minutos.

- c. Se aplicarán el resto de normas establecidas en las normas de competición de la IFAA.
- d. En el caso de fallo del material, el arquero debe informar al director de tiro (Shoot Director) una vez finalizada la tanda. El arquero tendrá en ese momento 15 minutos de tiempo de reparación sin parar la competición. El arquero tendrá permiso para tirar las flechas perdidas una vez concluya la tanda final de la ronda, con un máximo de tres tandas (12 flechas). El arquero solo podrá tener un fallo del material por ronda.
- e. Si el arquero empieza en una diana alta, como en el carril uno, tirará su segunda tanda de la diana baja en el mismo carril. El arquero seguirá tirando a las dianas de su carril hasta que haya tirado a siete dianas.
- Para su segunda puntuación de siete dianas, debe ir a otro carril en el que las dianas sean opuestas a las del carril en el que empezó.

Ronda IFAA Indoor

1. Unidad estándar

La unidad estándar estará formada por 6 tandas de 5 flechas por tanda, tiradas desde una distancia de 20 yardas (18,3 m). Los Cubs tirarán a una distancia de 10 yardas (9,15 m)

Una ronda estará formada por dos unidades estándar.

2. Dianas

- a. El papel de diana será de 40 cm de diámetro y debe ser de color azul apagado (código de color «Pantone» ® 282C). El centro debe estar formado por dos anillos blancos con una **X** azul en el centro del anillo. Todas las líneas de separación de las zonas de puntuación deben ser blancas (el anillo de la X se usará solo para los desempates).
- b. El blanco será de 8 cm de diámetro con un anillo de **X** de 4 cm de diámetro.
- c. El director de la competición puede permitir al arquero utilizar una diana de sala de 5 puntos que contenga 5 dianas de 16 cm sobre una superficie blanca o azul.
- Una diana sencilla estará formada por:
- Una zona de puntuación blanca de 8 cm de diámetro.
 - Una zona de puntuación exterior de 16 cm, de color azul apagado.
 - La puntuación será: Zona de puntuación blanca: 5 puntos
Zona de puntuación azul: 4 puntos
 - Las dianas del papel se colocarán de forma similar al número 5 en un dado.
- d. En el caso de que se le permita a un arquero utilizar la diana de sala de 5 puntos, se tirará una flecha a cada uno de los cinco puntos de la diana. Se podrán tirar en cualquier orden. Si se tira más de una flecha en el mismo punto, solo se tendrá en cuenta la flecha con la puntuación más baja.



3. Posiciones de tiro

Las posiciones de tiro deben dar espacio suficiente para permitir a dos arqueros tirar a la vez al mismo parapeto.

4. Normas de tiro

- a. El arquero debe colocarse con un pie a cada uno de los lados de la línea de tiro.
- b. El tiempo límite por tanda será de cuatro minutos.
- c. Se aplicarán el resto de normas establecidas en las normas de competición de la IFAA.
- d. *Fallo de material*
 - i. *En caso de fallo de equipo, el arquero informará al Director de tiro en cuanto ocurra el fallo, saliendo de la línea de tiro y levantando el arco por encima del hombro.*
 - ii. *Después de que un oficial del torneo verifique el fallo de equipo, se marcarán sobre la diana las flechas disparadas antes del fallo (y el arquero dispondrá de 15 minutos para reparaciones sin detener el torneo.*
 - iii. *Tras resolver el problema (bien reparando o sustituyendo el equipo por otro equipo que haya pasado inspección) el arquero volverá a la línea de tiro al inicio de la siguiente tanda después de resuelto el problema y continuará tirando las tandas restantes.*
 - iv. *Tras terminar la última tanda de la unidad estándar, el arquero podrá completar la tanda en que se produjo el fallo, disparando solo las flechas restantes, así como un máximo de tres tandas no completadas (3x5 flechas) siempre bajo supervisión del Director de Tiro. Otras tandas no tiradas durante la reparación no se recuperarán.*
- e. El arquero solo podrá tener un fallo del material por ronda.

5. Puntuación

- a. La puntuación es 5, 4, 3, 2, 1 desde el punto hacia fuera.
- b. En el caso de que se confirme un rebote de una flecha que haya atravesado por completo la zona de puntos de la diana, el arquero podrá tirar otra flecha.
- c. Los impactos en la diana equivocada se contarán como nulos.
- d. Si una flecha se cae mientras el arquero está tirando, podrá tirar otra flecha en su lugar, si la flecha se cae a una distancia máxima de 10 pies de la línea de tiro.
- e. Si el arquero tira más de cinco flechas en una tanda, solo puntuarán las cinco flechas de valor más bajo.
- f. Si el arquero tira menos de cinco flechas en una tanda, podrá tirar el resto de flechas si se ha descubierto esta omisión antes de que la tanda se dé por finalizada oficialmente; de lo contrario se puntuarán como nulas.
- g. Una vez completada la primera unidad estándar, el par de arqueros intercambiará sus posiciones. Los arqueros que tiraron primeros serán segundos, los arqueros que tiraron a la izquierda del papel de diana tirarán ahora a la derecha y viceversa. Será responsabilidad del arquero mover su papel de diana a la nueva posición. No se podrán mover los papeles de diana después de que se haya iniciado la segunda unidad estándar.
- h. En el caso de que los dos papeles de diana se coloquen «por encima y por debajo», el par de arqueros que tire primero deberá tirar siempre al papel de diana inferior.

DIVISIÓN JOVEN ADULTO

1. La división Joven adulto (YA) comprende los arqueros de entre diecisiete (17) y veinte (20) años.
2. Los Joven adulto deben tirar a distancias que el Adulto.
3. La división Joven adulto tendrá las mismas opciones para optar a premios que los Adultos.
4. Los Joven adulto pueden competir en todas los estilos de tiro reconocidos por la IFAA.

DIVISIÓN JUNIOR

1. La división Junior comprende a los arqueros que tienen entre trece (13) y dieciséis (16) años.
2. Los participantes de la división Junior deben tirar desde las piquetas adecuadas del Adulto, hasta una distancia máxima de 50 yardas (45,72 m). Las piquetas de los Junior serán de color azul.
3. Un Junior podrá elegir tirar en la división Joven adulto si presenta un consentimiento por escrito de sus padres, pero si lo hace no podrá volver a la división Junior.
4. La división Junior tendrá las mismas opciones para optar a premios que los Adultos.
5. Los Junior pueden competir en todas los estilos de tiro reconocidos por la IFAA.

DIVISIÓN CUB

1. La división Cub comprende los arqueros que tienen menos de trece (13) años.
2. Un Cub podrá elegir tirar en la división Junior si presenta un consentimiento por escrito de sus padres, pero si lo hace no podrá volver a la división Cub.
3. Las piquetas de tiro de la división Cub serán de color negro.
4. La división Cub se dividirá en las categorías masculina y femenina, pero no habrá clases dentro de estas categorías.
5. Los Cub pueden competir en todas los estilos de tiro reconocidos por la IFAA.

REGISTRO DE PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN

1. Registros de puntuación
 - a. Cada miembro debe adoptar y mantener un sistema que registre de manera precisa las puntuaciones alcanzadas por los arqueros en cualquier ronda oficial de la IFAA. Solo se podrán registrar puntuaciones obtenidas en las competiciones regidas por las normas de competición de la IFAA.
 - b. Las puntuaciones obtenidas deben registrarse en una Tarjeta de puntuación/clasificación oficial, que incluya la fecha de la puntuación, el tipo de tiro de la ronda y que esté firmada por un oficial de la competición.
 - c. Las puntuaciones obtenidas en las rondas de 28 dianas o en las rondas Field o Hunter de 2x14 dianas, o en una ronda formada por un ronda Field de 14 dianas combinada con una unidad estándar Hunter de 14 dianas se usarán para la clasificación del arquero.
 - d. En todas las competiciones aprobadas por la IFAA, cada arquero debe mostrar su tarjeta de puntuación/clasificación en el momento de la inscripción al presidente de la competición (Tournament Chairman) para asegurar que el arquero goza de buena reputación como miembro de la IFAA y así conocer la clasificación del arquero.
 - e. Un arquero no podrá participar en una competición autorizada por la IFAA si no presenta una tarjeta de puntuación/clasificación oficial.
 - f. Los campeonatos IFAA World Field Archery Championship se usarán para establecer la clasificación mundial.

2. Clases de clasificación

- a. En las divisiones Barebow, Freestyle Limited y Freestyle Unlimited de los Adulto y Young Adulto masculino y femenino, así como en los Junior masculino y femenino, se establecerán las siguientes clases, basadas en una ronda de 28 dianas:

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

- b. En las divisiones Bowhunter, Bowhunter Limited y Bowhunter Unlimited para Adult y Young Adult masculino y femenino, así como en los Junior masculino y femenino, se establecerán las siguientes clases, basadas en una ronda de 28 dianas:

Clase	Bowhunter Limited	Bowhunter Unlimited	Bowhunter
A	450 - plus	475 - plus	375 - plus
B	300 - 449	325 - 474	225 - 374
C	0 - 299	0 - 324	0 - 224

- c. En la división Longbow y Traditional Recurve Bow para Adulto y Joven Adulto masculino y femenino, así como en los Junior masculino y femenino, se establecerán las siguientes clases, basadas en una ronda de 28 dianas:

Clase	Longbow	Traditional Recurve Bow
A	250 - plus	300 - plus
B	150 - 249	200 - 299
C	0 - 149	0 - 199

- d. No habrá clases en ninguna de las divisiones de Arco Histórico
- e. Para los campeonatos mundiales y regionales, así como para otras competiciones aprobadas por la IFAA, las clases deberán cumplir con este artículo.
- f. No habrá clases en las divisiones Senior, Veterano y Cub.
- g. Para competiciones aprobadas por la IFAA o por el miembro de una nación, las clases deberán cumplir con el sistema adoptado por ese miembro.

3. Procedimientos de clasificación

Para las competiciones mundiales y regionales, así como para otras competiciones aprobadas por la IFAA, el director del torneo (Tournament Director) o la persona designada seguirán el procedimiento establecido en este artículo para determinar la clase a la que pertenece el arquero:

- a. La clasificación del arquero quedará determinada por las dos puntuaciones más altas del arquero, obtenidas en el periodo de doce meses inmediatamente anterior a la competición.
- b. En el caso de que no se hayan conseguido esas dos puntuaciones en la misma clase durante el periodo de doce meses inmediatamente anterior a la competición, se ampliará el plazo hasta que se obtengan tres puntuaciones. Las dos puntuaciones dentro del rango de puntuaciones de la misma clase determinarán la clasificación del arquero. No se tendrá en cuenta ninguna puntuación obtenida en un periodo de 24 meses anterior a la competición.
- c. La clasificación se hará por estilo de tiro. Un arquero que tire en más de un estilo podrá tener más de una clasificación. En el caso de que el arquero cambie de estilo, se iniciará un nuevo plazo para la clasificación en ese estilo, que empezará a partir de la fecha de obtención de la primera puntuación.
- d. Un arquero que no tenga suficientes registros de puntuaciones para clasificarse deberá competir en la clase más alta disponible para su estilo en esa competición.
- e. Un arquero se podrá volver a clasificar en una clase superior si obtiene dos puntuaciones en un rango de clasificación mayor en un periodo de doce meses, calculado desde la fecha en la que se ha obtenido la puntuación en la clase más alta. Este nuevo proceso de clasificación se repetirá hasta que el arquero se clasifique en la clase «A».
- f. Un arquero se clasificará en una clase más baja si obtiene puntuaciones regulares en una clase más baja durante un periodo no inferior a doce meses, calculado desde el día de la primera puntuación usada para esa nueva clasificación.

NORMAS DE LOS CAMPEONATOS IFAA WORLD FIELD ARCHERY (WFAC)

El WFAC estará formado por las siguientes rondas de 28 dianas:

Día 1	-	Ceremonias de inauguración
Día 2	-	Ronda WFAC Field
Día 3	-	Ronda WFAC Hunter
Día 4	-	Ronda WFAC Animal
Día 5	-	Ronda WFAC Field
Día 6	-	Ronda WFAC Hunter
Día 7	-	Ceremonia de entrega de premios y banquete/cena opcional, Traspaso de la bandera de la IFAA al siguiente miembro que albergará un WFAC, Ceremonias de clausura.

1. Las distancias de tiro del WFAC serán MARCADAS (conocidas).
2. Cada diana del campo tendrá un tablero indicador en la posición de tiro. Este panel deberá incluir la siguiente información:
 - número de diana
 - distancia
 - una imagen del papel de diana Animal pertinente con la posición de la zona «Muerte»
3. Está permitido el uso de ayudas ópticas
4. En el caso de empate para optar a un premio, los arqueros afectados deberán desempatar mediante un recorrido de tiro de tres dianas Field (cuatro flechas por diana), colocadas en el campo de prácticas a 50 yardas (45,72 m). La diana de la primera ronda será de 65 cm, para la segunda será de 50 cm y para la tercera se usará la de 35 cm. Si no se ha conseguido desempatar, se tirará una flecha de «muerte súbita» a la diana de 35 cm,

NORMAS DE LOS CAMPEONATOS DEL MUNDO IFAA BOWHUNTER (WBHC)

El WBHC estará formado por las siguientes rondas de 28 dianas:

2 rondas de IFAA Animal a distancias desconocidas	– Ronda de 3 flechas
1 ronda de IFAA 3-D Standard	– Ronda de 2 flechas
1 1 ronda de IFAA 3-D Hunting	– Ronda de 1 flecha

Se podrán tirar en cualquier orden.

Equipo

El equipo para todos los estilos de tiro debe ser el indicado en las Normas generales, con las siguientes condiciones:

1. Está permitido el uso de carcaj en todos los estilos si su sistema de anclaje (montaje) no es visible en la ventana del visor. (Regla de competición, no del estilo de arco)
2. Se permite el uso de dispositivos ópticos según el Artículo IV H 2M de los Estatutos.
3. Cambio del equipo durante la competición:
 - No está permitido el cambio de ninguna pieza del equipo que implique un cambio de estilo con el fin de facilitar el tiro en alguna de las diferentes rondas.
 - El arquero debe competir y finalizar el evento con el mismo equipo que empieza, excepto en el caso de fallo del material.
 - No se podrá ajustar la potencia durante ninguna ronda de la competición. (Norma de la competición aplicable a todos los estilos de tiro).

Reglas de tiro adicionales

1. Ningún participante, ni ninguna otra persona no relacionada oficialmente con la competición, estará autorizada a evaluar o inspeccionar los circuitos Bowhunter antes del tiro.
2. Ninguna persona que no sea un participante asignado a ese grupo podrá acompañar a los grupos en los campos de tiro (no se permiten invitados). Los organizadores podrán autorizar a ciertas personas en los campos, como a los oficiales y a los medios de comunicación.
3. Está terminantemente prohibido hablar sobre las distancias de las dianas entre los participantes o hacer públicas las distancias y podrá provocar la descalificación.
4. El arquero podrá utilizar sus notas personales, como la configuración del visor, en el campo. Sin embargo, está terminantemente prohibido y podrá provocar la descalificación del arquero hacer notas adicionales en el campo que puedan, de alguna manera, revelar condiciones de tiro, distancias, etc., y que se puedan usar para ayudar a otro competidor en otro momento de la competición.
5. Ningún miembro del grupo (o de cualquier otro grupo) podrá avanzar de la piqueta de tiro hasta que todos los miembros del grupo hayan tirado sus flechas desde esa piqueta de tiro.
6. En el caso de que un arquero necesite tirar una segunda o tercera flecha, el arquero deberá tirar todas estas flechas antes de que el siguiente arquero se acerque a la primera piqueta de tiro.
7. Dentro de los grupos de tiro, los primeros dos arqueros deben tirar primero a la primera diana, los siguientes dos arqueros tirarán primero a la siguiente diana y así sucesivamente durante toda la ronda.

8. Es posible que estos números deban modificarse, según el número total de arqueros en un grupo y el número de arqueros que pueden tirar a la vez a una diana determinada.
9. Si hay 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.
10. En el caso de empate para optar a un premio, los arqueros afectados deberán desempatar mediante una ronda de tiro a tres dianas 3D (dos flechas por diana), colocadas en el campo de prácticas a distancias de «grupo 1». La diana para las dos primeras flechas será del grupo 1.
La de las dos segundas flechas será una diana del grupo 2 y para las dos últimas flechas será una diana del grupo 3. Si no se ha conseguido desempatar, se tirará una flecha de «muerte súbita» a la diana de grupo 3, que se hará retroceder un poco más tras cada tiro.
11. Puntuación.
En el caso de que se usen dianas 3D para esta ronda, se unirán las zonas «punto» y «vital» y pasarán a llamarse «zona de muerte».

NORMAS DE LOS CAMPEONATOS IFAA WORLD INDOOR ARCHERY CHAMPIONSHIP (WIAC)

Formato

El formato del WIAC será:

Noche anterior al día 1	-	Ceremonia de inauguración
Día 1	-	Ronda IFAA Indoor
Día 2	-	Ronda IFAA Indoor
Día 3	-	Ronda IFAA Indoor Ceremonia de entrega de premios.

En el día 2 o 3 del WIAC se puede tirar la ronda Flint Indoor, en lugar de la ronda IFAA Indoor. La elección de tirar la ronda Flint Indoor será de los anfitriones del WIAC, que deberán indicar su opción como parte de su candidatura para albergar el evento.

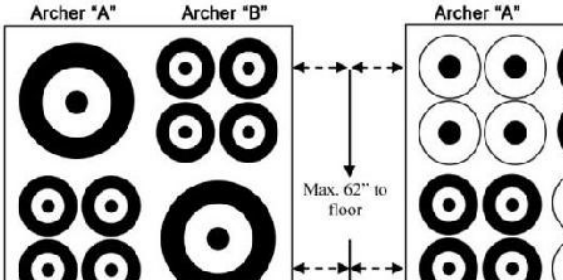
Reglas específicas para rondas de tiro en sala (indoor)

1. Está permitido el uso de ayudas ópticas
2. Se deberá permitir una división Professional, según el artículo IV F de los Estatutos.
3. En el caso de empate para optar a un premio, los arqueros afectados deberán desempatar mediante una ronda de tiro de tres tandas. Ganará el desempate el arquero con mayor número de X's. Si no se ha conseguido desempatar, se tirará una flecha de «muerte súbita».
4. El arquero podrá elegir un papel de diana de un único punto o el de cinco puntos. No se podrán intercambiar los papeles de diana durante una ronda.

Reglas específicas para rondas de tiro en sala (indoor)

1. Las normas para la ronda Flint Indoor deberán cumplir con el Artículo V (I) de los Estatutos.
2. Una ronda estará formada por dos unidades estándar, que a su vez estarán formadas por siete tandas de cuatro flechas (56 flechas en total).
3. Deberá establecerse un descanso de 15 minutos entre las dos unidades estándar.
4. El arquero podrá elegir el papel de diana único de 35 cm (papel único de 50 cm para los Cubs) y cuatro papeles de diana de 20 cm (papel único de 35 cm para los Cubs), dispuestos como se muestra en la Figura 1, o cuatro papeles de diana de 21 cm (los dos anillos interiores de una diana de 35 cm) y cuatro papeles de diana de 20 cm, dispuestos como se muestra en la Figura 2. El arquero deberá elegir el papel de diana al inicio de la primera unidad y no podrá cambiarlo durante una ronda.
5. Para papeles de diana que estén formados por cuatro dianas, se deberá tirar una única flecha en cada diana en cualquier orden. En el caso de que se haya tirado más de una flecha en una diana, solo puntuará la flecha con el valor más bajo.
6. Las flechas clavadas fuera de la diana no puntuarán.
7. Los carriles de tiro se deberán diseñar como se indica en la figura.

Tras la finalización de la primera unidad estándar, los arqueros deben cambiar de carril en el mismo parapeto para la segunda unidad estándar: el arquero en el carril «A» deberá pasar al carril «B», y el arquero en el carril «B» deberá pasar al carril «A».



Diseño de la ronda Indoor Flint

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

Fig 2

PUNTUACIÓN DE LAS FLECHAS

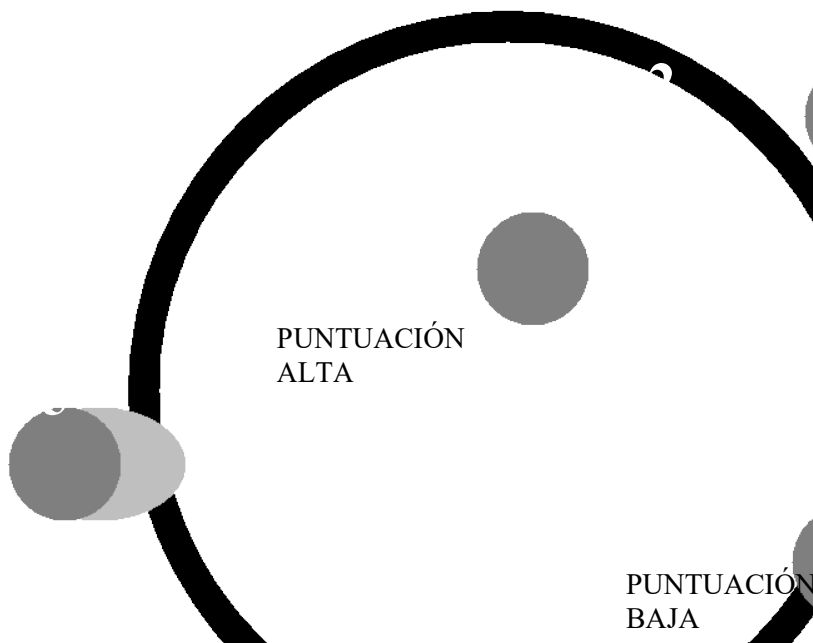
DETALLES TÍPICOS PARA CADA TIPO DE DIANA

Conceptos básicos de las puntuaciones:

La norma de la IFAA establece que la línea que separa dos zonas de puntuación sea la línea de puntuación inferior.

Esto significa que las dimensiones de las zonas de puntuación se medirán desde el interior de la línea divisoria, independientemente de lo gruesa que esta sea. Algunas imprentas/fabricantes usan líneas divisorias gruesas, mientras que otros usan líneas muy finas. Aunque no hay una norma establecida para el grosor de las líneas, los papeles de diana modernos suelen usar líneas muy finas que no son visibles desde la línea de tiro a simple vista.

Para que una flecha puntúe en la zona superior, esta flecha deberá atravesar la línea, lo que significa que parte de la flecha, aunque no sea casi visible, deberá encontrarse en la zona de puntuación superior. Esto será de aplicación a todas las rondas oficiales de la IFAA.



①: Puntuación alta

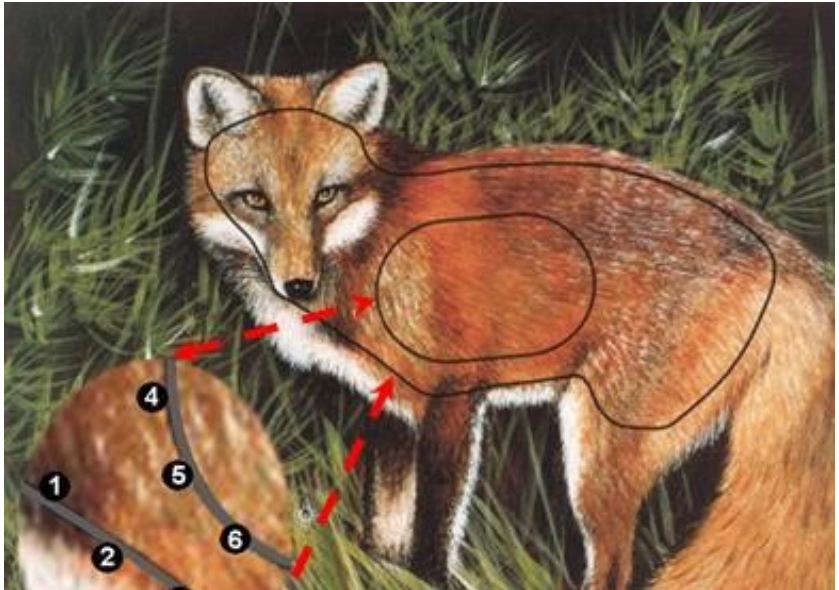
②: Puntuación baja

③: La flecha no corta la línea. Puntuación baja.

④: La flecha corta la línea. Puntuación alta

⑤: La flecha rasga el papel y llega a la zona de puntuación alta, pero el cuerpo queda fuera de la zona de puntuación alta. La flecha obtendrá la puntuación baja.

Puntuación en la ronda Animal (papel de diana 2D):



Flecha ①: la flecha toca la línea de pelo dentro de la zona de herida y se puntúa como «herida».

Flecha ②: la flecha toca la línea de pelo por fuera y no puntúa.

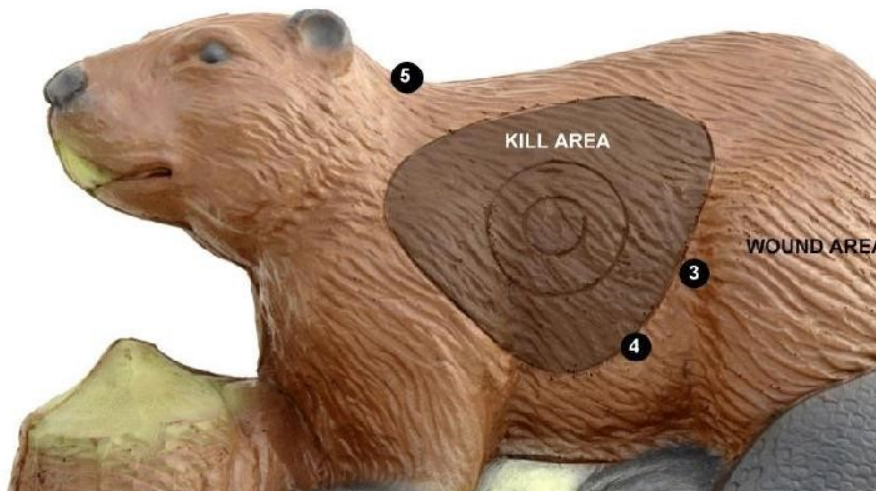
Flecha ③: la flecha corta la línea de pelo y puntúa como «herida».

Flecha ④: la flecha toca la línea de muerte y puntúa como «herida».

Flecha ⑤: La flecha no toca la línea de muerte y puntúa como «herida»

Flecha ⑥: la flecha toca la línea de muerte y puntúa como «muerte».

Puntuación en la ronda Animal (papel de diana 3D):



Flecha ①: la flecha se clava en la base de la diana y no puntúa.

Flecha ②: la flecha se clava en la base de la diana pero corta la «línea de pelo». Puntúa como «herida».

Flecha ③: la flecha puntúa como «herida».

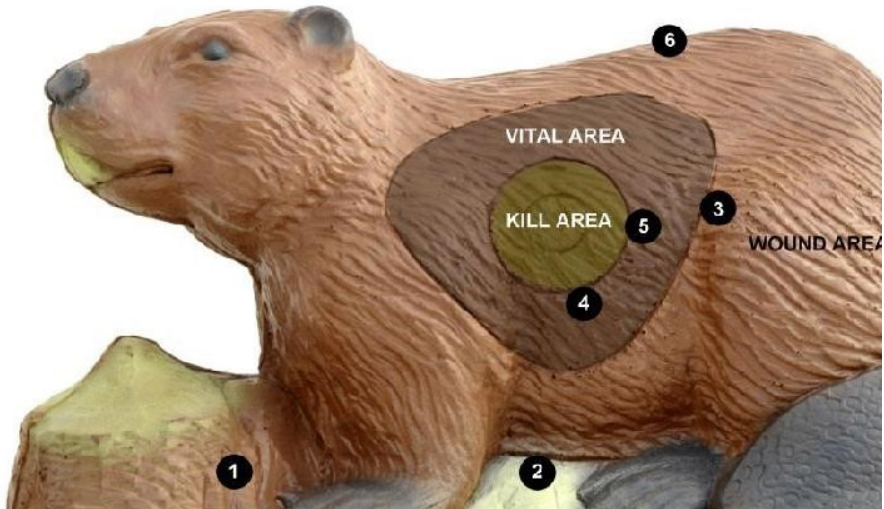
Flecha ④: la flecha toca la línea de muerte y puntúa como «muerte».

Flecha ⑤: La flecha toca la «línea de pelo» pero no se aguanta en la diana. No puntúa y no se podrá tirar otra flecha.



Diana con una línea de «herida» dibujada a mano para separar la base del animal. Para puntuar como herida, la flecha deberá cortar la línea.

Puntuación en las rondas Standard y Hunter (diana 3D)



- Flecha ①: la flecha se clava en la base de la diana y no puntúa.
- Flecha ②: la flecha corta la «línea de pelo» y puntúa como «herida».
- Flecha ③: la flecha toca la línea «vital» pero no la corta. Puntúa como «herida».
- Flecha ④: la flecha toca la línea «muerte» pero no la corta. Puntúa como «vital».
- Flecha ⑤: la flecha toca la línea de muerte y puntúa como «muerte».
- Flecha ⑥: La flecha toca la «línea de pelo» pero no se aguenta en la diana. No puntúa y no se podrá tirar otra flecha.

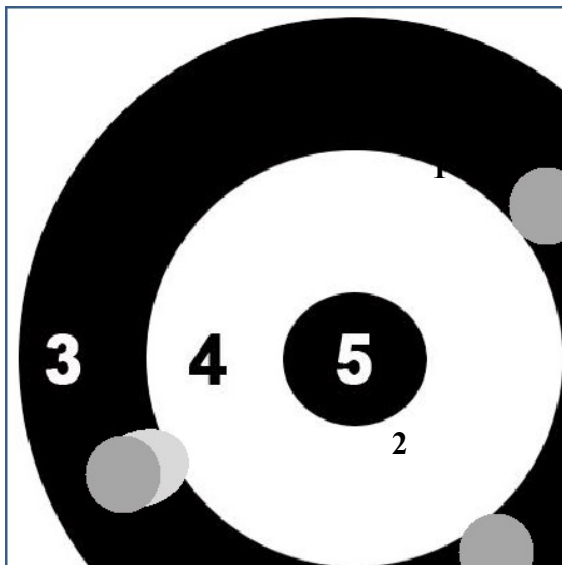


Flecha ①: la flecha en la pata puntúa como «herida».

Flecha ②: La flecha toca la «línea de pelo» pero no se aguanta en la diana. No puntúa y no se podrá tirar otra flecha.

Flecha ③: La flecha se engancha en el asta (cuerno) y no puntúa. No se puede tirar otra flecha.

Puntuación en las rondas Field y Hunter



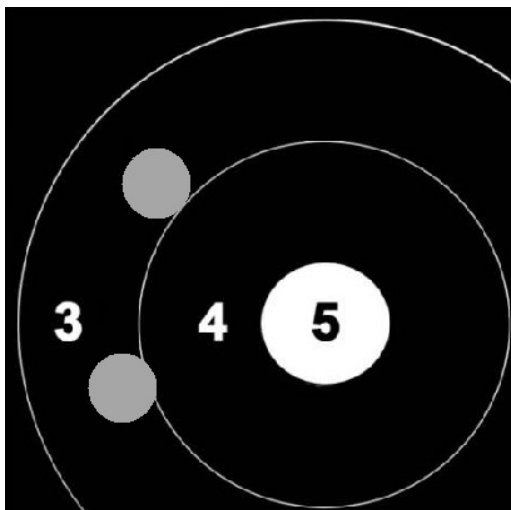
La flecha ① toca la línea pero no la rompe. La flecha obtiene 3 puntos.

La flecha ② rompe la línea.
La flecha obtiene 4 puntos.

La flecha ③ ha rasgado el papel en la zona de puntuación alta, pero el cuerpo se encuentra en la zona de puntuación baja. Obtiene 3 puntos.

La flecha ① toca la zona de puntuación alta, pero no corta la zona de puntuación alta. La flecha obtiene 3 puntos.

La flecha ② corta la zona de puntuación alta. La flecha obtiene 4 puntos.



REGISTRO DE LA PUNTUACIÓN DEL ARQUERO / CLASSIFICATION CARD

Date	Archery Event	Shooting style	Round	Score	class

Date	Archery Event	Shooting style	Round	Score	class

Date	Archery Event	Shooting style	Round	Score	class