

LIVRO DE REGRAS

ESTATUTOS

ARTIGO I - REGIÕES CONTINENTAIS DA IFAA NO MUNDO

As Regiões Continentais do IFAA no Mundo serão:

Africa

Asia e Oceania

Europa

America do Norte

America do Sul

ARTIGO II - TORNEIOS, PRÊMIOS E TROFÉUS

A. Torneios Mundiais e Regionais

1. Campeonatos Mundiais

- a. Somente membros Plenos poderão fazer uma proposta para sediar um torneio sancionado pela Associação.
- b. A data e o local serão determinados pelo voto da maioria do Conselho Mundial. No caso de três ou mais propostas, desde que não haja vencedor majoritário, a proposta com a menor contagem de votos será colocada de lado e uma nova votação será feita com as propostas remanescentes até que uma maioria seja atingida. O Conselho Mundial estabelecerá toda e qualquer condição para a conduta do torneio. Os torneios Mundiais incluirão os Campeonatos de Tiro com Arco na modalidade Field da IFAA (IFAA World Field Archery Championships - WFAC), os Campeonatos Mundiais de Tiro com Arco na modalidade Indoor da IFAA (IFAA World Indoor Archery Championships - WIAC) e os Campeonatos Mundiais na categoria Bowhunter da IFAA (IFAA World Bowhunter Championships - WBHC). Os locais para cada um dos torneios mundiais serão escolhidos através de um rodízio progressivo pelas regiões da IFAA.
- c. Quando uma região não se candidatar para um WFAC, WIAC ou WBHC, propostas de outras regiões serão aceitas. Quando a proposta é aceita fora do rodízio normal estabelecido, o próximo torneio do mesmo tipo será oferecido à próxima região na sequência.
- d. Esta será a região que normalmente seria a próxima no rodízio antes da proposta ser tirada da sequência.
- e. Um membro que deseja sediar o Campeonato Mundial irá fazer um depósito para demonstrar boa vontade. Após a aceitação da nomeação, ou no máximo 60 dias a partir desta, o valor de 750 Euros será depositada com o Tesoureiro da IFAA. Este depósito será deduzido das taxas de sanção do IFAA de acordo com o Artigo 9B das Políticas da IFAA. Se após o primeiro ano, o nomeado aceitar retirar sua nomeação, o nomeado perderá o valor de 250 Euros. Após o segundo ano, o nomeado perderá o valor de 500 Euros. Após o terceiro ano, o nomeado perderá o valor de 750 Euros.

Tais valores perdidos serão repassados para os membros que aceitarem sediar o Campeonato.

A tabela de perda acima será aplicada quando as nomeações são aceitas com um período de aviso de quatro anos. Quando um período de aviso menor é dado, uma tabela de perda pro rata será utilizada.

2. Campeonatos Regionais

- a. A data e o local será à critério dos Membros pertencentes à aquela região que estabelecerem as condições para a conduta do torneio, desde que somente rodadas oficiais do IFAA sejam utilizadas.

B. Rodízio

WFAC		WBHC		WIAC	
Região	Ano	Região	Ano	Região	Ano
Europa	2010	América do Sul	2009	América do Sul	2009
América do Sul	2012	América do Norte	2011	América do Norte	2011
América do Norte	2014	Ásia e Oceania	2013	Ásia e Oceania	2013
Ásia e Oceania	2016	África	2015	África	2015
África	2018	Europa	2017	Europa	2017
Europa	2020	América do Sul	2019	América do Sul	2019

C. Processo de Licitação

Somente membros do IFAA cuja associação foi ratificada pelo Conselho Mundial da IFAA poderão fazer propostas para sediar os torneios sancionados pelo IFAA.

O processo de licitação executada pelo membro do IFAA para sediar um torneio mundial ou regional atenderá as exigências dos Estatutos da IFAA.

Qualquer membro que esteja licitando para tal torneio deve assegurar ao Conselho da IFAA (ou, o Vice-Presidente da IFAA se o processo de licitação é feito em um momento diferente daquele designado na Reunião do Conselho Mundial da IFAA) que:

1. Se o evento for ocorrer simultaneamente com outro evento, tal como o evento Nacional de Tiro com Arco na modalidade Field, nenhum desvio às regras do IFAA será permitido. OU, ver (2) abaixo.
2. Se (1.) o acima mencionado não é oficializado, o torneio será organizado como um evento independente e nenhum desvio das regras do IFAA será permitido.
3. O evento será soberano em relação a outros eventos associados.

D. Outros torneios

1. O Conselho Mundial conduzirá e/ou sancionará torneios para os arqueiros de um membro, assim como os arqueiros de dois ou mais membros. O Conselho Mundial estabelecerá toda e qualquer condição para a conduta e/ou sanção.
2. O Vice-Presidente terá a autoridade para determinar se tais condições para sanção pela IFAA foram ou serão cumpridas.

E. Equipe nacional

O membro de uma Equipe Nacional deverá:

1. Ser um membro registrado da associação da IFAA naquele país
2. a. Ser um cidadão daquele país por nascimento ou naturalização
ou
- b. Ter residido no país por um período de 90 dias nos últimos doze meses
3. Não ter atirado como membro de uma Equipe Nacional ou outra associação que seja membro do IFAA nos últimos doze meses.

F. Troféus e prêmios

O Secretário será o custodiante de todos os prêmios e troféus da IFAA e deverá manter um registro deles, incluindo o nome do doador, as condições da competição que regem sobre as honras e os nomes e pontuação daqueles que ganharam. A responsabilidade para a recuperação ou reposição de troféus perdidos cabe à Associação do ganhador e um troféu similar a aquele que foi perdido deverá necessariamente ser providenciado.

ARTIGO III - DIVISÕES DE COMPETIÇÃO

- A. Todos os torneios oferecerão todos os estilos de tiro que são reconhecidos pela IFAA.

B. Sistema de prêmios

Nível Nacional – será em conformidade com o sistema adotado pela Associação Nacional.

Torneios especiais patrocinados ou sancionados pela IFAA – serão em conformidade com o sistema adotado pelo Conselho Mundial da IFAA.

Nos Campeonatos Mundiais de Tiro com Arco na categoria Bowhunter, os Campeonatos Mundiais de Tiro com Arco na modalidade Field e os Campeonatos Mundiais de Tiro com Arco na modalidade Indoor, medalhas de ouro, prata e bronze serão concedidas para cada divisão da competição.

A premiação da classe B e C será concedida para os Campeonatos Mundiais de Tiro com Arco na modalidade Field e será determinada pelo número de competidores em cada classe.

1/1 2/4 3/7 4/12 5/20⁺

Não haverá premiações de classe para a classe A.

Não haverá premiações de classe para Campeonatos Mundiais de Tiro com Arco na categoria Bowhunter e Campeonatos Mundiais de Tiro com Arco na modalidade Indoor.

- C. As regras que regem as competições amadoras serão aquelas reconhecidas pelo Conselho Mundial da IFAA.
- D. As regras que regem as competições para profissionais serão aquelas reconhecidas pelo Conselho Mundial da IFAA.

- E. A IFAA adota a política I.O.C. para doping. A operação e implementação de tal política será da responsabilidade do Conselho Mundial da IFAA.
- F. Recordes mundiais poderão ser obtidos para os Campeonatos Mundiais da IFAA ou os Campeonatos Regionais sancionados pela IFAA. A IFAA reconhecerá a pontuação de recordes mundiais obtidos em Tiro com Arco na modalidade Field e Tiro com Arco na modalidade Indoor em torneios Mundiais e Regionais sancionados somente por arqueiros idôneos associados a IFAA. O IFAA divulgará, em todos os seus torneios Mundiais e Regionais, a pontuação mais alta obtida em cada estilo e divisão.
- O Secretário da IFAA manterá a lista de pontuação atual e estabelecerá os limites de tempo e outros critérios para reconhecimento de novas pontuações de recordes.

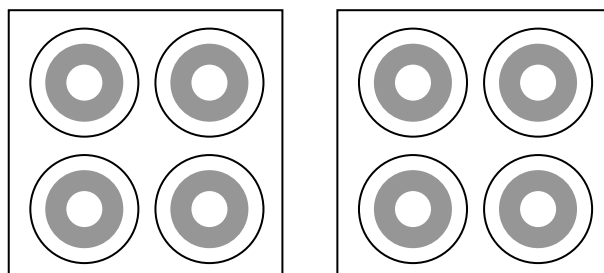
ARTIGO IV - REGRAS GERAIS PARA JOGOS DE TIRO COM ARCO NA MODALIDADE FIELD

A. Expressões

Anteparo	-	Qualquer objeto sobre o qual uma face é posicionada
Face	-	Alvo impresso em papel.
Leque (Fan)	-	Um alvo que tenha marcadores múltiplos cada um eqüidistante do alvo
Marcador	-	Posição de Tiro.
Rodada	-	Distancias marcadas: Duas unidades padrões predefinidas ou, alternativamente, atirar em tal unidade padrão duas vezes. Distancias não marcadas: 28 alvos
Centro (Spot)	-	Centro da mira.
Estabilizador	-	Qualquer dispositivo acoplado ou incorporado ao arco que na opinião do Comitê Técnico da IFAA melhorará a estabilidade do arco.
Unidade Padrão	-	Uma série de tiros com um número fixo de alvos conforme definido no Artigo V para Rodadas Oficiais.
Alvo único (Straight)	-	Um alvo com um marcador único para um arqueiro.
Pare	-	Chamado de advertência para outros arqueiros
Alvo	-	O objeto sob a mira do arqueiro e, quando utilizado juntamente com um número, define um local na área de tiro.
Alvo de aproximação (walk-up)	-	Um alvo com marcadores múltiplos que são atirados em seqüência com o tiro de maior distância sendo disparado primeiro.

B. Alvos

1. As faces não poderão ser posicionadas sobre outras faces maiores, nem poderá haver marcas artificiais no anteparo ou no plano frontal que poderiam ser utilizadas como pontos de mira.
2. Todos os anteparos devem ser posicionados perpendiculares à pista de tiro.
3. Em todos os torneios que utilizam rodadas oficiais da IFAA, um número mínimo de 8 faces deverão ser utilizadas em todos os anteparos que requerem faces de 20 cm. As faces serão organizadas como segue: -
Dois blocos quadrados com quatro faces cada (veja a figura).

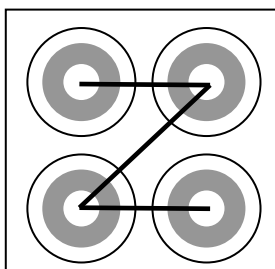


Um mínimo de duas faces deverão ser utilizadas quando faces de 35 cm são especificadas; estas faces deverão ser posicionadas lado a lado na horizontal.

4. Quando dois pares de faces são necessários, uma acima da outra, o primeiro par de arqueiros atirárá no par de faces inferior.

C. Posições de Tiro.

1. Cada alvo terá um quadro indicador na posição de tiro, cada quadro será visível ao se aproximar da posição de tiro, este quadro exibirá informações conforme definido nas Regras de Torneio de cada evento.
2. A distância de cada tiro será nitidamente exibida em cada marcador. É obrigatório ter pelo menos um marcador para cada posição de tiro. Mais marcadores serão utilizados á critério do membro sediador.
3. Quando marcadores eqüidistantes são utilizados, a distância mínima entre dois marcadores adjacentes será 3 pés (0,91 metros), e a distância máxima entre os marcadores extremos será 15 pés (4,57 metros).
4. Os tiros nas faces de 20 cm serão disparados em seqüência: -
Esquerda superior, direita superior, esquerda inferior, direita inferior (veja a figura)



5. Os tiros nas faces de 35 cm serão disparados usando todas as quatro flechas direcionadas a uma única face. Flechas disparadas do lado esquerdo serão direcionadas a face esquerda e vice versa, exceto em tiros de leque quando as duas flechas dos marcadores canhotos serão direcionadas a face esquerda e as flechas dos marcadores destros serão direcionadas a face direita.
6. Nas faces de 50 cm todas as 4 flechas serão direcionadas a uma única face, a regra C5 se aplicará no caso de faces múltiplas.
7. Nas faces de 65 cm todas as 4 flechas serão direcionadas a uma face única, a regra C5 se aplicará no caso de faces múltiplas.

D. Equipamento

1. Qualquer tipo de arco, tendo duas lâminas flexíveis, exceto uma besta ou arco que incorpore um dispositivo mecânico de puxada.
2. O arqueiro suportará o a massa e o peso do arco sem o auxílio de qualquer ajuda alheia, com exceção daqueles definidos nos estilos relevantes.
3. A velocidade da flecha não poderá exceder 300 pés por segundo (fps) (91.5 m/s).
4. O arqueiro será responsável pelo uso e manutenção do seu equipamento em conformidade com os regulamentos de garantia do fabricante para cada tipo específico de equipamento que for utilizado.

E. Estilos de tiro

1. Arco Simples (Barebow) - Recurvo e Composto (B.B)

- a. O arco, as flechas, cordas e acessórios devem estar isentos de miras, marcas, manchas ou lâminações que poderiam ser utilizadas para mirar.
- b. Um descanso (rest) de flecha ajustável pode ser utilizado para controlar o espaço entre a flecha e a face da janela do arco.
- c. O uso de estabilizadores é permitido.
- d. Um ponto permanente de encaixe da flecha (nocking point) pode ser utilizado e pode ser sinalizado por um ou dois batentes de flecha (nock locators).
- e. Nenhum dispositivo mecânico é permitido com exceção de um verificador e/ou nivelador de puxada (draw check and/or level) não ajustável montado no arco, nenhum dos quais possa se prolongar acima da flecha.
- f. Todas as flechas utilizadas serão idênticas em comprimento, peso, diâmetro, construção e encaixes, sem considerar cor, com tolerância para desgaste.

2. Estilo livre limitado (Freestyle limited) - Recurvo & Composto (F.S.)

- a. É permitido o uso de qualquer tipo de alça de mira (sight).
- b. Dispositivos de largada (release) não são permitidos.

3. Estilo Livre Ilimitado (Freestyle Unlimited) FU

- a. É permitido o uso de qualquer tipo de arco, alça de mira (sight), dispositivo de largada (release) reconhecido pelo Conselho Mundial da IFAA.

4. Bowhunter - Recurvo & Composto (B.H.)

- a. Arcos, flechas, cordas e acessórios deverão estar isentos de marcas de visada, manchas e/ou lâminações que poderiam ser utilizados para mirar. Dispositivos de nivelamento não são permitidos.
- b. Nenhum dispositivo de qualquer tipo que possa ser utilizado para visualização pode ser acoplado a qualquer equipamento do arqueiro. Estaladores magnéticos (clickers) não são permitidos.
- c. Não são permitidos dispositivos óticos que auxiliem o arqueiro em relação a consistência em alinhamento do olho e ponto de ancoragem.
- d. Somente um ponto permanente de encaixe de flecha (nocking point) é permitido na corda. Um ponto de encaixe de flecha (nocking point) poderá ser sinalizado com um ou dois batentes de flecha (nock locators).
- e. Somente um ponto consistente de ancoragem é permitido.
- f. O arqueiro deve tocar na flecha encaixada com o dedo indicador contra o encaixe. A posição do dedo não poderá ser alterada durante a competição. Uma dispensa especial será dada em casos de deficiência ou incapacidade física.
- g. Todas as flechas utilizadas serão idênticas em comprimento, peso, diâmetro, construção e encaixes, sem considerar cor, com tolerância para desgaste.
- h. É permitido o uso de botões silenciadores (brush buttons) em seus devidos lugares na ponta recurva do arco, silenciadores de corda a uma distância de não menos de 12 polegadas abaixo ou acima do ponto de encaixe da flecha (nocking point) e aljavas acopladas no lado oposto da janela do arco sem nenhuma parte da aljava visível pela janela do arco. Pode ser utilizado um estabilizador reto, com dispositivo de acoplamento incluído, se necessário, que não seja maior que doze polegadas conforme medido a partir das costas do arco. Não é permitido o uso de nenhum estabilizador bifurcado ou contrapeso. A fixação do estabilizador (plunger) (onde o estabilizador é parafusado) faz parte do estabilizador.
- i. A tensão do arco não pode ser ajustada durante qualquer rodada.

j.

5. Bowhunter Ilimitado (B.U.)

- a. É permitido o uso de qualquer tipo de arco e dispositivo de largada (release = gatilho) reconhecido pelo Conselho Mundial da IFAA. É permitido o uso de uma alça de mira (sight) com 4 ou 5 pontos fixos de referencia e, nem a alça de mira (sight), tampouco qualquer ponto de referencia, poderão ser alterados durante a rodada.
- b. Alças de mira com pino (pin sights) devem ser retos do ponto de ancoragem ao ponto de visualização (sighting point), mantidos mais na horizontal do que na vertical dentro da alça de mira (sight), com somente uma referencia de visada possível para cada pino ou ponto de referencia. Não é permitido o uso de pinos capeados (hooded pins) ou alças de mira com escopo (scope sights).
- c. O uso de dispositivos de largada (release) será permitido.
- d. É permitido o uso de um beijador (kisser button) ou uma mira espreita (peep sight) na corda mas não ambos. Nenhum tipo de lente de aumento pode ser acoplado ou conectado à mira espreita (peep sight).
- e. Proteções para pinos/cerdas (pin guard/brush guard) podem ser utilizadas desde que a distância entre a parte inferior da proteção de cima e o pino superior seja maior do que a distância entre o pino superior e o próximo pino. A mesma distância para o pino da alça de mira (sight) superior se aplica também ao pino inferior e a proteção inferior.
- f. Todas as outras regras para o estilo Bowhunter são aplicáveis.

6. Bowhunter Limitado - (B.L.)

- a. Aplica-se as mesmas regras do que aqueles do Bowhunter Ilimitado exceto que o uso de dispositivos de largada (release) não é permitido.

7. Longbow - (L.B.)

- a. Um arco de uma peça com pontas retas feitas de qualquer material, que quando montado exhibe uma curva unidirecional contínua, medida conforme segue:

Quando o arco montado é posicionado com a corda do arco na posição vertical, o ângulo, medido entre a tangente de qualquer ponto na lâmina e uma linha horizontal imaginária, deve sempre diminuir conforme este ponto é afastado da empunhadura (grip) do arco.

Quando houver dúvida sobre a curva continua da lâmina, então será posicionada uma linha de corda que estenderá da curva final do arco (fadeout) na barra da empunhadura (riser) até o começo do revestimento (overlay) (se não houver revestimento (overlay) então será o ponto na qual a corda do arco é contida no sulco da batente (nock groove) nas costas do arco

montado não poderá haver espaços entre a linha da corda e a lâmina do arco.

- b. O reforço da ponta não pode exceder 20 mm de altura, medido da superfície das costas da lâmina do arco e não poderá exceder 50 mm em comprimento, medido do centro do sulco da corda em direção a empunhadura (grip) do arco.
- c. O arco poderá conter uma janela e um apoio para a flecha. A lateral da janela será inclinada sobre o comprimento total da janela e arredondada no ponto onde a janela cruza com a lâmina superior do arco. O corte da janela não pode ultrapassar o centro do arco.
- d. A ~~barriga~~, empunhadura (grip) do arco, a janela e o apoio da flecha devem estar livres de marcas ou manchas que possam ser utilizadas para mirar.
- e. Não é permitida nenhuma adição ao arco que possa ser utilizada para estabilização, nivelamento, redutor de peso da puxada, verificador de visada e/ou puxada.
- f. Somente um ponto de encaixe de flecha (nocking point) será permitido na corda, que poderá ser marcada com um ou dois batentes de flecha (nocking point locators). Se encaixes de descanso (resting nocks) são utilizados - tais como encaixes abaloados (ball nocks) - somente um ~~batente~~ poderá ser utilizado. É permitido o uso de silenciadores de cordas posicionados a não mais que 30 cm acima ou abaixo do ponto de encaixe da flecha (nocking point).
- g. As flechas serão fabricadas de madeira, utilizando penas naturais e devem ter o mesmo comprimento, construção e pontas, sem consideração a cor. A flecha deve estar isenta de marcas ou manchas que possam ser utilizadas para mirar. Os encaixes (nocks) poderão ser de qualquer material e qualquer peso de ponta poderá ser utilizada.
- h. O arco deve ser disparado utilizando o "*Mediterranean loose*" ou Largada Mediterrânea, ou seja, um dedo acima da flecha e dois abaixo. Uma dispensa especial será dada em casos de deficiência ou incapacidade física.
- i. Candidatos que não atendam às regras acima serão classificados no estilo bowhunter recurvo ou em um estilo de tiro que permita o uso possível deste equipamento.

8. Arco Histórico - (HB)

- a. O reconhecimento do arco clássico (também conhecido como histórico ou primitivo) será baseado no projeto e uso aceito durante o período que antecede o ano de 1900.
- b. Não haverá diferenciação entre configurações diferentes de projetos de arco e ou materiais utilizados.

- c. Somente a divisão adulta será reconhecida e não haverá pontuação de classe.
- d. O arco será um arco feito de uma única madeira ou um arco laminado.
- e. A inclusão de um tipo de descanso ou apoio para flechas assim como um corte para a janela da visada é permitido, desde que o mesmo atenda a configuração clássica do arco que tenha precedência histórica estabelecida.
- f. O arco será construído de madeira ou materiais que foram utilizados durante o período de uso histórico do arco. Materiais modernos tais como carbono, fibra de vidro e epóxi não poderão ser utilizados.
- g. O material padrão para corda de arco será o poliéster. Não é permitido o uso de cordas históricas (tais como linho ou tendão animal) e/ou materiais de corda modernos (tais como Kevlar, etc).
- h. As hastes das flechas serão fabricadas de madeira e serão equipadas com penas naturais. É permitido o uso de pontas modernas de flecha assim como encaixes (nocks) modernos. Encaixes (nocks) que são entalhados na haste só serão permitidos quando os mesmos forem reforçados com materiais adequados.
- i. Acessórios tais como indicadores de ponto de encaixe da flecha (nocking point) e anéis para o polegar feitas em tear serão permitidos, desde que tal acessório foi utilizado durante o uso histórico do arco.
- j. A responsabilidade será do arqueiro para garantir que todo o equipamento que está sendo utilizado no torneio é historicamente correto. O atirador apresentará prova documentada da adequação do equipamento se requerido pelos controladores técnicos do torneio.
- k.

F. Divisões de Competição

1. Somente Adultos Profissionais - Status Profissional

Um arqueiro é considerado como um Arqueiro Profissional quando o mesmo se registra como tal ou é considerado como estando em violação à "Definição do Status de Amador" conforme definido no Artigo 15 das Políticas da IFAA.

O Arqueiro Profissional deve se enquadrar na "Definição do Status de Profissional" para ser elegível para competir na Divisão Profissional em torneios sancionados pela IFAA.

Dois estilos de tiro são reconhecidos pela IFAA:

Ilimitada – Sem restrição. Homens e Mulheres competirão em divisões separadas.

Limitada – Sem o uso de dispositivos de largada (release)

Um Arqueiro Profissional poderá ser reenquadrado como Arqueiro Amador de acordo com o Artigo 15 das Políticas da IFAA.

2. Amador – Adultos, Veteranos, Juvenis e Infantis.

Todo arqueiro registrado como membro na associação da IFAA será reconhecido como um Amador até se tornarem Profissionais sob as regras da IFAA.

Homens e Mulheres Adultos:

Arco simples (barebow) recurvo e composto	BB
Estilo livre limitado recurvo e composto	FS
Estilo Livre Ilimitado	FU
Bowhunter recurvo e composto	BH
Bowhunter ilimitado	BU
Bowhunter limitado	BL
Longbow	LB
Arco histórico	HB

Homens e Mulheres Veteranos:

Os arqueiros acima de 55 anos de idade completos ou a serem completados antes do primeiro dia do Torneio poderão optar se querem participar da divisão Veterana ou Adulta (não ambos).

A decisão para participar na divisão Veterana não é obrigatório para Torneios subsequentes. A escolha é sempre opcional. Uma prova de idade é obrigatória. Não haverá nenhuma classe na Divisão de Veteranos e estilos de tiro como é exigido na classificação Homens e Mulheres Adultos acima.

Juvenil, meninos e meninas (de 13 a 16 anos de idade):

Arco simples (barebow) recurvo e composto	BB
Estilo livre limitado recurvo e composto	FS
Estilo Livre ilimitado (Freestyle Unlimited)	FU
Bowhunter recurvo e composto	BH
Bowhunter Ilimitado (BU)	BU

Infantil, meninos e meninas (abaixo de 13 anos de idade):

Arco simples (barebow) recurvo e composto	BB
Estilo livre limitado recurvo e composto	FS
Estilo Livre Ilimitado (Freestyle Unlimited)	FU
Longbow L	LB

3. Nomenclatura do Estilo e Divisão

Uma descrição completa de Estilos e Divisões individuais reconhecidas é exibida abaixo:

	Adulto		Veterano		Juvenile		Infantil	
	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino
Arco Simple - recurvo	AFBB (R)	AMBB(R)	VFBB(R)	VMBB(R)	JFBB(R)	JMBB(R)	CFBB(R)	CMBB(R)
Arco Simples - Composto	AFBB(C)	AMBB(C)	VFBB(C)	VMBB(C)	JFBB(C)	JMBB(C)	CFBB(C)	CMBB(C)
Estilo livre Limitado Recurvo	AFFS(R)	AMFS(R)	VFFS(R)	VMFS(R)	JFFS(R)	JMFS(R)	CFFS(R)	CMFS(R)
Estilo Livro Comp	AFFS(C)	AMFS(C)	VFFS(C)	VMFS(C)	JFFS(C)	JMFS(C)	CFFS(C)	CMFS (C)
Estilo Livre Ilimitado	AFFU	AMFU	VFFU	VMFU	JFFU	JMFU	CFFU	CMFU
Bowhunter - Recurvo	AFBH(R)	AMBH(R)	VBH(R)	VBH(R)	JFBH(R)	JMBH(R)		
Bowhunter - Composto	AFBH(C)	AMBH(C)	VBH(C)	VBH(C)	JFBH(C)	JMBH(C)		
Bowhunter Ilimitado	AFBU	AMBU	VFBU	VBHU	JFBU	JMBU		

	Adulto		Veterano		Juvenil		Infantil	
	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino	Feminino	Masculino
Bowhunter Limited	AFBL	AMBL	VFBL	VMBL	JFBL	JMBL		
Longbow	AFLB	AMLB	VFLB	VMLB	JFLB	JMLB	CFLB	CMLB
Historical Bow	AFHB	AMHB						
Professional Unlimited	PFFU	PMFU						
Professional Limited	PFFS	PMFS						

G. Diretores do Torneio

- Os diretores do torneio, tal como Diretor de Tiro, Capitão(ões) do Local de Tiro, Diretores de Controle Técnico, etc., serão nomeados.
- Um Controle Técnico deverá ser nomeado pelos organizadores do torneio antes de seu início. Tal Controle Técnico deverá ser constituído de pelo menos dois membros, que são arqueiros com pleno conhecimento de equipamento para tiro com arco. A nomeação destes diretores de Controle Técnico nos Torneios Mundiais e Regionais da IFAA estarão sujeitos à aprovação do Vice Presidente.
- Em todos os torneios, o Capitão do Torneio será nomeado pelos organizadores do torneio / Diretor do Torneio e os deveres do mesmo serão: -
 - Formar os grupos.
 - Nomear o Capitão do Alvo e dois pontuadores para cada grupo.
 - Nomear os Capitães do Local de Tiro que monitorarão seus deveres nos locais de tiro individuais.
 - Designar os alvos dos quais cada grupo vai iniciar.

- e. Ter a opção em qualquer torneio para fixar um limite de tempo, ou por alvo ou por rodada, para tal torneio ser concluído.
 - f. Assegurar que cada anteparo tenha faces de alvo o suficiente para repor as que estejam esburacadas ("shot-out") ou que não permitam a verificação da pontuação.
4. O dever do Capitão do Alvo é de ordenar os tiros do grupo e resolver todas as questões locais. Sua decisão sobre os valores de flecha serão finais exceto quando as flechas são dele mesmo e, neste caso, a decisão será tomada pelo primeiro pontuador. Ele também decidirá se uma face deve ser trocada antes dos tiros ou não.
5. Os pontuadores manterão uma tabela de pontuação precisa em cada alvo, as somas totais atuais e compararão estas em cada alvo.

H. Regras do Torneio

1. Regras gerais de torneio

- a. Todos os arcos e equipamentos serão inspecionados e serão marcados como sendo inspecionados antes do torneio. Cada competidor apresentará seu equipamento ao Controle Técnico para a checagem do equipamento na hora e local designados. É da responsabilidade do arqueiro manter seu equipamento em conformidade com as regras específicas da IFAA. Se isto não for cumprido, poderá resultar em um protesto feito por outro arqueiro que poderá resultar em desqualificação.
- b. Os juvenis atirarão em seus próprios grupos.
- c. Os infantis deverão atirar em seus próprios grupos com um adulto responsável que não esteja atirando. O adulto responsável que não esteja atirando poderá ser um dos pontuadores do grupo.
- d. Nenhum arqueiro poderá atirar (ou competir) em qualquer Torneio mais do que uma vez a não ser que o Torneio seja registrado como um torneio múltiplo.
- e. Os competidores não poderão atirar em alvos de treino durante o curso da rodada exceto em um recesso oficial.
- f. Os arqueiros deverão atirar pelo tempo integral do Torneio conforme descrito nas especificações de Torneio. Qualquer pontuação registrada por um arqueiro que não completou o Torneio não será considerada para premiação.
- g. A decisão para descontinuar o Torneio, ou parte dela, será tomada em conjunto pelo Vice Presidente da IFAA (ou em sua ausência de seu representante delegado), o Diretor do Torneio e o Capitão do Torneio.

- h. Nenhum arqueiro puxará a corda de um arco com a mão do arco acima do topo da cabeça, quando estiver puxando num plano horizontal.

2. Regras do torneio para tiro com arco na modalidade outdoor (Field, Tiro com Arco 3D, etc)

- a. Os arqueiros atirarão em grupos de não menos de três e não mais de seis membros. Normalmente o número de preferência é quatro.
Nos torneios de Tiro com Arco na modalidade Field, o número de competidores em cada alvo será limitado a um máximo de seis arqueiros (168 arqueiros para 28 alvos). Para os torneios com o arco Bowhunter, este número poderá atingir no máximo oito arqueiros por alvo (224 arqueiros para 28 alvos).

Caso o número de arqueiros em um certo estilo de tiro ultrapasse o número máximo permitido para cada local de tiro, tais estilos serão divididos em dois grupos de números iguais, cada grupo atirando uma rodada similar mas em locais de tiro diferentes.

No caso do torneio Bowhunter, a Rodada Padrão 3D da IFAA e a Rodada de Caça 3D da IFAA são definidas como "rodadas similares".

- b. As posições de tiro do grupo serão decididas de comum acordo.
- c. Exceto onde mencionado ao contrário, cada arqueiro atirá do mesmo lado para os primeiros quatorze alvos, e para os quatorze alvos remanescentes os arqueiros atirarão do outro lado. Um arqueiro pode optar, com a autorização do Capitão do Alvo, por atirar do lado oposto se ele considerar o seu lado desvantajoso em relação a um alvo específico. Após concluir quatorze alvos, os arqueiros alterarão a ordem de tiro. Aqueles que atiraram primeiro atirarão por último, e aqueles cujos tiros foram os últimos, atirarão primeiro.
- d. Configuração de marcador único:
Nenhum arqueiro atirá na frente do marcador apropriado. Um pé ficará posicionado a não mais que seis polegadas (15.2 cm) para trás ou no máximo a três pés (91.4 cm) de cada lado de tal marcador. Para todas as rodadas animal, marcado e não marcado, um pé tocará ou ficará a não mais de seis polegadas (15.2 cm) atrás ou de cada lado de tal marcador.

Configuração de marcador duplo:

Nenhum arqueiro atirá na frente do marcador apropriado. Um pé tocará ou ficará a não mais de 6 polegadas (15.2 cm) atrás ou de cada lado de tal marcador.

- e. Um grupo não fará o grupo seguinte esperar porque está procurando flechas perdidas.
Cada arqueiro levará flechas o suficiente para continuar atirando e poderá retornar ao local para procurar as flechas quando todos os tiros forem concluídos.
- f. Nenhum arqueiro poderá treinar em qualquer alvo de um curso que está sendo utilizado para os propósitos do Torneio. Alvos especiais para treino deverão ser providenciados.

- g. Se por qualquer motivo um grupo estiver atrasando outro grupo, um acordo comum entre os Capitães dos Alvos será estabelecido para permitir que o grupo seguinte passe na frente.
- h. Um arqueiro que obtém a permissão do Capitão do Alvo para se retirar do local de tiro por qualquer motivo válido poderá retornar a seu grupo e completar a rodada inacabada. O seu grupo poderá esperar por seu retorno, mas deve permitir que os outros grupos passem na frente. O Capitão do Alvo fixará um limite de tempo razoável para seu retorno, se este tempo expirar, o grupo continuará. Ele poderá repor os alvos que perdeu durante o intervalo a critério do Capitão do Torneio.
- i. No caso de mal tempo, o Torneio continuará, a não ser que um sinal previamente estabelecido seja dado pelo Capitão do Torneio. Os arqueiros que se retirarem do local de tiro antes de tal sinal ser dado, serão eliminados da competição.
- j. Os tiros nos alvos serão feitos na seqüência estabelecida. Quaisquer alvos omitidos serão eliminados ao critério do Capitão do Torneio.
- k. Os grupos não se aproximarão ou interferirão com outros grupos enquanto cada um estiver atirando no alvo, mas permanecerão separados até todos os membros do grupo acabarem de atirar.
- l. No caso de falha no equipamento, após os reparos, um arqueiro poderá atirar quatro flechas em um alvo de treino sob a supervisão do Capitão do Torneio ou do Capitão do Local de Tiro.

3. Regras de Torneio para tiro com arco na modalidade indoor

- a. Uma linha de tiro será providenciada e cada arqueiro ficará posiciando com um pé de cada lado da linha de tiro.
- b. A formação de pares de arqueiros será estabelecida diariamente pelo Capitão do Local de Tiro. Uma nova formação de pares será estabelecida após cada rodada.
- c. "Olheiros" (sighters) serão permitidos se os organizadores do evento permitirem.'

I. Pontuação

1. Regras gerais de pontuação

- a. Nenhuma flecha no alvo ou no anteparo poderá ser tocada até que todas as flechas sejam pontuadas. As flechas que passarem pela face do alvo, mas continuam no anteparo poderão ser empurradas para trás pelo Capitão do Alvo ou alguém por ele designado e que não seja a pessoa que atirou a flecha, e serão pontuadas em seguida.

- b. Se uma flecha atinge a área de pontuação, mas rebater no alvo ou uma flecha atravessar a área de pontuação e não é retida no anteparo, outra flecha, especificamente marcada, poderá ser atirada.
- c. Uma flecha atingindo outra flecha dentro do alvo e permanecendo encravada naquela flecha terá a mesma pontuação que a flecha inicial. As flechas que foram desviadas por outras flechas serão pontuadas pela sua posição.
- d. A linha que separa uma zona de pontuação de outra na face do alvo ou do alvo 3D, é considerada como sendo parte da área de pontuação menor. Quando não há linha, a flecha deve cortar a área de pontuação maior para pontuar o valor mais alto. A posição da haste na superfície do alvo determina a pontuação.
- e. As flechas que atingem o alvo 3-D próximo à linha fina e não estão encravados no alvo não serão contabilizados e nenhuma outra flecha poderá ser atirada.
- f. Em alvos 3-D, as flechas que estão encravadas no apoio do alvo ou a base e aqueles nos chifres ou galhados não serão pontuados.
- g. O número de vezes que um arqueiro pode puxar uma flecha antes de disparar a flecha é restrito a quatro. Se a flecha não for disparada em seguida, será pontuado como um miss (pontuação zero). A única exceção a essa regra é no caso de uma situação perigosa ao critério do Capitão do Alvo ou o primeiro pontuador, se for o Capitão do Alvo em questão para eventos na modalidade Outdoor ou o Diretor de Tiro / Diretor do Torneio para eventos na modalidade Indoor.
- h. No caso de um empate por qualquer premiação, um desempate será organizado na forma descrita nas regras do torneio. Um desempate será promovido após as pontuações serem calculadas pelo pontuador do torneio. Os tiros de desempate serão feitos sob a supervisão do Capitão do Torneio (eventos na modalidade outdoor) ou o Diretor de Tiro / Diretor do Torneio (eventos na modalidade indoor) no último dia de tiro do torneio.

2. Regras de pontuação para tiro com arco na modalidade outdoor (Field, 3D, etc)

- a. Em todos os alvos a menos de 55 jardas (50.3 metros), as flechas serão pontuadas e removidas na maneira descrita após cada par de arqueiros terem atirado para minimizar o dano às flechas. O Capitão do Alvo e ambos os pontuadores devem ir para o alvo para registrar a pontuação.
- b. No caso de uma flecha disparada com falha (mis-shot arrow), um arqueiro poderá atirar outra flecha desde que a flecha disparada com falha possa ser alcançada pelo arco na posição do arqueiro no marcador.
- c. Flechas que ricocheteiem no chão antes do alvo não serão pontuadas.
- d. Um arqueiro que atira de um marcador errado ou na face errada perderá a pontuação daquela flecha. Nenhuma flecha poderá ser atirada novamente.

ARTIGO V - RODADAS OFICIAIS

A. Rodada da modalidade Field

1. A unidade padrão consistirá dos seguintes tiros:

ARTIGO V - RODADAS OFICIAIS

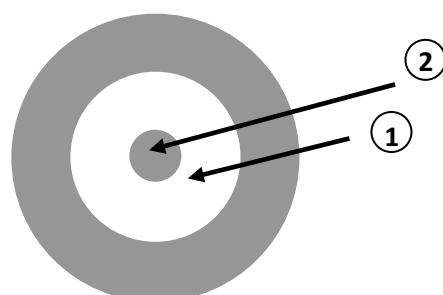
Tamanho da face do alvo	Número de Posições	Distância das posições		
		Adulto/Veterano	Juvenil	Infantil
65cm	4	80-70-60-50 yds	50 yds	30-25-20-15
65cm	1	65 yds	50 yds	yds
65cm	1	60 yds	45 yds	30 yds
65cm	1	55 yds	40 yds	25 yds
50cm	4	45-40-35-30 yds	como adulto	20 yds
50cm	4	35-35-35-35 yds	como adulto	20 yds
50cm	1	50 yds	como adulto	20 yds
50cm	1	45 yds	como adulto	20 yds
50cm	1	40 yds	como adulto	15 yds
35cm	1	30 yds	como adulto	15-15-15-15
35cm	1	25 yds	como adulto	yds
35cm	1	20 yds	como adulto	10 yds
35cm	1	15 yds	como adulto	10 yds
20cm	4	35-30-25-20 pés	como adulto	10 yds 10 yds 20 pés

2. A face da modalidade Field terá um centro (spot) preto com o anel interno em branco e o anel externo em preto e quatro tamanhos serão utilizados:-

	①	②
20 cm face	12 cm anel interno	4 cm spot
35 cm face	21 cm anel interno	7 cm spot
50 cm face	30 cm anel interno	10 cm spot
65 cm face	39 cm anel interno	13 cm spot

A pontuação é cinco para a centro (spot), quatro para o anel interno e três para o anel externo.

3. Todos os marcadores deverão ser brancos.



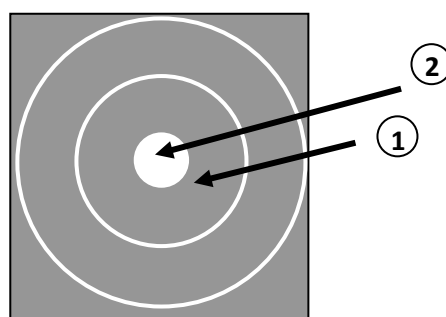
B. Rodada de Caça (Hunter)

1. A unidade padrão consistirá dos seguintes tiros:

Tamanho da face do alvo	Número de Posições	Distância das posições		
		Adulto/Veterano	Juvenil	Infantil
65cm	4	70-65-61-58 yds	50 yds	30-25-20-15
65cm	4	64-59-55-52 yds	50 yds	yds
65cm	4	58-53-48-45 yds	45 yds	30 yds
50cm	4	53-48-44-41 yds	41 yds	25 yds
50cm	1	48 yds	como adulto	20 yds
50cm	1	44 yds	como adulto	20 yds
50cm	1	40 yds	como adulto	20 yds
50cm	4	36-36-36-36 yds	como adulto	20 yds
35cm	4	32-32-32-32 yds	como adulto	15 yds
35cm	4	28-28-28-28 yds	como adulto	15-15-15-15
35cm	2	23-20 yds	como adulto	yds
35cm	2	19-17 yds	como adulto	10 yds
35cm	2	15-14 yds	como adulto	10 yds
20cm	1	11 yds	como adulto	10 yds
				10 yds
				20 ft

2. A face de Caça (Hunter) será toda preta com um centro (spot) branco. Quatro tamanhos de faces serão utilizadas com as mesmas dimensões a aquelas das faces da modalidade Field. A pontuação será a mesma a aquela da Rodada para a modalidade Field.

3. Todos os marcadores deverão ser vermelhos.



C. Rodada Animal com Distâncias Marcadas

1. A unidade padrão consistirá dos seguintes tiros:

Face do Grupo 1	Adultos/Veteranos: Três tiros em alvos com aproximação (walkup) de 5 jardas (4,57 m) com o primeiro marcador posicionado entre 60 jardas (54,8 m) e 40 jardas (36,6 m) (3 marcadores) Juvenis: Somente marcador frontal adulto Infantis: 30-25-20 jardas (27,4-21,9-18,3 m) alvo de aproximação (walk-up), 1x30 jardas, 1x25 jardas, 1x20 jardas
Face do Grupo 2	Adultos/Veteranos/Juvenis: Três tiros em alvos com aproximação (walkup) de 3 jardas (2,7 m) com o primeiro marcador posicionado entre 45 jardas (41,2 m) e 30 jardas (27,4 m) (3 marcadores) Infantis: 3x 20 jardas (18,3 m)
Face do Grupo 3	Adultos/Veteranos/Juvenis: Três tiros de uma posição (um marcador) com o marcador posicionado entre 35 e 20 jardas (32 m e 18,3 m) Infantis: 1x20 jardas (18,3 m), 2x 15 jardas (13,7 m), 1x10 jardas (9,1 m)
Face do Grupo 4	Adultos/Veteranos/Juvenis: Três tiros de uma posição (um marcador) com o marcador posicionado entre 20 e 10 jardas (18,3 m e 9,1 m) Infantis: 3x 10 jardas (18,3 m), 1x 20 pés (6 m)

2. Alvos

- Os alvos para esta rodada são faces animais com a área de pontuação dividida em duas partes. A área de pontuação alta é retangular e a área de pontuação baixa é a área entre a área de pontuação alta e a linha de "couro e pêlo" ou "penas" conforme o caso. A área entre a linha de "couro e pêlo" (incluindo a linha) na parte externa da carcaça é considerado uma área de não pontuação.
- A área de pontuação alta das faces do Grupo 1 é 9" (22,8 cm) em largura por 14 ½" (36,8 cm) em comprimento com extremidades arredondadas.
- A área de pontuação alta das faces do Grupo 2 é 7" (17,8 cm) em largura por 10 ½" (26,6 cm) em comprimento com extremidades arredondadas.
- A área de pontuação alta das faces do Grupo 3 é 4 ½" (11,4 cm) em largura por 7" (17,8 cm) em comprimento com extremidades arredondadas.
- A área de pontuação alta das faces do Grupo 4 é 2 ½" (6,3 cm) em largura por 3 ⅝" (9,1 cm) em comprimento com extremidades arredondadas.

- f. Todas as zonas de pontuação alta serão formadas de acordo com o Artigo 12 B da seção de Políticas.

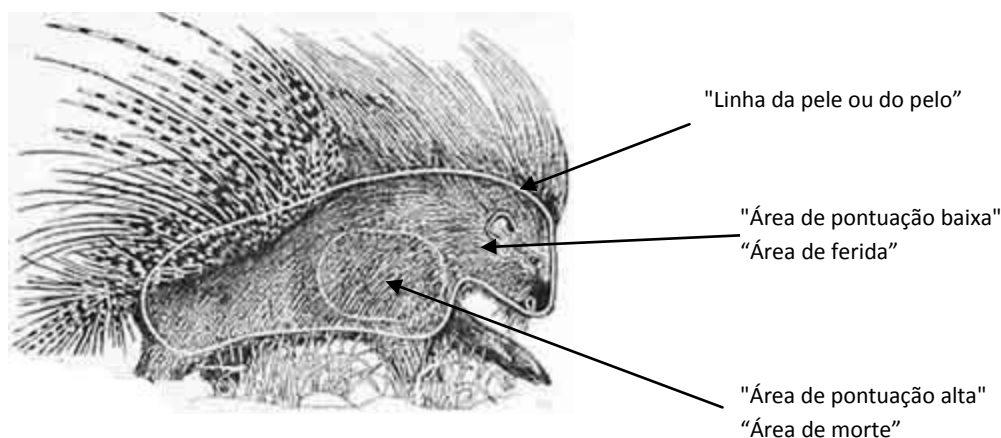
3. Posições de Tiro.

- a. Um máximo de três tiros é permitido, mas o arqueiro atira somente até acertar. Se a primeira flecha acertar a área de pontuação não é necessário atirar nenhuma outra flecha.
- b. Um arqueiro não poderá retornar para atirar as outras flechas se ele se movimentou em direção ao alvo.
- c. As flechas dos arqueiros devem ser claramente identificadas com um, dois ou três anéis nas final da flecha. As flechas deverão ser atiradas em ordem ascendente. Se uma flecha for atirada fora da ordem, o arqueiro deve notificar o Capitão do Alvo que irá direcionar a sequência das flechas restantes.
- d. Os Juvenis deverão atirar em alvos do Grupo 1 do marcador mais próximo dos alvos de aproximação (walk-ups) para adultos.
- e. O primeiro arqueiro deverá atirar na face do primeiro alvo e a sequência do primeiro, segundo, terceiro e quarto arqueiro (etc), daí por diante será em rotação de acordo com a ordem do cartão de pontuação.

4. Pontuação

	MORTAL	FERIMENTO
1ª flecha	20 pontos	18 pontos
2ª flecha	16 pontos	14 pontos
3ª flecha	12 pontos	10 pontos

Todos os marcadores deverão ser amarelos.



D. Rodada Animal com Distâncias Não Marcadas

1. A Unidade Padrão é de 28 alvos posicionados nas mesmas distâncias marcadas para Rodadas Animal, mas sem as distâncias exibidas nos marcadores.
2. Os alvos serão os mesmos alvos de Rodada Animal com distância marcada.
3. As posições de tiro serão as mesmas distâncias marcadas para a Rodada Animal com distância marcada.
4. A pontuação será a mesma da Rodada Animal com distâncias marcadas.
5. O uso de binóculos, dispositivos ópticos de visualização e outros aparelhos ópticos não é permitido. Máquinas fotográficas não poderão ser usadas como um range finder, somente poderão ser utilizadas como uma máquina fotográfica.
6. somente depois dos arqueiros daquele grupo terem concluídos seus tiros.

E. Rodada de Caça 3-D IFAA (Uma flecha)

1. Alvo
Somente alvos tridimensionais poderão ser utilizados nesta rodada.
2. Rodada Padrão
A rodada padrão é 28 alvos.
3. Posições de Tiro.
As posições de tiro não serão marcadas e terão as distâncias máximas de tiro conforme segue:

Número do Grupo do Alvo	Distância Máxima		
	Veteranos/Adultos	Juvenis:	Infantis:
1	60 jardas	50 jardas	30 jardas
2	45 jardas	45 jardas	25 jardas
3	35 jardas	35 jardas	20 jardas
4	20 jardas	20 jardas	10 jardas

A regra de rotação no Artigo VC3e da Rodada Animal com Distâncias Marcadas se aplicará a esta rodada.

4. Pontuação

Uma flecha por alvo.

Mortal	10 pontos
Vital	8 pontos
Ferimento	5 pontos

F. Rodada Padrão 3-D IFAA (2 flechas)

1. Alvo

Somente alvos tridimensionais conforme especificado na Rodada de Caça 3-D IFAA poderão ser utilizadas para esta rodada.

2. Rodada Padrão

A rodada padrão é 28 alvos.

3. Posições de Tiro.

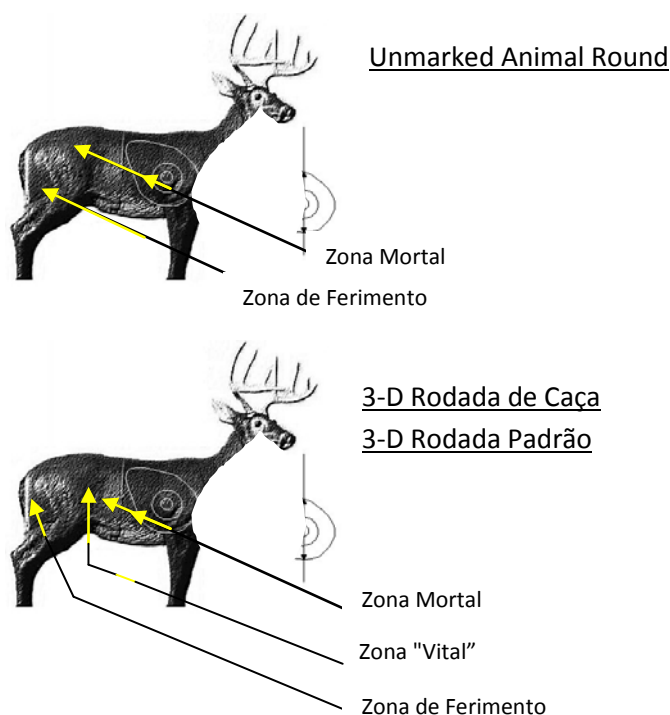
Dois marcadores por alvo posicionados à distâncias diferentes. A distância máxima para cada número de grupo de alvo será a mesma do que aquela da Rodada de Caça 3-D IFAA.

A regra de rotação no Artigo VC3e da Rodada Animal com Distâncias Marcadas também se aplicará a esta rodada.

4. Pontuação

Ambas as flechas serão pontuadas.

Mortal	10 pontos
Vital	8 pontos
Ferimento	5 pontos



G. Rodada Internacional

1. A Rodada Internacional é uma rodada de 20 alvos (10 alvos por unidade) e consistirá dos seguintes tiros:-

Tamanho da face	Número de Posições	Distância das posições		
		Adulto/Veterano	Juvenil	Infantil
65cm	1	65 jardas	50 jardas	25 jardas
65cm	1	60 jardas	45 jardas	20 jardas
65cm	1	55 jardas 50 jardas	40 jardas	20 jardas
50cm	1	45 jardas	Como adulto	20 jardas
50cm	1	40 jardas	Como adulto	20 jardas
50cm	1	35 jardas 30 jardas	Como adulto	15 jardas
50cm	1	25 jardas	Como adulto	15 jardas
35cm	1	20 jardas	Como adulto	10 jardas
35cm	1		Como adulto	10 jardas
35cm	1		Como adulto	10 jardas

- Os alvos estarão em conformidade com as especificações da Rodada de Caça IFAA. Três tamanhos de faces serão utilizados – 35 cm, 50 cm e 65 cm. Três flechas serão disparadas a cada distância. A pontuação é cinco para o centro (spot), quatro para o anel interno e três para o anel externo. No leque Field de trinta e cinco jardas (32 m) os dois marcadores centrais serão utilizados para as posições de tiro na Rodada Internacional. Todas as outras regras da Rodada na modalidade Field se aplicarão à Rodada Internacional.

H. Rodada Expert na modalidade Field

- Todas as mesmas distâncias e faces de alvo da Field Round IFAA se aplicarão, exceto que as linhas de subdivisão serão utilizadas, as mesmas estando no meio ponto de cada centro (spot) interna e externa (somente para desempates).
- A pontuação será a seguinte:
Cinco pontos para o centro (spot), quatro pontos para o segundo círculo, três pontos para o terceiro círculo, dois pontos para o quarto círculo e um ponto para o quinto círculo.
O 6 branco no centro (spot), é utilizado somente para desempates. Todas as outras regras Field Round se aplicarão Expert Round.

I. Rodada na modalidade Flint Indoor

1. Unidade Padrão

- A Unidade Padrão (end) consistirá de 7 séries de 4 flechas cada, disparados de sete distâncias diferentes.
- A unidade padrão consistirá dos seguintes tiros:

Tamanho da face	Número de Posições	Distância das posições		
		Adulto/Veterano	Juvenil	Infantil
35cm	50cm	1	1	25 jardas
20cm	35cm	1	2	20 jd
35cm	50cm	1	3	30 jardas
20cm	35cm	1	4	15 jardas
35cm	50cm	1	5	20 jardas
20cm	35cm	1	6	10 jardas
35cm	50cm	4	7	30-25-20-15 yds

c. A pontuação será a mesma a aquela Field Round.

2. Alvos

- Os alvos serão faces de alvo Field padrão de 20 cm e 35 cm posicionados em duas fileiras em cada anteparo. O centro da fileira de cima será posicionado a um máximo de 62" (1.6 m) do piso.
O centro da fileira inferior será posicionada a um mínimo de 30" (76 cm) do piso e diretamente abaixo do alvo superior.
- Para infantis, as faces de 20 cm serão substituídas por uma face de 35 cm e a face de 35 cm será substituída por uma face de 50 cm.

3. Posições de Tiro.

- Esta rodada será lançada de uma área de tiro de 30 jardas (27,4 m) com linhas de tiro marcadas em paralelo à linha do alvo em distâncias de 20 pés, 10, 15, 20, 25 e 30 jardas.
- Começando na linha de 30 jardas e prosseguindo em direção a linha de alvo, as linhas de tiro serão numeradas 3, 1, 5, 4, 6 e 2.
- Haverá uma pista separada para cada anteparo e o arqueiro irá de uma linha de tiro para a próxima linha de tiro na pista para o anteparo onde seus dois alvos estarão posicionados.
- Os alvos no anteparo na segunda pista serão o reverso daquelas na primeira pista. Aquelas na terceira pista serão exatamente as mesmas daquelas na primeira pista. Aquelas na quarta pista serão exatamente as mesmas daquelas na segunda pista.

4. Regras de Tiro

- Um arqueiro ficará posicionado com um pé de cada lado da linha de tiro.
- O limite de tempo por conjunto de flechas (end) é de três minutos.

- c. Todas as outras regras de tiro serão aplicadas conforme relacionado nas regras de Torneio da IFAA.
- d. No caso de uma falha de equipamento, o arqueiro informará o Diretor de Tiro após o conjunto de flechas (end) ser concluído. Assim que isto ocorrer, o arqueiro terá 15 minutos para remediar o problema sem atrasar o torneio. O arqueiro poderá atirar as flechas que não foram atiradas após o conjunto de flechas (end) final daquela Rodada, com o máximo de 3 conjuntos de flechas (end) (12 flechas). É só permitido uma falha de equipamento por Rodada a cada arqueiro.
- e. Se um arqueiro iniciar com um alvo superior, como na pista um, ele atirará o segundo conjunto de flechas (end) no alvo inferior na mesma pista. O arqueiro continuará a atirar em todos os alvos em sua pista até tiver atirado em sete alvos. Para sua segunda pontuação de sete alvos, ele deve ir para outra pista na qual os alvos estão em reverso daquela que ele começou.

J. Rodada na modalidade Indoor da IFAA

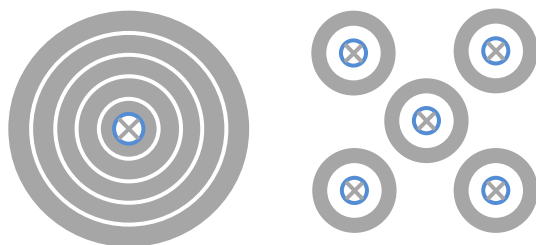
1. Unidade Padrão

A Unidade Padrão (end) consistirá de 6 séries de 5 flechas por série, atirados de uma distância de 20 jardas (18,3 m). A categoria infantil atirará de uma distância de 10 jardas (9,1 m).

A Rodada consistirá de duas Unidades Padrão.

2. Alvos

- a. A face do alvo terá 40 cm de diâmetro e deverá ser azul opaco. O centro (spot) será dois anéis brancos com um X azul no centro do anel. Todas as linhas que separam as áreas de pontuação serão brancas (o anel X é utilizado somente para desempates).
- b. A mosca terá 8 cm de diâmetro com um anel X de 4 cm de diâmetro.



- c. O Diretor do Torneio permitirá ao arqueiro utilizar o alvo de 5 centros (spot) para a modalidade Indoor que conterá cinco alvos de 16 cm e uma superfície azul telada. Um único alvo consistirá de:
 - 1) Uma área de pontuação branca de 8,0 cm de diâmetro.

- 2) Uma área de pontuação externa de 16,0 cm sendo de cor azul opaca.
 - 3) A pontuação será: Área de pontuação branca: 5 pontos
Área de pontuação azul: 4 pontos
 - 4) Os alvos na face serão posicionados de forma similar ao número cinco de um dado.
- d. Se ao arqueiro for permitido utilizar um alvo de 5 centros (spot) na modalidade Indoor, uma flecha será atirada em cada um dos cinco centros (spots) no alvo. Poderão ser atirados em qualquer sequência. Se mais do que uma flecha é atirada no mesmo centro (spot), somente a flecha de pontuação mais baixa será contada.

3. Posições de Tiro.

As posições de tiro terão área o suficiente para permitir que dois arqueiros possam atirar simultaneamente em um anteparo de alvo.

4. Regras de Tiro

- a. Um arqueiro ficará posicionado com um pé de cada lado da linha de tiro.
- b. O limite de tempo por conjunto de flechas (end) é de quatro minutos.
- c. Todas as outras regras de tiro serão aplicadas conforme relacionado nas regras de Torneio da IFAA.
- d. No caso de uma falha de equipamento o arqueiro informará o Diretor de Tiro após o conjunto de flechas (end) ser concluído. Assim que isto ocorrer, o arqueiro terá 15 minutos para remediar o problema sem atrasar o torneio. O arqueiro poderá atirar as flechas que não foram atiradas após o conjunto de flechas (end) final daquela Rodada, com o máximo de 3 conjuntos de flechas (ends) (15 flechas).
É só permitido uma falha de equipamento por Rodada a cada arqueiro.

5. Pontuação

- a. A pontuação é 5, 4, 3, 2, 1 do centro (spot) para fora.
- b. No caso comprovado de uma flecha rebater ou uma flecha passar completamente através da área de pontuação do alvo, o arqueiro deverá atirar outra flecha.
- c. Tiros nos alvos errados serão considerados como miss (pontuação zero).
- d. Quando uma flecha cair enquanto o arqueiro está no ato do tiro, ele poderá atirar outra flecha no lugar da flecha caída se a flecha caída estiver dentro de 10 pés (3 m) da linha de tiro.

- e. Se um arqueiro atirar mais de cinco flechas em um end, somente as cinco flechas de valor menor poderão ser pontuadas.
- f. Se um arqueiro atirar menos que cinco flechas em um conjunto de flechas (end), ele poderá atirar suas flechas restantes se a omissão é descoberta antes do conjunto de flechas (end) se concluir oficialmente; caso contrário, elas serão pontuadas como miss (pontuação zero).
- g. Ao completar a primeira Unidade Padrão, o par de arqueiros trocará de posição. Os arqueiros que atiraram primeiro irão atirar em segundo, os arqueiros que atiraram na face esquerda do alvo atirarão na face direita do alvo e vice versa. Será
As faces dos alvos não poderão ser movidos após a segunda Unidade Padrão ser iniciada.
- h. No caso de duas faces de alvo serem colocadas “acima e abaixo” o par de arqueiros que atirarem primeiro sempre atirarão na face inferior do alvo.

ARTIGO VI - EXIGÊNCIAS DA CONFIGURAÇÃO DO CURSO PARA TODOS OS EVENTOS NA MODALIDADE OUTDOOR

- A. Ao montar um curso no campo, as seguintes condições devem ser cumpridas: -
 - 1. As distâncias serão aquelas designadas para a rodada a ser atirada.
 - 2. Todas as distâncias terão tolerância de seis polegadas; a distância do alvo é a distância do marcador no lado do arqueiro até o centro do anteparo.
 - 3. Todos os anteparos devem estar estáveis para evitar que caiam.
 - 4. Deve-se abrir o caminho das pistas de tiro para que as flechas não acertem folheagens ou galhos.
 - 5. Qualquer pessoa, independentemente de sua estatura, deve ter uma visão clara da face inteira do alvo.
 - 6. Os caminhos não devem nunca passar diretamente atrás de um anteparo de alvo e é preferível que os caminhos saiam dos anteparos de tal maneira que permita que os arqueiros saiam da linha de tiro o mais rápido possível. Os caminhos e pistas de tiro devem ser claramente marcadas e devem ser sinalizadas adequadamente com placas.
 - 7. Os anteparos dos alvos devem ser posicionados para que os misses (pontuações zero) não consistam um perigo para outros grupos de arqueiros. Os blocos de feno ou anteparos não devem permitir que flechas os ultrapassem, porém não deverão ser reforçados de maneira que não danifiquem as flechas ou que faça com que elas rebatam.

8. Uma área de treinamento deverá ser providenciada com dois anteparos de treino para cada distância da modalidade Field. As faces deverão ser para as próximas rodada(s) serem atiradas.

Uma área de tiro separada com 5 anteparos de treino será providenciada com faces apropriadas para as próximas rodada(s) a serem atiradas pelo infantis.

Os locais de treino deverão estar prontos para uso três dias antes da primeira rodada de tiro e deverão permanecer disponíveis para uso durante todo o evento. Os Diretores do Torneio poderão restringir o uso da área de treino a períodos quando o torneio não estiver sendo atirado.

Supervisor(es) durante o treino deverão estar disponíveis.

B. Exigências de Segurança

1. Nenhum circuito receberá aprovação até que todos os riscos à segurança, na opinião do Inspetor do Local de Tiro, forem removidos.
2. Se um anteparo de alvo estiver é situado de maneira que um caminho, alvo, rua ou prédio estiverem atrás a uma distância não razoável, o alvo deve então receber uma proteção adequada.
3. A área de treino deve ser posicionada para que nenhum caminho ou rua estejam atrás dos anteparos.
4. Um mínimo de 25 pés (7.6 metros) é necessário entre qualquer caminho ou pista de tiro paralela a outra pista de tiro. Este mínimo permite uma tolerância dependendo no terreno e o comprimento do tiro, mas a distância utilizada deve manter segurança absoluta.

C. Aprovações e Procedimentos

1. Os percursos deverão ser inspecionados e aprovados anualmente. Nenhuma alteração será permitida sem o consentimento prévio do Inspetor do Local de Tiro.
2. Nos Torneios IFFA Mundiais e Regionais e qualquer outro torneio especial patrocinado pela IFAA, a aprovação do percurso pela IFAA é obrigatório. A aprovação oficial ocorrerá através do Vice-Presidente da IFAA ou seu representante designado. Para torneios sancionados pela IFAA, a aprovação do percurso será feito por um Representante do Conselho Mundial especificamente para aquele membro e a aprovação será feita somente para aquele torneio.

ARTIGO VII - CLASSIFICAÇÃO

A. Registros

1. Cada membro adotará e manterá um sistema que registre precisamente a pontuação alcançada por arqueiros em cada um dos 28 alvos nos Field Rounds ou Hunter Rounds ou uma combinação dos dois. Somente pontuações alcançadas em torneios sancionados serão registrados.

2. Em torneios patrocinados ou sancionados pela IFAA cada membro e o arqueiro disponibilizarão para o Presidente do Torneio tais registros conforme ele achar necessário para assegurar a classificação apropriada de todos os participantes.
3. Os Campeonatos Mundiais de Tiro com Arco da IFAA serão utilizados para estabelecer uma classificação mundial.

B. Classes de Classificação

1. Nas Divisões de Barebow, Estilo Livre Limitado (Freestyle Limited) e Estilo Livre Ilimitado (Freestyle Unlimited) para Homens, Mulheres e Meninos e Meninas Juvenis, as seguintes classes serão aplicadas baseadas em uma rodada de 28 alvos: -

Classe	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

2. Nas Divisões de Bowhunter, Bowhunter Limitado (Bowhunter Limited) e Bowhunter Ilimitado (Bowhunter Unlimited) para Homens, Mulheres e Meninos e Meninas Juvenis, as seguintes classes serão aplicadas baseadas em uma rodada de 28 alvos:

Class	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

3. Na Divisão Longbow para Homens, Mulheres e Meninos e Meninas Juvenis, as seguintes classes serão aplicadas baseadas em uma rodada de 28 alvos: -

Class	Longbow
A	250 - plus
B	150 - 249
C	0 - 149

4. Para os Torneios de Campeonatos Mundiais ou Regionais e outros torneios sancionados pela IFAA, as classes deverão estar em conformidade com este artigo.

5. Para torneios sancionados pela IFAA e/ou torneios sancionados por um membro dentro daquela nação, as classes deverão estar em conformidade com o sistema adotado por aquele membro.

C. Procedimentos de Classificação

1. Para os torneios Mundiais ou Regionais e outros torneios patrocinados pela IFAA, o Presidente do Torneio seguirá o procedimento a seguir para determinar a classe de um arqueiro:
 - a. Nenhuma pontuação registrada há mais de dois anos antes do torneio será considerada.
 - b. Um arqueiro que não esteja classificado competirá na classe competitiva mais alta em seu estilo naquele torneio.
 - d. A classificação de um arqueiro será determinada pelas últimas duas pontuações mais altas do arqueiro em um período de doze meses. A reclassificação ocorrerá para um arqueiro que atingiu as duas maiores pontuações de classificação em um período de doze meses e a classificação mais alta se aplicará para o restante daquele período de doze meses e para o período de doze meses seguintes a não ser que uma classe mais alta seja registrada durante este período.

ARTIGO VIII - DIVISÃO JUVENIL

- A. A divisão Juvenil é estabelecida para arqueiros abaixo de dezessete anos de idade.
- B. Os competidores da divisão Juvenil atirarão dos marcadores de adulto apropriados até uma distância máxima de 50 jardas (45.7 metros). Os marcadores juvenis deverão ser azuis.
- C. Um Juvenil pode optar por atirar na divisão adulta com consentimento escrito dos pais, mas após esta ação ter sido tomada, não mais poderá voltar para a divisão Juvenil.
- D. A divisão Juvenil será elegível para prêmios da mesma maneira que a divisão adulta.
- E. A idade será determinada por aquela registrada no primeiro dia do torneio. Uma prova de idade aceitável deve ser apresentada.

ARTIGO IX - DIVISÃO INFANTIL

- A. A divisão Infantil é estabelecida para arqueiros abaixo de treze anos de idade.
- B. Um Infantil pode optar por atirar na divisão Juvenil com consentimento escrito dos pais, mas após esta ação ter sido tomada, não mais poderá voltar para a divisão Infantil.
- C. Os marcadores de tiro Infantis deverão ser pretos.
- D. A divisão Infantil será dividida em meninos e meninas, mas não haverá classes nestas divisões.
- E. Os Infantis poderão competir somente nas divisões Longbow, Barebow, Estilo Livre Limitado e Estilo Livre Ilimitado. Os arcos compostos serão permitidos nas divisões Barebow ou Estilo Livre Limitado.
- F. A idade será determinada por aquela registrada no primeiro dia do torneio. Uma prova de idade aceitável deve ser apresentada.

REGRAS DE CAMPEONATOS MUNDIAIS IFAA DE TIRO COM ARCO NA MODALIDADE FIELD (WFAC)

A. DURAÇÃO

O WFAC terá a duração de 5 (cinco) dias corridos.

B. PROCESSO DE LICITAÇÃO

As propostas de membros para sediar o WFAC deverão estar em conformidade com os Estatutos da IFAA.

C. DIRETORES

Os diretores do torneio conforme mencionado no Artigo IVG dos Estatutos serão nomeados para cada evento.

D. FORMATO

O Formato WFAC consistirá de:

Domingo	-	Cerimônias de abertura.
Segunda	-	Rodada de modalidade Field WFAC
Terça	-	Rodada de Caça (Hunter) WFAC
Quarta	-	Rodada Animal WFAC
Quinta	-	Rodada de modalidade Field WFAC
Sexta	-	Rodada de Caça (Hunter) WFAC
Sabado	-	Cerimônia de Premiação e Banquete/Jantar opcional, Entrega do Banner da IFAA para o próximo membro sediante da WFAC, Cerimônias de Fechamento.

E. REGRAS ESPECÍFICAS PARA WFAC

1. As regras gerais para os Diretores de Torneio; Comitê de Protesto; Controle Técnico; Rodadas Oficiais; Alvos; Equipamento; Estilo e Divisão; Classificação; Distâncias de Tiro; Posição & Pontuação, assim como Seguro; serão as regras contidas nos Estatutos e Políticas conforme aplicáveis.
2. **DISTÂNCIA DE TIRO**
 - a. As distâncias de tiro para o WFAC serão MARCADAS (Conhecidas).
 - b. Cada alvo no local de tiro terá um Quadro Indicador na posição de tiro. O quadro incluirá as seguintes informações:
 - Número do Alvo.
 - Distância
 - Uma foto da face do alvo Animal mostrando a posição da zona "Mortal"
3. Auxílios óticos de mira serão permitidos
4. No caso de um empate para qualquer premiação os arqueiros em questão promoverão o desempate atirando em três alvos na modalidade Field (quatro flechas por alvo) posicionados em um local de treino a 50 jardas (45.7 m). A face do alvo da primeira rodada será 65 cm, a da segunda rodada será 50 cm e da terceira rodada será 35 cm. Se o desempate não ocorrer, eles continuarão atirando uma única flecha (morte súbita) em uma face de alvo de 35 cm.
5. As regras para a competição Campeão das Nações da IFAA associada com o WFAC serão conforme descritas na Seção Políticas do Livro de Regras da IFAA.

F. RODADAS OFICIAIS WFAC

1. Rodada de modalidade Field WFAC

a. Alvo

Alvos de papel conforme especificado para a Rodada na modalidade Field sob o Artigo V (A1 & A2) dos Estatutos.

b. Round

O Round será composto de duas unidades Field padrão que serão combinadas para formar os números de alvo de 1 a 28.

c. Posições de Tiro.

As posições de tiro serão definidas de acordo com o Artigo V (A1) dos Estatutos.

Os marcadores serão definidos de acordo com o Artigo V (A3) dos Estatutos.

d. Pontuação

A pontuação será definida de acordo com o Artigo V (A2) dos Estatutos.

2. Rodada de Caça (Hunter) WFAC

a. Alvo

Alvos de papel conforme especificado para a Rodada na modalidade Caça sob o Artigo V (B1 & B2) dos Estatutos.

b. Round

O Round será composto de duas unidades de Caça padrão que serão combinadas para formar os números de alvo de 1 a 28.

b. Posições de Tiro.

As posições de tiro serão definidas de acordo com o Artigo V (B1) dos Estatutos.

Os marcadores serão definidos de acordo com o Artigo V (B3) dos Estatutos.

c. Pontuação

A pontuação será definida de acordo com o Artigo V (B2) dos Estatutos.

3. Rodada Animal com Distâncias Marcadas WFAC

a. Alvo Alvos de papel conforme especificado na Rodada Animal com Distâncias Marcadas sob o Artigo V (C1 e C2) dos Estatutos.

b. Round

O Round será composto por duas unidades de distância marcada Animal padrão que serão combinadas para formar os números de alvo 1 a 28.

c. Posições de Tiro.

As posições de tiro serão definidas de acordo com o Artigo V (C1 & C3) dos Estatutos.

Os marcadores serão definidos de acordo com o Artigo V (C4) dos Estatutos.

d. Pontuação

A pontuação será definida de acordo com o Artigo V (C4) dos Estatutos.

G. EXIGÊNCIAS DE CONFIGURAÇÃO DO CURSO

Todas as exigências relevantes de configuração do percurso estipulados no Artigo VI dos Estatutos serão utilizadas.

OS REGULAMENTOS DOS CAMPEONATOS MUNDIAIS NA CATEGORIA BOWHUNTER (WBHC)

A. DURAÇÃO

Os Campeonatos Mundiais no Estilo Bowhunter terão a duração de 4 (quatro) dias corridos.

Um quinto dia será permitido como um torneio adicional se o número de participantes for grande.

B. PROCESSO DE LICITAÇÃO

As propostas de membros para sediar o WBHC deverão estar em conformidade com os Estatutos da IFAA.

C. DIRETORES

Os diretores do torneio conforme mencionado no Artigo IVG dos Estatutos serão nomeados para cada evento.

D. FORMATO

O Formato WBHC consistirá das seguintes 28 rodadas de alvo:

2 Rounds de Animal Round Não Marcada IFAA – Rodada de 3 Flechas

1 Round Padrão 3-D IFAA – Rodada de 2 Flechas

1 Round do Hunter Round 3-D IFAA – Rodada de 1 Flecha

Os rounds poderão ser atirados em qualquer sequência.

E. REGRAS ESPECÍFICAS PARA CAMPEONATOS MUNDIAIS NA CATEGORIA BOWHUNTER (WBHC)

As regras gerais para os Diretores de Torneio; Comitê de Protesto; Controle Técnico; Rodadas Oficiais; Alvos; Equipamento; Estilo e Divisão; Distância de Tiro Não Marcada; Posição & Pontuação, assim como Seguro; serão as regras contidas nos Estatutos e Políticas conforme aplicáveis, a não ser que Regras específicas forem estabelecidas na presente.

1. ALVOS

a. Alvos de Papel

Os alvos de papel serão aqueles reconhecidos pela IFAA e aprovados pelo Vice-Presidente da IFAA. Estes alvos terão áreas Mortal e de Ferimento conforme as disposições dos Estatutos da IFAA.

b. Alvos 3-D

Alvos reconhecidos pela IFAA que estão de acordo com o livro de regras da IFAA.

Os alvos que têm somente 2 zonas de pontuação definidas serão calculadas incluindo uma terceira zona de pontuação que é a área entre a zona externa de pontuação definida e a linha fina. (área "Vital").

Os alvos que tem somente 3 zonas de pontuação definidas serão calculadas combinando a zona de pontuação da mosca (bull) e a zona de pontuação interna definida como a zona de mosca (Bull) e em seguida adicionando a zona de pontuação que é a área entre a zona externa de pontuação definida e a linha fina.

c. Dois alvos (faces de papel ou alvos 3D) serão necessários quando a distância entre o alvo e a posição de tiro Adulto for de 20 jardas (18.3 m) ou menos. (Alvos do grupo 4)

2. DISTÂNCIA DE TIRO

a. As distâncias de tiro para o WBHC serão NÃO MARCADAS (distâncias não conhecidas).

b. Cada alvo no local de tiro terá um Quadro Indicador na posição de tiro. O quadro incluirá as seguintes informações:

- Número do Alvo.
- Tamanho da Face (Grupo 1, 2, 3 e 4)
- Tamanho 3-D (Grupo 1, 2, 3 e 4)
- Uma foto do alvo ou a face do alvo mostrando as posições das zonas "Mortal" e "Vital".

3. EQUIPAMENTO

O equipamento para todos os estilos de tiro serão aqueles conforme descrito nas Regras Gerais, sujeitos a:

a. Flechas que estão em conformidade com o Artigo V C 3c dos Estatutos.

b. Aljavas serão permitidas para todas as Divisões se seus sistemas de conexão (montagem) não poderão ser visíveis na janela de visada.

c. Binóculos ou monóculos, dispositivos de visualização ótica, tais como localizadores de escopo, local de tiro e outros auxílios óticos não serão permitidos. Máquinas fotográficas não poderão ser utilizadas como medidores de distância (range finder), e só poderão ser utilizadas como máquinas

fotográficas somente após os arqueiros do grupo concluírem seus tiros no alvo.

d. Mudança de equipamento durante o torneio:

1. Não é permitido mudar uma parte do equipamento envolvendo uma mudança de estilo (divisão) ou para facilitar um tiro em uma ou outra das rounds diferentes.
2. Um arqueiro deve competir e acabar o evento com o mesmo equipamento que iniciou com exceção dos casos de falha no equipamento.
3. A potência do arco não pode ser ajustada durante qualquer round do torneio.

4. OUTRAS REGRAS DE TIRO

- a. Uma Divisão com Prêmio em Dinheiro Pro-Am (Pro-Am Prize Money Division) será incluído no lugar da Divisão Pro padrão.
- b. Nenhum competidor, ou qualquer outra pessoa não oficialmente associada ao torneio, poderá avaliar ou inspecionar os percursos Bowhunter antes dos tiros.
- c. Nenhuma pessoa poderá acompanhar os grupos nos locais de tiro que não sejam os competidores designados daquele grupo (nenhum convidado). Os organizadores poderão autorizar a entrada de pessoas no local de tiro, tais como diretores ou a imprensa.
- d. Discussões sobre a distância do alvo entre os competidores ou qualquer forma de divulgação das distâncias são estritamente proibidas e poderão resultar em uma desclassificação.
- e. Os arqueiros poderão utilizar suas anotações pessoais, tal como configuração de mira, etc. no local de tiro. Entretanto, tomar notas adicionais no local de tiro que possam refletir as condições de tiro, distâncias, etc. e que possam ser utilizadas para auxiliar outro competidor numa etapa mais adiante do torneio são estritamente proibidas e poderão resultar em desclassificação.
- f. Nenhum membro do grupo (ou outro grupo) poderá passar qualquer estaca de tiro até que todos os membros do grupo tenham atirado suas flechas daquela estaca.
- g. Dentro dos grupos de tiro, os primeiros dois arqueiros deverão atirar primeiro no primeiro alvo, os próximos dois arqueiros atirarão primeiro no próximo alvo e assim por diante na rodada. Estes números poderão ser alterados dependendo no número total de arqueiros em um grupo e o número que pode atirar de uma só vez no alvo.

- h. Quando há uma opção de dois alvos, o arqueiro localizado na esquerda atirará no alvo esquerdo e o arqueiro na direita atirará no alvo direito.
- i. No caso de um empate para qualquer premiação, os arqueiros em questão promoverão o desempate atirando em três alvos 3D (duas flechas por alvo) posicionados em um local de treino a distâncias de grupo 1. Os alvos para a primeira rodada serão alvos de grupo 1 e a segunda rodada serão alvos de grupo 2 e da terceira rodada serão alvos de grupo 3. Se o desempate não ocorrer, eles continuarão atirando uma única flecha (morte súbita) em um alvo de grupo 3, que será posicionada mais longe após cada flecha.

G. RODADAS OFICIAIS WBHC

1. Rodada Animal Não Marcada IFAA (3 flechas)

- a. Alvos.
Serão utilizadas faces de papel ou alvos 3-D. Os dois tipos não serão utilizados no mesmo local de tiro.
O organizador do evento deverá especificar na proposta quais alvos serão utilizados.
- b. Unidade Padrão.
Conforme especificado nos Estatutos para o Animal Round com Distâncias Não Marcadas IFAA
- c. Posições de Tiro.
Conforme especificado nos Estatutos para o Animal Round com Distâncias Não Marcadas IFAA

	Adulto/Veterano	Juvenil	Infantil
Alvos do grupo 1	Três tiros em alvos de com aproximação (walkup) de 5 jardas com o primeiro marcador posicionado entre 60 jardas e 40 jarda(3 marcadores)	Marcador de frente na distância Adulto	Três tiros em alvos de com aproximação (walkup) de 5 jardas com o primeiro marcador posicionado a um máximo de 30 jardas (3 marcadores)
Alvos do grupo 2	Três tiros em alvos de com aproximação (walkup) de 3 jardas com o primeiro marcador posicionado entre 45 jardas e 30 jardas (3 marcadores)	Distância adulta	Marcador único Máximo de 25 jardas
Alvos do grupo 3	Quatro tiros de uma única posição (um marcador) com o marcador posicionado entre 35 e 20 jardas	Distância adulta	Marcador único Máximo de 20 jardas
Alvos do grupo 4	Quatro tiros de uma única posição (um marcador) com o marcador posicionado entre 20 e 10 jardas	Distância adulta	Marcador único Máximo de 10 jardas

d. Pontuação

Conforme especificado nos Estatutos para a Animal Round Distâncias Marcadas IFAA

No caso de alvos 3-D serem utilizadas para esta rodada, as áreas "centro" (spot) e "vital" serão combinadas e serão chamadas de "área Mortal".

2. RODADA PADRÃO 3-D da IFAA (2 flechas)

a. Alvos

Serão utilizados alvos conforme especificado nos Estatutos para a Rodada Padrão 3-D IFAA.

b. Unidade Padrão.

Conforme especificado nos Estatutos para a Rodada Padrão 3-D IFAA

c. Posições de Tiro.

Conforme especificado nos Estatutos para a Rodada Padrão 3-D IFAA

d. Pontuação

Conforme especificado nos Estatutos para a Rodada Padrão 3-D IFAA

3. RODADA DE CAÇA 3-D da IFAA (Uma flecha)

a. Alvos

Serão utilizados alvos conforme especificado nos Estatutos para a Rodada de Caça 3-D IFAA.

b. Unidade Padrão.

Conforme especificado nos Estatutos para a Rodada de Caça 3-D IFAA

c. Posições de Tiro.

Conforme especificado nos Estatutos para a Rodada de Caça 3-D IFAA

d. Pontuação

Conforme especificado nos Estatutos para a Rodada de Caça 3-D IFAA

H. EXIGÊNCIAS DE CONFIGURAÇÃO DO PERCURSO

1. Todas as exigências relevantes de configuração do percurso estipulados no Artigo VI dos Estatutos deverão ser utilizadas.
2. Ao elaborar ou montar um percurso Bowhunter, os seguintes pontos deverão ser cumpridos:
 - a. As distâncias serão aquelas designadas para a rodada individual ou a parte da rodada sendo utilizada.
 - b. Todos os anteparos de alvo devem estar estáveis para evitar que caiam. Alvos 3-D ficarão de pé sozinhos e deverão estar seguramente ancorados.
 - c. Qualquer competidor, independentemente de altura, deve ter um visão clara do alvo. Ao constuir um local de tiro para INFANTIS, considere a estatura baixa dos competidores.
 - d. As pistas, áreas, etc. de alvos não precisam ser mantidas no mesmo nível de um Percurso na modalidade Field. Ou seja: os alvos poderão ser posicionados numa área razoavelmente representativa de mato natural. Os alvos não deverão ser propositalmente escondidos de vista. Ao reconhecer que alguns caçadores terão que fazer tiros mais difíceis, os organizadores não deverão aceitar isto como a norma. Nós estamos apresentando rodadas representativas e competitivas e não montando um curso de obstáculos ou testando capacidades acrobáticas. Um certo grau de dificuldade é permitido, relevando com a devida consideração o arqueiro médio ou aquele que não é caçador. Todos os arqueiros devem ter uma visão nítida do alvo. A área de pontuação total não deve estar escondida.
3. O alvo 3D será posicionado para que a área de pontuação esteja de frente para o arqueiro. Para os alvos dos grupos 1 e 2, o alvo pode ser colocado a um ângulo em direção ou na direção contrária do arqueiro, entretanto, tal ângulo não pode exceder 15 graus. (ou seja, em direção ou em direção contrária ao arqueiro) tiros de baixo para cima (uphill) ou de cima para baixo (downhill) não deverão exceder 45 graus.

Um anteparo de alvo (um anteparo na qual os alvos de papel IFAA estão pregados em outras Rodadas IFAA) não serão montados com um alvo 3D que fica de pé sozinho. Para assegurar danos mínimos às flechas e/ou perda de flechas, uma escora, natural ou não, será posicionada atrás de cada alvo conforme segue:

Uma distância mínima de 10 jardas (9,1 m) será utilizada entre o alvo e a escora.

Uma escora natural será o terreno natural que estará livre, na medida do possível, de pedras ou rochas.

Uma alternativa para a escora natural é uma versão feita a mão utilizando pedaços de carpetes, redes ou outro material utilizável, que pode ser suspenso em 2 camadas. A primeira camada, ao ser atingida pela flecha, moverá com o impacto e, na maioria dos casos, a flecha cairá no chão. Na ocasião rara da flecha ultrapassar a primeira camada, a segunda camada, dada a velocidade reduzida da flecha causada ao passar pela primeira camada, parará a flecha.

O carpete, rede ou outro material utilizável poderá ser suspenso entre árvores ou sob um anteparo construído com camadas posicionadas a 2 pés (61 cm) de distância. A altura do carpete suspenso deve ser pelo menos 8 pés (2,4 m) do chão, com o carpete alcançando o chão e ancorado o suficiente para permitir que o carpete se mova sob o impacto da flecha. A escora deve ser camuflada, na medida do possível, para se mesclar com o terreno.

4. TIROS DE ARVORES

Nenhum Tree Stand industrial ou feito a mão deverá ser utilizado.

Os tiros de árvores podem ser simuladas através do uso de uma Plataforma de Tiro.

5. PLATAFORMAS DE TIRO

As plataformas de tiro poderão ser utilizadas para simular Tree Stands. Ao serem utilizadas, as plataformas devem ser robustas e sólidas para não causar risco de segurança para os competidores que irão utilizá-las. A plataforma de tiro deve ser construída para facilmente acomodar dois arqueiros de qualquer tamanho de uma só vez.

Mesmo assim é recomendado que somente um arqueiro seja permitido utilizar o anteparo de uma só vez; certamente, nunca mais do que dois.

A Plataforma deve ser construída para assegurar segurança e fácil acesso. A escada deve ser robusta, sólida e ter a capacidade de ser utilizada com segurança pelos arqueiros da competição. Um corrimão deve ser fornecido na maioria dos casos para escalar os degraus. Uma escada de mão ou dispositivo rudimentar não é aceitável para providenciar o acesso à plataforma elevada.

Uma cerca de no mínimo 3 (três) pés (91,4 cm) de altura, deve cercar a plataforma elevada com exceção do espaço de entrada necessário para a escada.

As plataformas de tiro que não forem consideradas seguras pelos Diretores de inspeção IFAA não serão utilizadas. Em seu lugar, o tiro será feito no nível do chão.

OBS.: Uma plataforma construída no lado de um morro poderá dar acesso pela trilha do alvo. Em tal caso, logicamente não é necessário cumprir com a exigência de ter uma escada. O Organizador do torneio deve lembrar que o propósito da plataforma é providenciar um tiro elevado, simulando um tiro de árvore, e não montar um curso de obstáculos.

REGULAMENTOS DOS CAMPEONATOS DE TIRO COM ARCO NA MODALIDADE INDOOR (WIAC)

A. DURAÇÃO

Os Campeonatos Mundiais na modalidade Indoor terão a duração de 3 (três) dias corridos.

B. PROCESSO DE LICITAÇÃO

As propostas de membros para sediar o WIAC deverão estar em conformidade com os Estatutos da IFAA.

C. DIRETORES

Os diretores do torneio conforme mencionado no Artigo IVG dos Estatutos serão nomeados para cada evento.

D. FORMATO

O Formato WIAC será a seguinte:

A noite anterior ao Dia 1	-	Cerimônia de abertura.
Dia 1	-	Uma rodada na modalidade Indoor IFAA
Dia 2	-	Uma rodada na modalidade Indoor IFAA
Dia 3	-	Uma rodada na modalidade Indoor IFAA Cerimônia de Premiação

No Dia 2 do WIAC, a Rodada na Modalidade Flint Indoor poderá ser executada no lugar da Rodada na modalidade Indoor IFAA. A opção de atirar uma Rodada na modalidade Flint Indoor ficará a critério dos sediadores do WIAC que devem declarar esta escolha na proposta para sediar o evento.

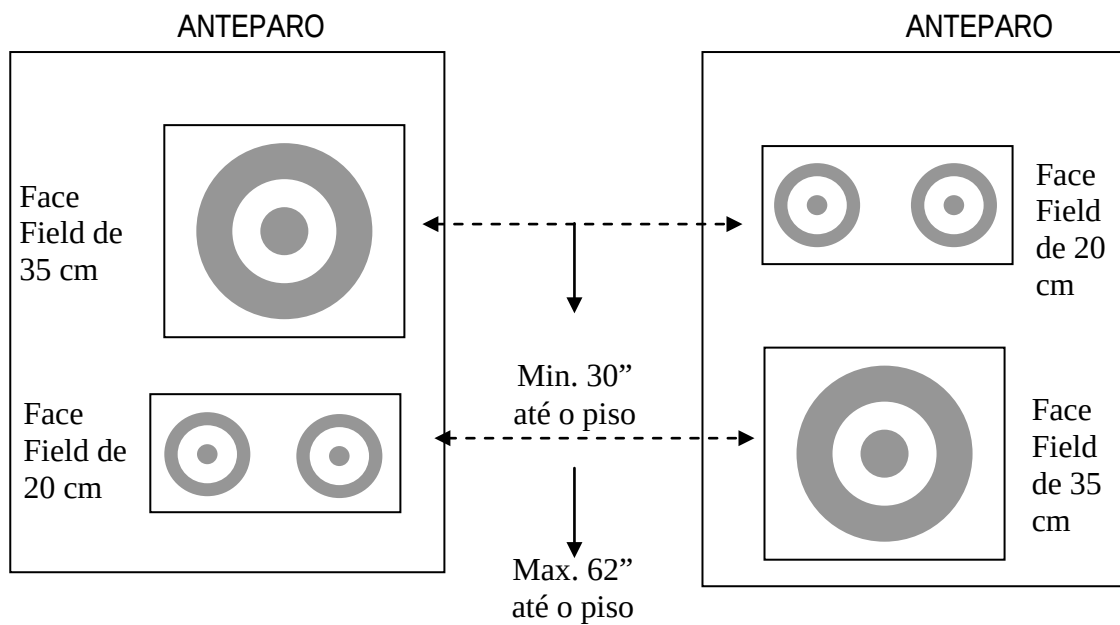
E. REGRAS ESPECÍFICAS WIAC

1. As regras gerais para os Diretores de Torneio; Comitê de Protesto; Controle Técnico; Rodadas Oficiais; Alvos; Equipamento; Estilo e Divisão; Distâncias de

Tiro; Posição & Pontuação, assim como Seguro; serão as regras contidas nos Estatutos e Políticas conforme aplicáveis.

2. Auxílios óticos de mira são permitidos
3. É permitido uma divisão profissional de acordo com o Artigo IV F dos Estatutos.
4. No caso de um empate para qualquer premiação, os arqueiros em questão promoverão o desempate atirando três séries de flechas. O arqueiro com o maior número de "X" pontuado ganhará o desempate. Se o desempate não ocorrer, eles continuarão atirando uma única flecha (morte súbita).
5. Rodada na modalidade Indoor Padrão:
 - a. As regras da Rodada na modalidade Indoor Padrão estarão em conformidade com o Artigo V (J) dos Estatutos.
 - b. Um arqueiro poderá optar por uma face de alvo com um centro (spot) único ou uma com cinco centros (spots). As faces de alvo não poderão ser trocadas durante uma rodada.
 - c. O centro da face do alvo não pode estar localizada a menos que 30 polegadas (76,2 cm) do piso.
6. Rodada na modalidade Flint Indoor:
 - a. As regras da Rodada na modalidade Flint Indoor estarão em conformidade com o Artigo V (I) dos Estatutos.
 - b. Os anteparos e alvos serão montados conforme a figura 1
 - c. As pistas de tiro serão montadas conforme exibido na figura 2

Após completar a primeira rodada de sete posições de tiro, os Arqueiros na pista 1 e 2 mudarão de pista para a segunda rodada assim como os arqueiros das pistas 3 e 4, pistas 5 e 6, etc.



	Pés	20 ft	10 YRD	15 YRD	20 YRD	25 YRD	30 YRD	
ANTEPARO 1		2/20	6/20	4/20 + 7 (W)	5/35 + 7 (W)	1/35 + 7 (W)	3/35 + 7 (W)	Pista 1
ANTEPARO 2		2/20	6/20	4/20 + 7 (W)	5/35 + 7 (W)	1/35 + 7 (W)	3/35 + 7 (W)	Pista 2
ANTEPARO 1		2/20	6/20	4/20 + 7 (W)	5/35 + 7 (W)	1/35 + 7 (W)	3/35 + 7 (W)	Pista 3
ANTEPARO 2		2/20	6/20	4/20 + 7 (W)	5/35 + 7 (W)	1/35 + 7 (W)	3/35 + 7 (W)	Pista 4

Obs.: 3/35 significa : Posição de tiro número 3, em uma face de alvo de 35 cm
 6/20 significa : Posição de tiro número 6, em uma face de alvo de 20 cm
 7(W) significa : Posição de tiro número 7, consiste em aproximação