

MIĘDZYNARODOWY ZWIĄZEK ŁUCZNICTWA

TERENOWEGO PODRĘCZNIK ŁUCZNIKA



VII edycja

(2021-2022)

Niniejszy podręcznik zawiera wybrane fragmenty Księgi Zasad IFAA z 2021 roku i służy wyłącznie do celów informacyjnych, aby pomóc łucznikom na strzelnicy!

W przypadku różnic pomiędzy Podręcznikiem a Księgą Zasad IFAA, prawidłową wersją będą zasady zawarte w Księdze Zasad IFAA!

Zarząd IFAA

## A. Terminy

Butt (Boss)	- Dowolny obiekt, do którego przyłożona jest twarz
Awaria sprzętu	- Aby stwierdzić "awarię sprzętu" łucznik musi być w stanie wykazać, że część lub części jego sprzętu, tak jak zostały wyprodukowane, nie są już w tym samym stanie fizycznym, tzn. uległy uszkodzeniu i z definicji nie nadają się do użytku.
Twarz	- Drukowany papier docelowy.
Fan	- Tarcza, na której znajdują się cztery markery, każdy w równej odległości od tarczy. Dwóch łuczników, zaczynając od znaczników 1 i 3, po każdej strzale przesuwa się do znacznika po swojej prawej stronie. Po markerze 4 łucznik przesuwa się do markera 1. Strzały z markerów 1 i 2 strzelane są do lewej tarczy, a strzały z markerów 3 i 4 do prawej tarczy.
Marker	- Pozycja strzelecka. Zazwyczaj wskazywana przez kółek w ziemi.
Morze Śródziemne Luźne losowanie	- Metoda naciągania cięciwy łuku poprzez umieszczenie palca wskazującego na cięciwie powyżej strzały, a środkowego i serdecznego na cięciwie poniżej strzały. Palec wskazujący może pomagać w naciąganiu cięciwy lub po prostu spoczywać na strzale.
Pał	Arrow point. Staroangielski termin związany z tradycyjnymi drewnianymi strzałami.
Okrągła	- Oznaczone odległości: Dwie zdefiniowane jednostki standardowe lub alternatywnie dwukrotne strzelanie do jednej takiej jednostki standardowej. Odległości nieoznaczone: 28 celów
Sight	- Jakiegokolwiek urządzenie przymocowane do łuku, wbudowane w łuk lub przymocowane do ciała łucznika, inne niż zwykłe okulary do czytania, oznaczenia lub skazy na kończynach łuku i/lub pionie łuku, inne niż spowodowane normalnym zużyciem, które w opinii Komitetu Technicznego IFAA mogą pomóc łucznikowi w celowaniu.
Sighters (Tylko łucznictwo halowe)	- Liczba strzałów treningowych dozwolonych każdemu zawodnikowi przez dyrektora turnieju i oddanych przed rozpoczęciem I Rundy turnieju.
Spot	- Centrum celowania.
Stabilizator	- Każde urządzenie przymocowane do łuku lub w nim zawarte, które w opinia Komitetu Technicznego IFAA pomoże w

poprawieniu stabilności łuku.

---

Międzynarodowe Stowarzyszenie Łucznictwa Polowego

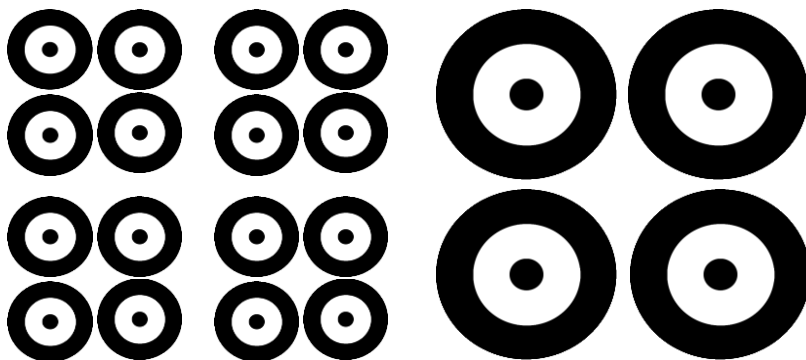
Jednostka standardowa	- Seria strzałów z ustaloną liczbą celów, jak określono w Artykule V dla różnych Oficjalnych Rund.
Prosto	- Cel z jednym znacznikiem dla łucznika.
Przestań	- Ostrzeżenie dla innych łuczników
Target	- Przedmiot celowania dla łucznika, a w połączeniu z numerem określa miejsce na strzelnicy.
Idź na górę	- Cel z wieloma markerami, do którego strzela się kolejno, najpierw z najdłuższej odległości. -
Drewno	Do celów produkcji łuków i/lub strzał: Każdy rodzaj materiału roślinnego, takiego jak drewno, bambus, trzcina, trzcina lub podobne

## OGÓLNE ZASADY GRY W ŁUCZNICTWO

### TERENOWE

#### Cele

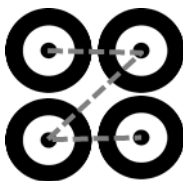
1. Twarze nie mogą być umieszczone nad innymi większymi twarzami, ani nie mogą być na tyłku lub na pierwszym planie żadnych sztucznych znaków, które mogłyby być wykorzystane jako punkty celowania.
2. Wszystkie motyle muszą być ustawione prostopadłe do środka toru strzelań.  
We wszystkich turniejach światowych i regionalnych, w których używa się oficjalnych rund IFAA, na wszystkich tarczach wymagających 20 cm tarcz, musi być użyte minimum 16 tarcz. Tarcze powinny być rozmieszczone w układzie 4x4 tak, aby powstały pionowe rzędy po cztery cele.



3. W przypadku, gdy dostępne są dwie pary tarcz, jedna nad drugą, pierwsza para łuczników powinna strzelać do niższej pary tarcz.
4. Twarze te należy ułożyć w kwadrat - 2 w górę i 2 w dół, obok siebie.
5. Tam, gdzie określono 35 cm powierzchni, należy użyć co najmniej czterech powierzchni.
6. Do tarcz o średnicy 35 cm należy strzelać wszystkimi czterema strzałami do jednej

tarczy. Strzały wystrzelone z lewej strony powinny być skierowane do lewej tarczy i odwrotnie, z wyjątkiem strzałów wachlarzowych, gdzie dwie strzały z lewego markera powinny być skierowane do lewej tarczy, a strzały z prawego markera powinny być skierowane do prawej tarczy.

- 20 cm twarze należy nakręcić w kolejności: -  
Górna lewa, górna prawa, dolna lewa, dolna prawa (patrz schemat).



- Do tarcz o średnicy 35 cm należy strzelać wszystkimi czterema strzałami do jednej tarczy; zasada 5 ma zastosowanie w przypadku stosowania wielu tarcz.
- Do tarcz o długości 50 cm należy wystrzelić wszystkie 4 strzały do jednej tarczy; zasada 5 ma zastosowanie w przypadku stosowania wielu tarcz.
- Do tarcz o średnicy 65 cm należy strzelać wszystkimi czterema strzałami do jednej tarczy, zasada 5 ma zastosowanie w przypadku stosowania wielu tarcz.

### **Pozycje strzeleckie**

- Każda tarcza powinna posiadać tablicę informacyjną na stanowisku strzeleckim. Każda tablica powinna być widoczna przy podejściu do pierwszego stanowiska strzeleckiego; tablica ta powinna zawierać informacje określone w Regulaminie Turnieju każdego zawodów.
- Odległość każdego strzału powinna być wyraźnie zaznaczona na każdym markerze. Przynajmniej jeden marker na stanowisku strzeleckim jest obowiązkowy. Większa liczba markerów może być użyta zgodnie z preferencjami członka gospodarza.
- W przypadku stosowania markerów o równej odległości (Fan target), minimalna odległość pomiędzy dowolnymi dwoma sąsiadującymi markerami wynosi 3 stopy, a maksymalna odległość pomiędzy skrajnymi markerami wynosi 15 stóp.

### **Sprzet**

- Każdy rodzaj łuku, posiadający dwie elastyczne kończyny, z wyjątkiem kuszy lub łuku wyposażonego w mechaniczne urządzenie naciągające.  
*Exec Uwaga: "Kończyny dzielone oraz kończyny typu lever action ("power/outer limbs") są uważane za kończyny pojedyncze.*
- Łucznik musi utrzymać zarówno ciężar masowy jak i ciężar trzymania łuku bez pomocy z zewnątrz, innych niż te określone w odpowiednich stylach.
- Prędkość strzały nie może przekraczać 300 stóp na sekundę (fps) (91,5 m/s).
- Łucznik będzie odpowiedzialny za używanie i konserwację swojego sprzętu zgodnie z przepisami gwarancyjnymi producenta każdego konkretnego typu sprzętu, którego używa.

### **Style strzelania**

#### **1. Barebow - Recurve i Compound (BB)**

- Łuk, strzały, ciężkiwy i akcesoria muszą być pozbawione celowników, znaków, skaz lub oznaczeń laminowanych, które mogłyby być użyte do celowania. Jeżeli takie skazy lub oznaczenia znajdują się na oknie pionu dziobowego, całą długość tylnej części okna należy zakleić taśmą.
- Dopuszczalne są notatki pisemne noszone przy osobie łucznika.

- c. Można stosować regulowaną podpórkę pod strzałę, aby kontrolować przestrzeń pomiędzy strzałą a czołem łuku. Podkładka pod strzałę nie może wystawać ponad trzon strzały.  
*Exec Uwaga: części podstawki pod strzałę, które są uważane za niezbędne do prawidłowego funkcjonowania takiej podstawki, mogą wystawać ponad strzałę, szczególnie w przypadku bardzo cienkich strzał; np. płytka Stick-on, przycisk dociskowy, podkładka dystansowa itp.*
- d. Dopuszcza się stosowanie stabilizatorów.
- e. Dozwolone są ograniczniki naciągu wbudowane w krzywki łuku złożonego.
- f. Dozwolony jest tylko jeden stały punkt zaczepienia, który może być oznaczony jednym lub dwoma lokalizatorami. Odległość pomiędzy dwoma lokalizatorami nie może być większa niż odległość wymagana do zapobieżenia naciągnięciu strzały. Uwaga wykonawcza: około 12,5 mm
- g. Nie dopuszcza się stosowania żadnych urządzeń mechanicznych poza jednym nieregulowanym sprawdzianem naciągu i/lub poziomą zamontowaną na łuku, z których żadne nie może wystawać ponad strzałę.
- h. Wszystkie używane strzały muszą być identyczne pod względem długości, wagi, średnicy, przelotki i nasadki, bez względu na kolor, z uwzględnieniem zużycia.
- i. Można stosować jeden lub dwa ograniczniki sznurka, pod warunkiem, że leżą one poza linią wzroku i nie mogą być użyte do celowania.
- j. Niedopuszczalne jest stosowanie pętli "D" na palce.

## 2. Freestyle Unlimited (FU)

- a. Dozwolony jest każdy rodzaj łuku, celownika i pomocy w wypuszczaniu uznany przez Radę Światową IFAA.

## 3. Freestyle Limited - Recurve & Compound (FS)

- a. Obowiązują te same zasady co dla Freestyle Unlimited z wyjątkiem tego, że pomoce do wypuszczania nie są dozwolone
- b. Niedopuszczalne jest stosowanie pętli "D" na palce.

## 4. Łowca łuków - Recurve i Compound (BH)

- a. Łuki, strzały, cięciwy i akcesoria nie mogą mieć śladów po celowniku, skaz i/lub laminacji, które mogłyby być wykorzystane do celowania.  
Jeżeli takie skazy lub oznaczenia znajdują się na oknie pionu dziobowego, całą długość tylnej części okna należy zakleić taśmą.
- b. Dopuszczalne są notatki pisemne noszone przy osobie łucznika.
- c. Niedopuszczalne jest stosowanie niwelatora.
- d. Do sprzętu łucznika nie mogą być dołączone żadne urządzenia dowolnego typu, które mogą być używane do obserwacji. Urządzenia optyczne, które pomagają łucznikowi w uzyskaniu spójności w ustawieniu oczu i punktu zaczepienia nie są dozwolone.
- e. Można stosować regulowaną podpórkę pod strzałę, aby kontrolować przestrzeń pomiędzy strzałą a czołem łuku. Podkładka pod strzałę nie może wystawać ponad strzałę.  
*Exec Uwaga: części podstawki pod strzałę, które są uważane za niezbędne do prawidłowego funkcjonowania takiej podstawki, mogą wystawać ponad strzałę, szczególnie w przypadku bardzo cienkich strzał; np. płytka Stick-on, przycisk dociskowy, podkładka dystansowa itp.*
- f. Kontrola naciągu nie będzie dozwolona. Dozwolone są ograniczniki naciągu wbudowane w krzywki łuku bloczkowego.



- g. Niedopuszczalne jest stosowanie guzika do całowania.
- h. Na cięciwie dozwolony jest tylko jeden stały punkt zaczepienia. Punkt nockowania może być oznaczony jednym lub dwoma lokalizatorami nock.
- i. Dopuszczalny jest tylko jeden spójny punkt zaczepienia.
- j. Łucznik powinien dotykać strzały po założeniu nasadki palcem wskazującym. Pozycja palca nie może być zmieniana podczas zawodów. W przypadku zniekształceń fizycznych lub upośledzeń należy zastosować specjalną dyspensę.

- k. Wszystkie używane strzały muszą być identyczne pod względem długości, wagi, średnicy, przelotki i nasadki, bez względu na kolor, z uwzględnieniem zużycia.
- l. Guziki szczotkowe w ich właściwych miejscach na końcu łuku; tłumiki cięciwy nie bliżej niż dwanaście cali powyżej lub poniżej punktu zaczepienia są dozwolone.
- m. Dozwolony jest kołczan łuku zainstalowany po przeciwnej stronie okna celownika, przy czym żadna część kołczanu nie jest widoczna w oknie łuku.
- n. Można używać jednego prostego stabilizatora, łącznie z urządzeniem sprzęgającym, jeśli jest używane, nie przekraczającego 12 cali mierząc od tyłu łuku. Żaden widełkowy stabilizator ani żaden rodzaj przeciwwagi nie będzie legalny. Tlok (gdzie stabilizator jest wkręcany) jest częścią stabilizatora.
- o. Ciężar cięciwy nie może być regulowany podczas jednej rundy.
- p. Można stosować jeden lub dwa ograniczniki sznurka, pod warunkiem, że leżą one poza linią wzroku i nie mogą być użyte do celowania.  
Wspornik ogranicznika sznurka może mieć tylko mocowania umożliwiające funkcjonowanie wspornika i nie może zawierać mocowań nadających wspornikowi funkcję przeciwwagi.

## 5. Bowhunter Unlimited (BU)

- a. Dozwolony jest każdy rodzaj łuku i pomocy w wypuszczaniu uznany przez Radę Światową IFAA.
- b. Dopuszczalny będzie celownik z 4 lub 5 stałymi punktami odniesienia i ani celownik, ani żaden punkt odniesienia nie może być przemieszczany podczas rundy.
- c. Celowniki kołkowe powinny być proste od punktu zakotwiczenia do punktów celowniczych, utrzymywane bliżej poziomu niż pionu w obrębie celownika, przy czym z każdego kołka lub punktu odniesienia można uzyskać tylko jeden punkt celowniczy. Niedopuszczalne są kołki z kapturkiem lub celowniki lunetowe. Dopuszcza się stosowanie sztucznego źródła światła przymocowanego do celownika, które podświetla piny.
- d. Urządzenia optyczne, które pomagają łucznikowi uzyskać spójność w ustawieniu oka i punktu zaczepienia nie są dozwolone.
- e. *Dopuszcza się stosowanie urządzenia poziomującego jako części osłony sworznia/szczotki i należy je traktować jako część osłony sworznia/szczotki dla wszystkich pomiarów i odniesień.*
- f. Dozwolony jest każdy rodzaj podpórki pod strzałę
- g. Na cięciwie dozwolony jest tylko jeden stały punkt zaczepienia. Punkt nockowania może być oznaczony jednym lub dwoma lokalizatorami nock lub pętlą "D".
- h. Dozwolony jest każdy rodzaj pomocy w uwalnianiu.
- i. Dozwolone jest stosowanie celownika sznurkowego lub typu kisser button, ale nie obu. Soczewka, która jest wbudowana w peep sight jest dozwolona.
- j. Można stosować osłony sworznia/szczotki pod warunkiem, że odległość między dolną częścią górnej osłony a górnym sworzniem musi być większa niż odległość między górnym sworzniem a następnym najwyższym sworzniem. Taki sam prześwit jak dla górnego sworznia celowniczego stosuje się również do dolnego sworznia i dolnej osłony.
- k. Wszystkie używane strzały muszą być identyczne pod względem długości, wagi, średnicy, przelotki i nasadki, bez względu na kolor, z uwzględnieniem zużycia.
- l. Dozwolone są przyciski szczotki na właściwych miejscach na końcu łuku, tłumiki cięciwy nie bliżej niż dwanaście cali powyżej lub poniżej punktu zaczepienia oraz kołczan łuku zainstalowany po przeciwnej stronie okna celownika, przy czym

- żadna część kołczanu nie jest widoczna w oknie łuku.
- m. Można używać jednego prostego stabilizatora, łącznie z urządzeniem sprzęgającym, jeśli jest używane, nie przekraczającego 12 cali mierząc od tyłu łuku. Żaden widełkowy stabilizator ani żaden rodzaj przeciwwagi nie będzie legalny. Tłok (gdzie stabilizator jest wkręcany) jest częścią stabilizatora.

- n. Ciężar cięciwy nie może być regulowany podczas jednej rundy.
- o. Można zastosować jeden lub dwa stopery sznurkowe.  
Wspornik ograniczników sznurka może posiadać jedynie mocowania umożliwiające funkcjonowanie wspornika i nie może zawierać mocowań nadających wspornikowi funkcję przeciwwagi.

## 6. Bowhunter Limited (BL)

- a. Obowiązują te same zasady, co w przypadku Bowhunter Unlimited, z wyjątkiem tego, że pomoce zwalniające nie są dozwolone.
- b. Niedopuszczalne jest stosowanie pętli "D" na palce.

## 7. Longbow - (LB)

- a. Łuk z dowolnego materiału, który może być jednoczęściowy lub łuk, który może być rozebrany na dwie części i ponownie złożony jako jednoczęściowy łuk w rękojeści (dzielony tylko raz w rękojeści), który podczas naciągania wykazuje jeden ciągły jednokierunkowy łuk, który jest mierzony w następujący sposób:  
Gdy łuk jest ustawiony ze struną w pozycji pionowej, kąt mierzony pomiędzy styczą dowolnego punktu na kończynie a wyimaginowaną linią poziomą musi zawsze zmniejszać się w miarę oddalania tego punktu od rękojeści łuku.  
W przypadku wątpliwości co do ciągłej krzywizny kończyny, linia cięciwy ułożona od końca pasywa do początku nakładek na końcówkę (lub jeśli nie ma nakładek, to do punktu, w którym cięciwa jest trzymana w rowku nock) na grzbiecie naciągniętego łuku nie może wykazywać przerwy pomiędzy linią cięciwy a kończyną łuku.
- b. Wzmocnienie końcówki nie może przekraczać 20 mm wysokości, mierzonej od powierzchni grzbietu kończyny łuku i nie może przekraczać 50 mm długości, mierzonej od środka rowka na cięciwę w kierunku rękojeści łuku.
- c. Łuk może zawierać okienko i półkę na strzały. Bok okna powinien być nachylony na całej długości okna i zaokrąglony w miejscu przecięcia okna z górną kończyną łuku. Przecięcie okna nie może przekraczać środka łuku.
- d. Brzusiec, rękojeść łuku, okno i półka na strzały nie mogą mieć żadnych znaków lub skaz, które mogą być wykorzystywane jako pomoce celownicze. Jeżeli takie skazy lub oznaczenia znajdują się na oknie łuku, należy zakryć taśmą całą długość tylnej części okna.
- e. Zabronione jest stosowanie jakichkolwiek dodatków do łuku w celu jego stabilizacji, wyrównania, zmniejszenia ciężaru naciągu, obserwacji i/lub sprawdzenia naciągu.
- f. Na cięciwie dozwolony jest tylko jeden punkt zaczepienia, który może być oznaczony jednym lub dwoma lokalizatorami punktu zaczepienia. Jeżeli używane są nokery spoczynkowe - takie jak nokery kulkowe - może być użyty tylko jeden lokalizator.
- g. Dopuszcza się stosowanie tłumików sznurka nie bliżej niż 30 cm nad lub pod punktem zaczepienia.
- h. Strzały powinny być wykonane z drewna, zaopatrzone w naturalne pióra, muszą mieć ten sam grot i okrywę, bez względu na kolor. Strzały muszą być pozbawione wszelkich śladów i skaz, które mogą być wykorzystane jako pomoc w celowaniu i nie mogą różnić się długością o więcej niż 25 mm na początku zawodów. Nogawki mogą być wykonane z dowolnego materiału, można stosować dowolną wagę runa.
- i. Łuk musi być strzelany z luźnym "Mediterranean". W przypadkach deformacji fizycznej lub upośledzenia należy zastosować specjalną dyspensę.

- j. Zgłoszenia nie spełniające powyższych zasad klasyfikowane są w stylu recurve bowhunter lub w stylu strzeleckim, do którego sprzęt jest dopuszczony i możliwy do użycia.

## 8. Historyczny uklon - (HB)

- a. Uznanie łuku klasycznego (zwanego również historycznym lub prymitywnym) opiera się na przyjętym projekcie i zastosowaniu w okresie poprzedzającym rok 1900.
- b. Nie ma rozróżnienia między różnymi konfiguracjami konstrukcji łuku lub użytymi materiałami.
- c. Łuk powinien być wykonany z drewna własnego lub kompozytowego.
- d. Dopuszcza się stosowanie podpórki pod strzałę lub półki, a także wcięcie w oknie celownika, pod warunkiem, że odpowiada to klasycznej konfiguracji łuku, która ma swoje historyczne uzasadnienie.
- e. Łuk powinien być zbudowany z drewna lub materiałów, które były używane w okresie historycznego użytkowania łuku. Nie wolno stosować nowoczesnych materiałów, takich jak węgiel, włókno szklane i epoksyd. Stosowanie historycznych klejów, takich jak klej kostny i gorąca żywica drzewna jest niedozwolone, a do montażu pionu i kończyn należy używać wyłącznie nowoczesnych klejów i spoiw!  
Standardowym materiałem na cięciwę łuku jest poliester. Nie wolno używać materiałów historycznych (takich jak len lub ścięgnó) i/lub nowoczesnych (takich jak Kevlar itp.).
- f. Strzały powinny być wykonane z drewna, zaopatrzone w naturalne pióra, muszą mieć ten sam grot i okrywę, bez względu na kolor. Strzały muszą być pozbawione wszelkich śladów lub szaz, które mogą być wykorzystane jako pomoc w celowniku i nie mogą różnić się długością o więcej niż 25 mm na początku zawodów. Dozwolone są nowoczesne groty lub piki oraz nowoczesne nasadki. Noski, które są wycięte w trzonie są dozwolone tylko wtedy, gdy są wzmocnione odpowiednimi materiałami.
- g. Dopuszcza się stosowanie takich akcesoriów jak plecione wskaźniki punktu zaczepienia i pierścienie na kciuki, pod warunkiem, że takie akcesoria były używane podczas historycznego użytkowania łuku.
- h. Obowiązkiem lucznika jest zapewnienie, że cały sprzęt, który jest używany podczas turnieju jest historycznie poprawny. Strzelec powinien okazać udokumentowany dowód poprawności sprzętu, jeśli zostanie o to poproszony przez kontrolerów technicznych na turnieju.

## 9. Traditional Recurve Bow (TR)

- a. Łuk rekurencyjny produkowany z drewna, który może być łukiem jednoczęściowym lub takim, który można rozebrać na dwie lub więcej części.
- b. Pion lub uchwyt łuku muszą być wykonane głównie z drewna, które może być laminowane polimerami wzmocnionymi włóknem szklanym lub węglowym, lub podobnymi materiałami.
- c. Kończyny mają rdzeń drewniany, który może być laminowany na zewnątrz, przy użyciu włókna szklanego lub węglowego, lub podobnego.
- d. Strzałę należy wystrzelić z ręki lub z półki łuku. Dla ochrony przed zużyciem, na półce może znajdować się cienka płytka (skórzana lub filcowa łąka przy pionie) oraz kawałek filcu, dywanu lub skóry (lub podobnego materiału) na półce.
- e. Pion musi być wolny od wszelkich oznaczeń lub szaz, które mogą być wykorzystane do obserwacji.
- f. Wszelkie dodatki do łuku w celu stabilizacji, wyrównania, zmniejszenia ciężaru naciągu, obserwacji i/lub sprawdzenia naciągu są niedozwolone.
- g. Podpórka pod strzałę, regulowana lub nier regulowana, jest niedozwolona.
- h. Łuk musi być strzelany z "Mediterranean loose". Dopuszczalna jest zakładka na

- palec lub rękawica.
- i. Chodzenie po twarzach jest zabronione.
  - j. Dozwolony jest tylko jeden stały punkt zaczepienia, który może być oznaczony jednym lub dwoma lokalizatorami zaczepu. Dozwolone jest stosowanie ball-nock.
  - k. Strzały powinny być wykonane z dowolnego materiału i zaopatrzone w naturalne pióra. Strzały powinny być podobne pod względem materiału, długości, wagi, grzbietu, średnicy i nasadki, niezależnie od koloru i zużycia.

- l. Limb savers, string silencers i brush buttons są dozwolone i jeśli są używane, muszą znajdować się co najmniej 12 cali powyżej lub poniżej punktu nockingowego.
- m. Kołczan łuku może być zamontowany po przeciwnej stronie okna, pod warunkiem, że żadna część kołczanu nie jest widoczna w oknie. Jeżeli kołczan łuku jest zamontowany, to podczas zawodów można strzelać tylko strzałami znajdującymi się w tym kołczanie.

## **Podział konkurencji**

### 1. Tylko dla dorosłych - status zawodowy

Łucznika uważa się za łuczника zawodowego, gdy ten aktywnie współzawodniczy na Zawodowym Torze Łuczniczym.

IFAA uznaje trzy style strzelania:

Freestyle Unlimited- Bez ograniczeń. Freestyle Compound Limited - Bez pomocy w uwolnieniu Freestyle Recurve Limited - Bez pomocy w uwolnieniu.

Kobiety i mężczyźni będą rywalizować w oddzielnych dywizjach.

Łuczniczka zawodowa może zostać przywrócona jako łuczniczka amatorska po upływie jednego roku od ostatniego uczestnictwa w turnieju zawodowym.

### 2. Amator - Seniorzy, Weterani, Dorosli, Młodzież, Juniorzy i Kuby.

Każdy łucznik zarejestrowany jako członek stowarzyszenia członkowskiego IFAA będzie uznawany za Amatora do czasu, gdy stanie się Profesjonalistą zgodnie z przepisami IFAA.

Seniorzy - kobiety i mężczyźni (65<sup>+</sup> lat):

Łuk bloczkowy (recurve i compound)	BB
Freestyle limited recurve i compound	FS
Freestyle bez ograniczeń	FU
Łowca łuków powtarzalnych i złożonych	BH
Bowhunter limited	BL
Bowhunter bez ograniczeń	BU
Longbow	LB
Historyczny ukłon	HB
Łuk tradycyjny	TR

Łucznicy, którzy ukończą 65 lat w pierwszym dniu Turnieju lub wcześniej, otrzymają możliwość wyboru uczestnictwa w dywizji Seniorów, Weteranów lub Dorosłych. Decyzja o udziale w dywizji Seniorów nie jest wiążąca dla kolejnych Turniejów. Wybór jest zawsze opcjonalny.

Nie będą prowadzone zajęcia w pionie seniorskim.

Weterani mężczyźni i kobiety (55<sup>+</sup> lat):

Łuk bloczkowy (recurve i compound)	BB
Freestyle limited recurve i compound	FS
Freestyle bez ograniczeń	FU
Łowca łuków powtarzalnych i złożonych	BH



Bowhunter limited  
Bowhunter bez ograniczeń  
Longbow

BL  
BU  
LB

Historyczny ułkon  
Łuk tradycyjny

HB  
TR

Łuczniczki, którzy ukończyli 55 lat w pierwszym dniu Turnieju lub wcześniej, otrzymują możliwość udziału w dywizji Weteranów lub Dorosłych (nie w obu). Decyzja o udziale w dywizji Weteranów nie jest wiążąca dla kolejnych Turniejów. Wybór jest zawsze opcjonalny. W dywizji Weteranów nie będą prowadzone żadne zajęcia.

Dorośli mężczyźni i kobiety (21 - 54 lata):

Łuk bloczkowy (recurve i compound)	BB
Freestyle limited recurve i compound	FS
Freestyle bez ograniczeń	FU
Łowca łuków powtarzalnych i złożonych	BH
Bowhunter limited	BL
Bowhunter bez ograniczeń	BU
Longbow	LB
Historyczny ułkon	HB
Łuk tradycyjny	TR

Young Adult, mężczyźni i kobiety (17 i 20 lat):

Łuk bloczkowy (recurve i compound)	BB
Freestyle limited recurve i compound	FS
Freestyle bez ograniczeń	FU
Łowca łuków powtarzalnych i złożonych	BH
Bowhunter limited	BL
Bowhunter bez ograniczeń	BU
Longbow	LB
Historyczny ułkon	HB
Łuk tradycyjny	TR

Junior, chłopcy i dziewczęta (13 - 16 lat):

Łuk bloczkowy (recurve i compound)	BB
Freestyle limited recurve i compound	FS
Freestyle bez ograniczeń	FU
Łowca łuków powtarzalnych i złożonych	BH
Bowhunter limited	BL
Bowhunter bez ograniczeń	BU
Longbow	LB
Historyczny ułkon	HB
Łuk tradycyjny	TR

Cubs, chłopcy i dziewczęta (poniżej 13 roku życia):

Łuk bloczkowy (recurve i compound)	BB
Freestyle limited recurve i compound	FS
Freestyle bez ograniczeń	FU
Łowca łuków powtarzalnych i złożonych	BH
Bowhunter limited	BL
Bowhunter bez ograniczeń	BU
Longbow	LB
Historyczny ułkon	HB
Łuk tradycyjny	TR

Nomenklatura stylów i dywizji IFAA												
Wydział Amatorski												
Styl strzelania	Seniorzy		Weterani		Dorośli		Młodsi dorośli		Juniorzy		Cubs	
	Kobieta	Mężczyzna	Kobieta	Mężczyzna	Kobieta	Mężczyzna	Kobieta	Mężczyzna	Kobieta	Mężczyzna	Kobieta	Mężczyzna
Barebow-Recurve	SFBB-R	SMBB-R	VFBB-R	VMBB-R	AFBB-R	AMBB-R	YAFBB-R	YAMBB-R	JFBB-R	JMBB-R	CFBB-R	CMBB-R
Barebow-Compound	SFBB-C	SMBB-C	VFBB-C	VMBB-C	AFBB-C	AMBB-C	YAFBB-C	YAMBB-C	JFBB-C	JMBB-C	CFBB-C	CMBB-C
Freestyle Limited Recurve	SFFS-R	SMFS-R	VFFS-R	VMFS-R	AFFS-R	AMFS-R	YAFFS-R	YAMFS-R	JFFS-R	JMFS-R	CFFS-R	CMFS-R
Freestyle Limited Comp	SFFS-C	SMFS-C	VFFS-C	VMFS-C	AFFS-C	AMFS-C	YAFFS-C	YAMFS-C	JFFS-C	JMFS-C	CFFS-C	CMFS-C
Freestyle Unlimited	SFFU	SMFU	VFFU	VMFU	AFFU	AMFU	YAFFU	YAMFU	JFFU	JMFU	CFFU	CMFU
Bowhunter-Recurve	SFBH-R	SMBH-R	VFHB-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	VFHB-C	VMBH-C	AFBH-C	AMBH-C	YAFBH-C	YAMBH-C	JFBH-C	JMBH-C	CFBH-C	CMBH-C
Bowhunter Limited	SFBL	SMBL	VFBL	VMBL	AFBL	AMBL	YAFBL	YAMBL	JFBL	JMBL	CFBL	CMBL
Nieograniczony Bowhunter	SFBU	SMBU	VFBU	VMBU	AFBU	AMBU	YAFBU	YAMBU	JFBU	JMBU	CFBU	CMBU
Łuk tradycyjny	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
Historyczny ukłon	SFHB	SMHB	VFHB	VMHB	AFHB	AMHB	YAFHB	YAMHB	JFHB	JMHB	CFHB	CMHB
Wydział Zawodowy												
Styl strzelania	Kobieta	Mężczyzna										
Professional Unlimited	PFFU	PMFU										
Professional Limited Recurve	PFFS-R	PMFS-R										
Professional Limited Compound	PFFS-C	PMFS-C										

Nomenklatura stylów i podziałów

Pełny opis poszczególnych uznanych Stylów i Dywizji przedstawia poniższa tabela:

Dla dywizji Seniorów, Weteranów, Młodych Dorośli, Juniorów i Cubów obowiązkowe będzie potwierdzenie wieku na pierwszy dzień turnieju.

## Urzednicy turnieju

1. Należy powołać urzędników turnieju, takich jak Dyrektor Strzelnicy/Turnieju, Kapitan Pola, Range Marshals, Officer Kontroli Technicznej, itp.  
Powołanie tych urzędników turniejowych na światowe i regionalne turnieje IFAA podlega zatwierdzeniu przez Wiceprezesa.
2. Dyrektor Turnieju wyznacza "odpowiedzialne osoby dorosłe", które będą towarzyszyć łucznikom z grupy Cub (i innych grup wiekowych, jeśli wymagają tego lokalne przepisy). Odpowiedzialna osoba dorosła" powinna posiadać niezbędne certyfikaty zgodności z przepisami, jeśli jest to wymagane przez lokalne prawo i powinna posiadać solidną wiedzę na temat zasad gier łuczniczych IFAA.
3. Organizator turnieju wyznacza przed turniejem Oficera Kontroli Technicznej (TCO). Powinien on być wspomagany przez co najmniej dwie osoby, które powinny być łucznikami z solidną wiedzą na temat sprzętu łuczniczego. Funkcje TCO i jego personelu są określone w artykule 6 sekcji Polityka.
4. Na każdym turnieju Kapitan Pola zostanie wyznaczony przez Organizatora Turnieju i/lub Dyrektora Turnieju i jego obowiązkiem będzie: -
  - a. Powołaj Range Marshals, którzy będą nadzorować jego obowiązki na poszczególnych strzelnicach.
  - b. Wyznacz cele, z których każda grupa będzie startować.
  - c. Posiadanie opcji w każdym turnieju, aby ustawić limit czasu, albo przez cel lub rundę, kiedy taki turniej musi być zakończony.
  - d. Upewnij się, że każda miska ma wystarczającą ilość zapasowych tarcz, aby zastąpić "przestrzelone" tarcze, które nie pozwalają już na decydujące punktowanie.

## Zasady turnieju

1. Ogólne zasady turnieju
  - a. Wszystkie łuki i sprzęt zostaną skontrolowane i będą oznaczone jako skontrolowane przed rozpoczęciem turnieju. Każdy zawodnik powinien przedstawić swój sprzęt do kontroli technicznej w wyznaczonym czasie i miejscu. Obowiązkiem łucznika jest utrzymanie swojego sprzętu w ramach określonych przepisów IFAA. Niedopełnienie tego obowiązku może spowodować protest innego łucznika, który może skutkować dyskwalifikacją.
  - b. Łucznik powinien startować w stylu, w którym się wcześniej zarejestrował. Zmiana stylu w dniu rejestracji na turnieju jest dozwolona tylko wtedy, gdy jest dostępne miejsce w tym stylu.  
*(Uwaga: Dla WFAC & WBHC: mniej niż 168 rejestracji w przypadku, gdy używana jest tylko jedna strzelnica, a w WBHC mniej niż 336 rejestracji, gdy używane są dwie podobne strzelnice (patrz artykuł IV H 2a Regulaminu)).*
  - c. Juniorzy powinni strzelać w swoich grupach.
  - d. Wielokrotne zgłoszenia jednego łucznika do jednego turnieju są dozwolone, pod warunkiem, że turniej jest reklamowany jako turniej wielokrotnych zgłoszeń i łucznik może być zakwaterowany w szczegółach strzelań, które obejmują jego dywizję (dywizje).  
Za każdy zgłoszony styl strzelecki należy uiścić oddzielne opłaty startowe. Wynik dla każdego stylu strzeleckiego zapisywany jest oddzielnie.  
*Uwaga: łucznik powinien strzelać z innymi łucznikami w tej samej dywizji w tym samym detalu i nie może strzelać w innym detalu lub z innymi dywizjami. Jeśli nie jest to możliwe, łucznicy powinni startować tylko w jednej dywizji.*
  - e. Kostki powinny strzelać w swoich grupach z niestrzelającą odpowiedzialną osobą

doroślą. Nie strzelająca odpowiedzialna osoba dorosła może być jedną z osób oceniających grupę.

- f. Żaden łucznik nie może strzelać (lub startować) w jednym Turnieju więcej niż jeden raz, chyba że jest on ogłoszony jako Turniej z wielokrotnym zapisem.

- g. Zawodnicy nie mogą strzelać do celów treningowych w czasie trwania rundy, z wyjątkiem oficjalnej przerwy.
  - h. Łucznicy muszą strzelać przez cały czas trwania Turnieju, jak określono w specyfikacji Turnieju. Wyniki uzyskane przez łuczniczkę, która nie ukończy Turnieju nie będą brane pod uwagę przy przyznawaniu nagród.
  - i. Decyzja o przerwaniu Turnieju lub jego części jest wspólną decyzją Wiceprezesa IFAA (lub w przypadku jego nieobecności jego delegowanego przedstawiciela), Dyrektora Turnieju i Kapitana Pola.
  - j. Żaden łucznik nie może naciągać łuku z dłonią powyżej czubka głowy, podczas naciągania w płaszczyźnie poziomej.
  - k. Niedopuszczalne jest używanie sprzętu, który w jakikolwiek sposób ogranicza lub blokuje zmysły łuczniczki (tj. zdolność słyszenia, zdolność widzenia, itp.), zmniejszając tym samym jego świadomość otoczenia i odwracając uwagę od gry łuczniczki oraz przepisów bezpieczeństwa.
  - l. Zawodnikom zaleca się noszenie jasnej odzieży na strzelnicy, szczególnie w warunkach słabej widoczności. Pełna odzież typu cameo nie będzie dozwolona na strzelnicach bez elementów o wysokiej widoczności.
2. Zasady turniejowe dla łucznictwa zewnętrznego (Field Archery, 3D Archery, itp.)
- a. Łucznicy powinni strzelać w grupach nie mniejszych niż trzy i nie większych niż sześć. Zazwyczaj preferowana liczba to cztery.  
We wszystkich turniejach łuczniczych na wolnym powietrzu, liczba zawodników na każdej tarczy będzie ograniczona do maksymalnie sześciu łuczniczków.  
W przypadku, gdy liczba łuczniczków w danym stylu strzelania przekroczy dopuszczalną maksymalną liczbę dla każdej strzelnicy, style takie dzieli się na dwie grupy o równej liczbie, przy czym każda grupa strzela podobną rundę, ale na innej strzelnicy.  
W przypadku turnieju Bowhunter, Runda Standardowa IFAA 3D i Runda Myśliwska IFAA 3D są zdefiniowane jako "podobne rundy".
  - b. Koszki powinny strzelać w swoich grupach z niestrzelającą "odpowiedzialną osobą dorosłą", która jest wyznaczona przez Dyrektora Turnieju. Ta osoba dorosła będzie mogła pomagać młodym łuczniczkom w zdobywaniu punktów, ale nie może pomagać łuczniczkom w naprawach sprzętu łuczniczego, trenować/instruować łuczniczków lub nosić ich sprzęt.
  - c. Jeśli nie jest to inaczej określone, łucznicy powinni strzelać parami, obok siebie. W przypadku nierównej liczby łuczniczków w grupie docelowej, ostatni łucznik strzela sam.
  - d. Pozycje strzeleckie grupy ustala się za obopólną zgodą.
  - e. (1) Układ pojedynczego znacznika:  
Żaden łucznik nie może strzelać z przodu odpowiedniego markera. Jedna stopa nie może znajdować się dalej niż sześć cali za lub maksymalnie trzy stopy po obu stronach takiego markera. W przypadku wszystkich rund do zwierząt, oznaczonych lub nieoznaczonych, jedna stopa musi dotykać lub znajdować się nie dalej niż sześć cali za lub po obu stronach takiego markera.  
Dla wszystkich rund dla zwierząt, oznaczonych lub nieoznaczonych, stosuje się dwa znaczniki
  - (2) Układ podwójnych znaczników:  
Żaden łucznik nie może strzelać z przodu odpowiedniego markera. Jedna stopa musi dotykać lub znajdować się nie więcej niż sześć cali za lub po obu stronach takiego markera.

*Uwaga wykonawcza: Dla układu markerów WFAC / WBHC, patrz "Przepisy turniejowe"*

*IFAA*".

- f. Jedna grupa nie może wstrzymywać następnej grupy w poszukiwaniu zagubionych strzał. Należy mieć przy sobie wystarczającą ilość strzał, aby każdy łucznik mógł kontynuować strzelanie i wrócić po brakujące strzały po zakończeniu strzelania.
- g. Łucznicy nie mogą ćwiczyć na żadnej tarczy na torze, który jest aktualnie używany do celów Turnieju. Należy zapewnić specjalne cele treningowe.
- h. Jeśli z jakiegokolwiek powodu grupa zatrzymuje inną grupę, mogą zostać zawarte wzajemne ustalenia pomiędzy Kapitanami Celów, aby umożliwić przejście następnej grupie. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu

z powodu, że grupa zatrzymuje inną grupę, mogą zostać zawarte wzajemne ustalenia pomiędzy Kapitanami Celów, aby pozwolić następnej grupie na *wyprzedzenie*.

*W przypadku, gdy dwie lub więcej grup jest wstrzymywanych przez grupę i są dwa lub więcej otwarte cele przed tą grupą, ta grupa musi pozwolić następującym grupom na wyprzedzenie*

- i. Łucznik, który uzyskał zgodę Kapitana Celu na opuszczenie strzelnicy z jakiegokolwiek ważnego powodu, może uzyskać przywilej powrotu do swojej grupy i dokończenia niedokończonych rund. Jego grupa może czekać na jego powrót, ale musi umożliwić przejście innym grupom. Kapitan celu wyznacza rozsądny czas na jego powrót, po upływie którego grupa będzie kontynuować strzelanie. Może on uzupełnić wszystkie cele pominięte w tym czasie według uznania Kapitana pola.
- j. W przypadku niesprzyjającej pogody Turniej jest kontynuowany, chyba że wcześniej zostanie podany sygnał przez Kapitana Pola. Łuczniczki opuszczające strzelnicę przed takim sygnałem zostaną wycofani z zawodów.
- k. Cele powinny być strzelane w przewidzianej kolejności. Wszystkie pominięte cele zostaną utracone według uznania Kapitana Pola.
- l. Grupy nie mogą zbliżać się lub przeszkadzać innym grupom w czasie, gdy jedna z nich strzela do tarczy, ale muszą pozostać oddzielne do czasu, gdy wszyscy członkowie grupy zakończą strzelanie.
- m. W przypadku awarii sprzętu, po rozwiązaniu problemu (naprawa uszkodzonego sprzętu lub użycie innego, który przeszedł kontrolę łuku), łucznik może oddać cztery strzały do tarczy treningowej pod nadzorem Kapitana Pola lub Strzelnicy.
- n. Na wszystkich oficjalnych nieoznakowanych rundach dystansowych łucznik może używać przyrządów optycznych, pod warunkiem, że nie są one używane do pomiaru lub wskazywania odległości lub kątów strzelania. Urządzenia optyczne powinny być typu ręcznego i nie mogą stanowić przeszkody dla innych łuczników podczas zawodów.
- o. Nie dopuszcza się stosowania elektronicznych wzmacniaczy parametrów urządzenia optycznego (np. stabilizatora optycznego, elektronicznego zoomu, zamrażacza obrazu itp.)
- p. Urządzenia optyczne przeznaczone do użycia powinny być przedstawione podczas kontroli sprzętu i oznaczone naklejką kontrolną, której nie wolno usuwać podczas zawodów. Aparaty fotograficzne nie mogą być używane jako dalmierze i mogą być używane (jako aparat fotograficzny) dopiero po zakończeniu strzelania do tarczy przez wszystkich łuczników w grupie.
- q. Cała grupa jest odpowiedzialna za sprawdzenie przed rozpoczęciem strzelania, czy tarcza (tarcze) na tarczy jest (są) taka sama jak podana na tablicy wskaźników. W przypadku niewłaściwej tarczy/nieprawidłowych celów, grupa powinna powiadomić marszałka strzelnicy, aby zamocował prawidłową tarczę.

### 3. Zasada rotacji:

#### a. Rozkaz strzelania

##### i. Field, Hunter i Expert Round

W przypadku rundy Field, Hunter lub Expert łuczniczki w grupie zmieniają kolejność strzelania do tarczy nr 1 i tarczy nr 15; ci, którzy strzelali jako pierwsi (A+B) strzelają jako ostatni, a ci, którzy strzelali jako ostatni (C+D) strzelają jako pierwsi.

*Nota Exec:*

*W celach 1 i 15 kolejność zmienia się z (A+B)/(C+D) na (C+D)/(A+B)*

##### ii. Oznaczona runda dla zwierząt i wszystkie nieoznaczone rundy



W przypadku Zwierzyńca Oznaczonego i wszystkich Rund Nieoznaczonych, łuczniczki w grupie zmieniają kolejność strzelania po każdej tarczy.

*Nota Exec:*

*Cel pierwszy:*  $(A+B)/(C+D)/(E+F)$ ; *Cel drugi:*  $(C+D)/(E+F)/(A+B)$

*Cel trzeci:  $(E+F)/(A+B)/(C+D)$ ; Cel czwarty:  $(A+B)/(C+D)/(E+F, Etc.$*

b. Pozycja strzelecka (strona strzelająca)

Dla wszystkich Rund obowiązuje rotacja pozycji strzeleckiej:

Na tarczy nr 1 i tarczy nr 15; łucznicy, którzy strzelali z prawej strony, strzelają z lewej strony, a ci, którzy strzelali z lewej strony, strzelają z prawej strony.

*Nota Exec:*

*W Rundzie Polowej, Myśliwskiej i Eksperckiej kolejność  $(A+B)/(C+D)$  stanie się  $(D+C)/(B+A)$ .*

*W Rundzie Zwierząt i wszystkich nieoznaczonych rundach 3D kolejność  $(A+B)/(C+D)/(E+F)$  stanie się  $(B+A)/(D+C)/(F+E)$*

c. Łucznik może zdecydować się, za zgodą Kapitana Celu, na strzelanie z przeciwnej strony, jeśli uzna, że z własnej strony jest w niekorzystnej sytuacji przy danym celu.

4. Grupy docelowe: skład i funkcja

a. W turniejach sankcjonowanych przez IFAA grupy docelowe powinny składać się z 3-4 łuczników w rundach oznaczonych i 3-6 łuczników w rundach nieoznaczonych.

b. Łucznicy w tej samej dywizji powinni strzelać razem na tej samej strzelnicy tego samego dnia, chyba że liczba zawodników w tej dywizji jest zbyt duża, aby obsłużyć ich na jednej strzelnicy, w takim przypadku stosuje się przepisy IV H2a.

c. Pierwszego dnia turnieju grupy tworzone są przez kapitana pola. W pozostałe dni podczas turnieju grupy będą tworzone na podstawie wyników. Najlepsi strzelcy strzelają razem, następnie następna grupa wyników, i tak dalej.

d. Kapitan celu na dany dzień jest zazwyczaj łucznikiem z najwyższym wynikiem. Łucznik z drugim najwyższym wynikiem będzie pierwszym strzelcem, a łucznik z trzecim najwyższym wynikiem będzie drugim strzelcem.

e. Kolejność strzelania ustalana jest za obopólną zgodą. Po ustaleniu kolejności (A, B, C, D), kolejność ta zostaje zachowana przez resztę tego dnia.

f. W przypadku, gdy łucznik kwestionuje wynik swojej strzały (strzał), o wyniku decyduje opinia większości pozostałych łuczników w grupie. Taka decyzja jest ostateczna i nie może być przedmiotem protestu.

g. Sędziowie punktowi powinni prowadzić dokładny rejestr wyników dla każdego celu, utrzymywać bieżącą sumę i porównywać je dla każdego celu.

h. Kapitan celu decyduje, czy twarz zostanie zmieniona, czy nie.

*Uwaga Exec: Pozwala to TC na podjęcie decyzji przed strzelaniem grupy (Field, Hunter, Animal) lub po strzeleniu grupy (unmarked animal) dla kolejnej grupy.*

i. Niezależnie od wszelkich środków ostrożności podjętych przez organizatorów turnieju w celu codziennego informowania zawodników o prawidłowych wynikach i nazwiskach łuczników w każdej grupie docelowej, oczekuje się, że łucznicy sprawdzą poprawność tych wyników i grup docelowych oraz poinformują organizatorów turnieju o wszelkich błędach przed rozpoczęciem strzelań następnego dnia. Jeśli taka informacja nie wpłynie przed rozpoczęciem strzelania, uważa się, że posiew i grupy docelowe są prawidłowe. Wszelkie niezbędne korekty należy wprowadzić przed rozpoczęciem strzelania w dniu następnym.

j. Niedopełnienie obowiązku:

i. Pomimo wszelkich środków ostrożności podjętych przez organizatorów turnieju, odpowiedzialność za strzelanie na właściwej strzelnicy i start z właściwej tarczy spoczywa na łuczniku i wszelkie konsekwencje w wyniku nieprawidłowego startu nie mogą być przedmiotem protestu.

- ii. Kapitan pola jest odpowiedzialny za zapewnienie, że zawodnicy są odpowiednio i na czas poinformowani o tym, z jakiej strzelnicy będą strzelać, w jakiej grupie, z nazwiskami członków grupy i z której tarczy mają rozpocząć strzelanie w danym dniu. Informacja ta powinna być wywieszona w strefie centralnej, na strzelnicy(ach) treningowej(ych), na poszczególnych strzelnicach oraz, jeśli to możliwe, na stronie internetowej turnieju.
  - iii. W przypadku, gdy łuczniczki znajdują się na niewłaściwej strzelnicy i/lub tarczy startowej, Kapitan Strzelnicy zorganizuje przeniesienie tych łuczniczek. Przeniesienie to nie opóźni rozpoczęcia strzelania, ani nie opóźni rozpoczęcia grupy docelowej. Cele pominięte w tym procesie będą strzelane na koniec dnia strzelania w obecności Kapitana Strzelnicy i/lub Kapitana Celu.
  - iv. Jeśli łuczniczka nie zorientuje się lub z jakiegokolwiek powodu zignoruje fakt, że znajduje się na niewłaściwej strzelnicy lub tarczy startowej (grupie docelowej) i ukończy strzelanie tego dnia, strzały tego dnia nie będą oceniane.
5. Przepisy turniejowe dla łucznictwa halowego
- a. Należy zapewnić linię strzelań, a łuczniczka powinien stać tak, aby jedna stopa znajdowała się po obu stronach linii strzelań.
  - b. Parowanie łuczniczek odbywa się codziennie przez Kapitana Strzelnicy. Nowe parowanie będzie dokonywane po każdej rundzie.
  - c. "Sighters" są dozwolone, jeśli organizatorzy imprezy na to pozwolą.
  - d. Kuby powinny strzelać w swoich własnych grupach, oddzielonych od innych grup wiekowych. Tylko "odpowiedzialni dorośli", którzy zostali wyznaczeni przez Dyrektora Turnieju mogą przebywać na parkiecie i powinni stać co najmniej dwa jardy za linią strzelań. Dorośli mogą pomagać młodym łuczniczkom przy strzelaniu i wyciąganiu strzał (jeśli są poza zasięgiem młodego łuczniczki), ale nie mogą pomagać łuczniczkom w naprawach sprzętu łuczniczego lub trenować/instruować łuczniczek.

## Punktacja

### 1. Ogólne zasady punktacji

- a. Strzały znajdujące się w tarczy lub w macie nie mogą być dotykane do momentu uzyskania oceny. Strzały przechodzące przez tarczę, ale nadal znajdujące się w macie mogą zostać odepchnięte przez Kapitana lub zastępcę, który nie strzelał i odpowiednio ocenione.
- b. Jeżeli strzała trafi w pole punktowane, ale odbije się od tarczy lub strzała przejdzie przez pole punktowane i nie zostanie zatrzymana w macie, należy wystrzelić kolejną strzałę, która została specjalnie oznaczona.
- c. Strzała trafiająca w inną strzałę w obrębie tarczy i pozostająca w niej osadzona ma taką samą wartość punktową jak ta strzała. Strzały odbite przez inne strzały są oceniane według ich pozycji.
- d. Strzałki punktowe: (więcej szczegółów w załączniku 3)
  - i. Na tarczach Hunter, Animal i Expert Field, jak również na tarczach 3D, linia oddziela jedną strefę punktowania od drugiej. Linia ta leży wewnątrz dolnej strefy punktowania i dlatego strzała musi ją przeciąć, aby uzyskać wyższą wartość.
  - ii. Na tarczach polowych, gdzie nie ma linii, strzała musi przeciąć wyższą strefę punktacji, aby uzyskać wyższą wartość.
  - iii. Pozycja trzonu na powierzchni tarczy decyduje o wyniku. Strzały, które wchodzi do tarczy 3-D blisko linii włosa i nie pozostają osadzone w tarczy nie są liczone i nie wolno wystrzelić żadnej innej strzały.

Na tarczach 3D, strzały wbijające się w podstawkę lub bazę oraz te w rogi lub poroże nie są punktowane. W przypadku braku linii włosów pomiędzy podstawą lub stojakiem a właściwą tarczą, linia włosów powinna być narysowana ręcznie.

- e. Liczba prób naciągnięcia strzały przed jej wypuszczeniem jest ograniczona do czterech. Jeśli strzała nie zostanie wystrzelona, zostanie uznana za nie trafioną. Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest sytuacja niebezpieczna, według uznania Target Captaina lub pierwszego strzelca, jeśli jest nim Target Captain w przypadku zawodów rozgrywanych na zewnątrz lub Dyrektora Strzału / Dyrektora Turnieju w przypadku zawodów rozgrywanych w hali.
- f. W przypadku remisu o jakąkolwiek nagrodę, tie break zostanie przeprowadzony w sposób opisany w przepisach turniejowych. Tiebreak powinien być strzelany po zweryfikowaniu wyników przez prowadzącego turniej i powinien być strzelany pod nadzorem Kapitana Pola (zawody zewnętrzne) lub Kierownika Strzelań / Dyrektora Turnieju (zawody halowe) w ostatnim dniu strzelań turnieju.

## 2. Zasady punktacji w łucznictwie zewnętrznym (Field Archery, 3D Archery, itp.)

- a. Na wszystkich oznaczonych celach dystansowych poniżej 55 jardów, strzały mogą być oceniane i losowane w określony sposób po wystrzeleniu przez każdą parę łuczników, aby zminimalizować uszkodzenia strzał. Kapitan celu i obaj strzelcy muszą podejść do tarczy, aby zapisać wynik.
- b. W przypadku źle wystrzelonej strzały, łucznik może wystrzelić kolejną strzałę, pod warunkiem, że można ją osiągnąć łukiem z pozycji łucznika przy markerze.
- c. Nie zalicza się poślizgów lub uderzeń z ziemi w cel.
- d. Łucznik, który strzela z niewłaściwego markera lub do niewłaściwej tarczy, traci wynik tej strzały. Nie można wystrzelić nowej strzały.

## RUNDY OFICJALNE

### Runda polowa

1. Jednostka standardowa:  
Standardową jednostką jest czternaście oznaczonych celów, które składają się z następujących strzałów:

Rozmiar tarczy docelowej	Liczba stanowisk dla markerów	Odległość między pozycjami znaczników		
		Seniorzy/Weteran i/ Dorośli/Młodzi Dorośli	Junior	Cub
65cm	4	80-70-60-50 yds	50 ydów	30-25-20-15 yds
65cm	1	65 ydów	50 ydów	30 yds
65cm	1	60 ydów	45 ydów	25 ydów
65cm	1	55 jardów	40 ydów	20 ydów
50cm	4	45-40-35-30 yds	jako dorośli	20 ydów
50cm	4	35-35-35-35 yds	jako dorośli	20 ydów
50cm	1	50 ydów	jako dorośli	20 ydów
50cm	1	45 ydów	jako dorośli	15 ydów

50cm	1	40 ydów	jako dorosły	15-15-15-15 yds
35cm	1	30 yds	jako dorosły	10 ydów
35cm	1	25 ydów	jako dorosły	10 ydów
35cm	1	20 ydów	jako dorosły	10 ydów
35cm	1	15 ydów	jako dorosły	10 ydów
20cm	4	35-30-25-20 ft	jako dorosły	20 stóp

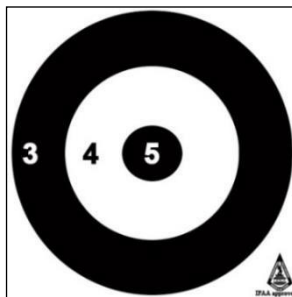
2. Twarze docelowe:  
Tarcze polowe powinny mieć czarny punkt z białym pierścieniem wewnętrznym i czarnym pierścieniem zewnętrznym. Stosuje się cztery wielkości powierzchni czołowych: -

	<b>Cztery pierścienie</b>	<b>Pięć pierścieni</b>
20cm	12cm pierścień	4 cm
twarz	wewnętrzny	miejsce 7
35cm	21cm pierścień	cm
twarz	wewnętrzny	miejsce
50cm	30cm pierścień	10 cm
twarz	wewnętrzny	miejsce
65cm	39cm pierścień	13 cm
twarz	wewnętrzny	miejsce

3. Punktacja:  
Punktacja to pięć za miejsce, cztery za pierścień wewnętrzny i trzy za pierścień zewnętrzny.

4. Markery:

- a. Wszystkie markery dla dystansów Senior, Weteran, Dorosły i Młody Dorosły powinny być koloru białego.  
b. Na dystansach, na których łucznicy w dywizji juniorów nie strzelają z pozycji markerów dla dorosłych (65 cm tarcze), markery te powinny być oznaczone kolorem niebieskim.



- W przypadku trasy z wieloma rundami markery te powinny być w kolorze biało-niebieskim.  
c. Markery dla dywizji Cub powinny być koloru czarnego.

## **Hunter Round**

1. Jednostka standardowa:  
Standardową jednostką jest czternaście oznaczonych celów, które składają się z następujących strzałów:

Rozmiar twarży docelowej	Liczba stanowisk dla markerów	Odległość między pozycjami znaczników		
		Seniorzy/weterani/dorośli/młodzi ludzie	Junior	Cub
65cm	4	70-65-61-58 yds	50 ydów	30-25-20-15 yds
65cm	4	64-59-55-52 yds	50 ydów	30 yds
65cm	4	58-53-48-45 yds	45 ydów	25 ydów
50cm	4	53-48-44-41 yds	41 ydów	20 ydów
50cm	1	48 ydów	jako dorosły	20 ydów
50cm	1	44 ydy	jako dorosły	20 ydów
50cm	1	40 ydów	jako dorosły	20 ydów

50cm	4	36-36-36-36 yds	jako dorosły	15 ydów
35cm	4	32-32-32 yds	jako dorosły	15-15-15-15 yds
35cm	4	28-28-28-28 yds	jako dorosły	10 ydów
35cm	2	23-20 ydów	jako dorosły	10 ydów
35cm	2	19-17 yds	jako dorosły	10 ydów
35cm	2	15-14 yds	jako dorosły	10 ydów
20cm	1	11 ydów	jako dorosły	20 stóp

2. Target Faces:  
Twarze myśliwych są całe czarne z białą plamką.  
Stosuje się cztery wielkości powierzchni czołowych o wymiarach takich samych jak powierzchnie czołowe Field.
3. Punktacja:  
Punktacja to pięć za miejsce, cztery za pierścień wewnętrzny i trzy za pierścień zewnętrzny.
4. Markery:
  - a. Wszystkie znaczniki dla dystansów Seniorów, Weteranów, Dorosłych i Młodych Dorosłych będą miały kolor czerwony.
  - b. Na dystansach, na których łucznicy w dywizji juniorów nie strzelają z pozycji markerów dla dorosłych (65 cm tarcze), markery te powinny być oznaczone kolorem niebieskim.  
W przypadku trasy z wieloma rundami markery te powinny być oznaczone kolorem czerwonym i niebieskim.
  - c. Markery dla dywizji Cub są koloru czarnego.



### **Okrągła runda zwierząt Oznaczone odległości**

1. Standardowa jednostka:  
Jednostka Standardowa to czternaście celów, które składają się z następujących strzałów:

Twarz grupy	Numer cele	Odległości strzelania
Grupa 1 twarz	3	<u>Seniorzy, Weterani / Dorośli / Młodzi Dorośli:</u> Trzy strzały z odległości 5ydów z pierwszym markerem ustawionym między 60 a 40 jardem (3 markery). <u>Juniorzy:</u> Tylko przedni znacznik dla dorosłych <u>Cubs:</u> 1x 30-25-20 jardów Walk-up, 1x30 jardów, 1x25 jardów
Grupa 2 twarz	3	<u>Seniorzy, Weterani/Dorośli/Młodzi Dorośli/Juniorzy:</u> Trzy strzały z 3ydów z pierwszego markera ustawionego pomiędzy 45 a 30 jardów (3 markery). <u>Kuby:</u> 3x 20 jardów
Grupa 3 twarz	4	<u>Seniorzy, Weterani/Dorośli/Młodzi Dorośli/Juniorzy:</u> Cztery strzały z jednej pozycji (jeden marker) z markerem ustawionym między 35 a 20 jardem. <u>Kuby:</u> 1x20 jardów, 2x 15 jardów, 1x10 jardów



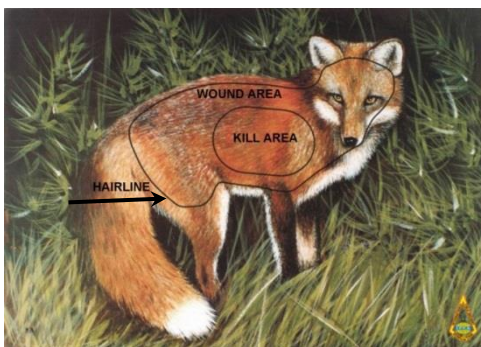
Grupa 4 twarz	4	<u>Seniorzy, Weterani/Dorośli/Młodzi Dorośli/Juniorzy:</u> Cztery strzały z jednej pozycji (jeden marker) z markerem ustawionym między 20 a 10 jardem. <u>Kuby:</u> 3x 10 jardów, 1x20 stóp
------------------	---	---

## 2. Twarze docelowe:

Cele dla tej rundy to twarze zwierząt z obszarem punktacji podzielonym na dwie części. Wysoko punktowany obszar jest podłużny, podczas gdy nisko punktowany obszar jest obszarem pomiędzy wysoko punktowanym obszarem a linią "skóra i włosy" lub "piór", w zależności od przypadku. Obszar pomiędzy linią "skóra i sierść" (łącznie z linią) do zewnętrznej strony tuszy jest uważany za obszar nie punktowany.

## 3. Obszary punktowane:

- a. Wysoko punktowany obszar twarzy Grupy 1 ma szerokość 9" na 14 ½" długości (229x368mm) z zaokrąglonymi końcami.
- b. Wysoko punktowany obszar twarzy Grupy 2 ma 7" szerokości na 10 ½" długości (178x267mm) z zaokrąglonymi końcami.
- c. Wysoko punktowany obszar twarzy Grupy 3 ma 4 ½" szerokości na 7" długości (114x178mm) z zaokrąglonymi końcami.
- d. Wysoko punktowany obszar twarzy Grupy 4 ma szerokość 2 ½" na 3¾" długości (64x92mm) z zaokrąglonymi końcami.
- e. Wszystkie strefy o wysokiej punktacji są kształtowane zgodnie z art. 13 B sekcji Polityka.



## 4. Pozycje strzeleckie:

- a. Dozwolone są maksymalnie trzy strzały, ale łucznik strzela tylko do momentu trafienia. Jeśli pierwsza strzała trafi w pole punktowane, nie trzeba wystrzelić więcej strzał.
- b. Łucznik nie może powrócić, aby wystrzelić pozostałe strzały, jeśli przemieścił się w kierunku celu.
- c. Juniorzy powinni strzelać do celów Grupy 1 z markera, który jest najbliższym celu na podchodach dla dorosłych.

## 5. Strzałki:

Strzały łucznika muszą być wyraźnie oznaczone jednym, dwoma lub trzema pierścieniami na grzbiecie strzały. Strzały powinny być wystrzeliwane w kolejności rosnącej. Jeśli strzała zostanie wystrzelona poza kolejnością, łucznik powinien

powiadomić o tym Kapitana Toru, który określi kolejność wystrzeliwania pozostałych strzał.

6. Punktacja:

	KILL	WOUND
1. strzałka 2. strzałka 3. strzałka	20 pkt. 16 pkt. 12 pkt.	18 pkt. 14 pkt. 10 pkt.

7. Markery:

- a. Wszystkie znaczniki dla dystansów Weteran, Dorosły i Młody Dorosły powinny być koloru żółtego.
  - b. Na dystansach, na których łucznicy z dywizji juniorów strzelają z przednich stanowisk dla dorosłych markerów (Grupa 1), markery te powinny mieć kolor żółty i niebieski.
  - c. Markery dla dywizji Cub powinny być koloru czarnego.
7. Markery:
- a. Wszystkie znaczniki dla dystansów Senior, Weteran, Dorosły i Młody Dorosły powinny być koloru żółtego.
  - b. Na dystansach, na których łucznicy z dywizji juniorów strzelają z przednich stanowisk dla dorosłych markerów (Grupa 1), markery te powinny mieć kolor żółty i niebieski.
  - c. Markery dla dywizji Cub powinny być koloru czarnego.

**Zwierzęta Okrągłe Nieoznaczone Odległości**

1. Standardowy okrag

Runda Standardowa składa się z dwóch Jednostek Standardowych składających się z czternastu celów; każda składa się z następujących strzałów:

Twarz grupy	Liczba celów	Odległość strzelania		
		Senior/weteran/dorosły/młody dorosły	Junior	Cub
Grupa 1 Twarz lub cel	3	Trzy strzały z odległości 5ydów z pierwszym markerem ustawionym między 60 a 40 jardem (3 markery).	Przedni znacznik osoby dorosłej odległość	Trzy strzały z 5yd walk-up z pierwszym markerem ustawionym na max. 30 jardów (3 markery)
Grupa 2 Twarz lub cel	3	Trzy strzały z 3ydów z pierwszego markera ustawionego pomiędzy 45 a 30 jardów (3 markery).	Odległość dla dorosłych	Pojedynczy marker Maks. 25 jardów
Grupa 3 Twarz lub cel	4	Cztery strzały z jednej pozycji (jeden marker) z markerem ustawionym między 35 a 20 jardem.	Odległość dla dorosłych	Pojedynczy marker Maks. 20 jardów

Grupa 4 Twarz lub cel	4	Cztery strzały z jednej pozycji (jeden marker) z markerem ustawionym między 20 a 10 jardem.	Odległość dla dorosłych	Pojedynczy marker Maks. 10 jardów
-----------------------------	---	---	-------------------------	-----------------------------------

2. Tarcze i cele:

W przypadku Okrągłych Nieoznaczonych Dystansów dla Zwierząt można stosować tarcze 2D, podobne do tarcz używanych w Okrągłych Oznaczonych Dystansach dla Zwierząt, lub tarcze 3D, jak określono w art. 13C Polityki, sekcja.

3. Obszary punktowane:

- a. W przypadku tarcz papierowych punktacja będzie taka sama jak w przypadku Zwierzyńca Runda Oznaczone Odległości.
- b. Dla celów 3D, które mają dwa lub więcej zdefiniowanych obszarów punktowych, obszary te są łączone w jeden obszar punktowy zwany obszarem "Kill". Obszar pomiędzy obszarem "Kill" a "linią włosów" zwierzęcia nazywany jest obszarem "Wound".  
Punktacja dla celów 3D będzie taka sama jak dla Zwierzynieckiej Rundy Oznaczonych Odległości.



- c. W przypadku, gdy cel 3D zawiera podstawę lub stojak, na celu zostanie narysowana wyraźna linia włosów, która określa granicę obszaru rany. Pozycja tej linii włosów będzie pokazana na rysunku na tablicy wskaźników na stanowisku strzeleckim. Aby uzyskać wynik strzała musi przeciąć narysowaną linię włosów.
4. Pozycje strzeleckie:
- a. Dozwolone są maksymalnie trzy strzały, ale łucznik strzela tylko do momentu trafienia. Jeśli pierwsza strzała trafi w pole punktowane, nie trzeba wystrzelić więcej strzał.
  - b. Żaden członek grupy (ani żadna inna grupa) nie może odejść od markera, dopóki wszyscy członkowie grupy nie wystrzelą swoich strzał z tego markera.
  - c. W przypadku, gdy łucznik wymaga wystrzelenia drugiej lub trzeciej strzały z różnych markerów (stanowiska wyjściowe z tarczami Grupy 1 i Grupy 2), powinien on wystrzelić wszystkie te strzały zanim następny łucznik (łuczniczki) podejdzie (podejdą) do pierwszego markera. Uwaga wykonawcza: Łucznik powinien wystrzelić wszystkie wymagane strzały przed opuszczeniem markera (markerów) i ustąpieniem miejsca kolejnemu łucznikowi w grupie.
  - d. Juniorzy powinni strzelać do celów z Grupy 1 z najbliższego markera na stanowiskach dla dorosłych.
5. Strzałki:
- Strzały łucznika muszą być wyraźnie oznaczone jednym, dwoma lub trzema pierścieniami na grzbiecie strzały. Strzały powinny być wystrzeliwane w kolejności rosnącej. Jeśli strzała zostanie wystrzelona poza kolejnością, łucznik powinien powiadomić o tym Kapitana Toru, który określi kolejność wystrzeliwania pozostałych

strzał.

6. Punktacja:

	KILL	WOUND
1. strzałka 2. strzałka 3. strzałka	20 pkt. 16 pkt. 12 pkt.	18 pkt. 14 pkt. 10 pkt.

Strzały, które wchodzą do tarczy 3-D blisko linii strzału i nie pozostają w niej osadzone, nie są liczone i nie wolno wystrzelić żadnej innej strzały.

Na tarczach 3D, strzały wbijające się w podstawkę lub bazę tarczy oraz te w rogi lub poroże nie są punktowane.

(Uwaga Exec: Strzały osadzone w jednej z nóg celu liczą się).

7. Markery:

- Wszystkie markery dla dywizji Seniorów, Weteranów, Dorosłych i Młodych Dorosłych powinny być koloru żółtego.
- Na dystansach, na których łucznicy w dywizji Juniorów strzelają z przednich stanowisk markerów dla dorosłych (Grupa 1 twarz), markery powinny być koloru żółtego i niebieskiego.
- Markery dla dywizji Cub powinny być koloru czarnego.

8. Urządzenia optyczne:

Dopuszcza się stosowanie urządzeń optycznych zgodnie z art. IV H 2m ustawy.

### IFAA 3-D Hunting Round (1 strzała)

1. Standardowy okrąg:

Runda Standardowa składa się z dwóch Jednostek Standardowych składających się z czternastu celów; każda składa się z następujących strzałów:

Numer grupy docelowej	Liczba celów na Grupę	Pozycje strzeleckie	Maksymalna odległość		
			Seniorzy/weterani/dorośli i/młodzi dorośli	Juniorzy	Cubs
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. Cele:

W tej rundzie będą używane tylko trójwymiarowe cele określone w art. 13C sekcji Polityka.

3. Obszary punktowane:

- Obszar określony przez wewnętrzny okrąg jest obszarem "Kill".
- W przypadku celów, które mają dwa lub więcej wewnętrznych okręgów,



wewnętrzne obszary są łączone, aby utworzyć jeden obszar punktacji zwany obszarem "Kill".

- c. Zewnętrzny obszar to obszar "Vital".
- d. Obszar pomiędzy obszarem "Vital" a "Hairline" zwierzęcia nazywany jest obszarem "Wound".
- e. W przypadku, gdy cel 3D zawiera podstawę lub stojak, na celu zostanie narysowana wyraźna linia włosów, która określa granicę obszaru rany. Pozycja tej linii włosów będzie pokazana na rysunku na tablicy wskaźników na stanowisku strzeleckim. Aby uzyskać wynik strzała musi przeciąć narysowaną linię włosów.



4. Pozycje strzeleckie:
  - a. Będzie tylko jedno stanowisko strzeleckie.
  - b. Z markera wystrzeliwana jest tylko jedna strzała.
  - c. Żaden członek grupy (ani żadna inna grupa) nie może odejść od markera, dopóki wszyscy członkowie grupy nie wystrzelą swoich strzał z tego markera.

5. Punktacja:

Zabij	20 pkt.
Vital	16 pkt.
Rana	10 pkt.

Strzały, które wchodzą do tarczy 3-D blisko linii strzału i nie pozostają w niej osadzone, nie są liczone i nie wolno wystrzelić żadnej innej strzały.

Na tarczach 3D, strzały wbijające się w podstawkę lub bazę tarczy oraz te w rogi lub poroże nie są punktowane.

(Uwaga Exec: Strzały osadzone w jednej z nóg celu liczą się).

6. Markery:
  - a. Wszystkie markery dla dystansów Senior, Weteran, Dorośli i Młodzi Dorośli powinny być koloru żółtego.
  - b. Na dystansach, na których łucznicy w dywizji Juniorów nie strzelają z żółtego markera (tarcza Grupy 1), marker powinien być oznaczony kolorem niebieskim.
  - c. Markery dla dywizji Cub są koloru czarnego.
7. Urządzenia optyczne:  
Dopuszcza się stosowanie urządzeń optycznych zgodnie z art. IV H 2m ustawy.

## **IFAA 3-D Standard Round (2 strzały)**

1. Standardowy okrągły

Runda Standardowa składa się z dwóch Jednostek Standardowych składających się z czternastu celów; każda składa się z następujących strzałów:

Numer grupy docelowej	Liczba celów na Grupę	Pozycje strzeleckie	Maksymalna odległość		
			Seniorzy/weterani/dorośli/ młodsi dorośli	Juniorzy	Cubs
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. Cele:

W tej rundzie używa się tylko trójwymiarowych celów określonych dla rundy myśliwskiej IFAA 3-D.

3. Obszary punktowane:

Obszary punktacji są określone w sekcji 3 rundy IFAA 3D Hunting.

4. Pozycje strzeleckie:

- Będą dwa stanowiska strzeleckie, każde oznaczone markerem.
- Z każdego markera wystrzeliana jest jedna strzała.
- Zaden członek grupy (ani żadna inna grupa) nie może ruszyć do przodu z drugiego markera strzelań, dopóki wszyscy członkowie grupy nie wystrzelą swoich strzał.

(Uwaga wykonawcza: Łucznik powinien wystrzelić obie strzały przed opuszczeniem markerów strzelań i ustąpić miejsca następnemu łucznikowi w grupie).

5. Punktacja:

Obie strzały są liczone do wyniku.

Zabij	10 pkt.
Vital	8 pkt.
Rana	5 pkt.

Strzały, które wchodzą do tarczy 3-D blisko linii strzału i nie pozostają w niej osadzone, nie są liczone i nie wolno wystrzelić żadnej innej strzały.

Na tarczach 3D, strzały wbijające się w podstawkę lub bazę tarczy oraz te w rogi lub poroże nie są punktowane.

W przypadku, gdy cel 3D zawiera podstawę lub stojak, na celu zostanie narysowana wyraźna linia włosów, która określa granicę obszaru rany.

Pozycja tej linii włosów będzie pokazana na rysunku na tablicy wskaźników na stanowisku

strzeleckim. Aby uzyskać wynik strzała musi przeciąć narysowaną linię włosa.

6. **Markery:**
  - a. Wszystkie markery dla dywizji seniorów, weteranów, dorosłych i młodych dorosłych są koloru żółtego.
  - b. Na dystansach, na których łucznicy w dywizji juniorów nie strzelają z żółtych znaczników (tarcza grupy 1), znaczniki powinny mieć kolor niebieski.
  - c. Markery dla dywizji Cub są koloru czarnego.

### **Runda międzynarodowa**

- 1 Runda Międzynarodowa to runda składająca się z 20 celów (10 celów na jednostkę) i składa się z następujących strzałów: -

Wielkość twarzy	Liczba stanowisk	Odległości między stanowiskami		
		Seniorzy/weterani / Dorosli/młodzi ludzie	Junior	Cubs
65cm	1	65 ydów	50 ydów	25 ydów
65cm	1	60 ydów	45 ydów	20 ydów
65cm	1	55 jardów	40 ydów	20 ydów
50cm	1	50 ydów	jako dorosły	20 ydów
50cm	1	45 ydów	jako dorosły	20 ydów
50cm	1	40 ydów	jako dorosły	15 ydów
50cm	1	35 ydów	jako dorosły	15 ydów
35cm	1	30 yds	jako dorosły	10 ydów
35cm	1	25 ydów	jako dorosły	10 ydów
35cm	1	20 ydów	jako dorosły	10 ydów

2. Cele powinny być zgodne ze specyfikacją IFAA Hunter Round.
  - a. Stosuje się trzy rozmiary twarzy: 35 cm, 50 cm i 65 cm.
  - b. Na każdym dystansie należy wystrzelić trzy strzały.
  - c. Punktacja to pięć za miejsce, cztery za pierścień wewnętrzny i trzy za pierścień zewnętrzny.
  - d. Na trzydziestopięciu jardowym fan polu gry tylko dwa środkowe znaczniki są używane jako pozycje strzeleckie w Rundzie Międzynarodowej.
  - e. Wszystkie inne zasady Rundy Polowej mają zastosowanie do Rundy Międzynarodowej.

### **Runda terenowa ekspertów**

1. Wszystkie dystanse są takie same jak w przypadku rundy terenowej IFAA.
2. Każdy z głównych obszarów punktacji na tarczy Field (5, 4 i 3) jest jednak podzielony na dwa oddzielne obszary punktacji przez linię punktacji, która leży w połowie każdego z głównych obszarów punktacji rundy Field.
3. Punktacja jest następująca (mierzona od środkowego miejsca na zewnątrz):-  
Pięć punktów za miejsce, cztery punkty za



drugi krąg, trzy punkty za trzeci

koło, dwa punkty za czwarte koło i punkt za piąte koło. Biały "X" w miejscu środkowym służy tylko do tie breaków.

4. Wszystkie inne zasady Rundy Polowej IFAA mają zastosowanie do Rundy Eksperckiej.

## **Flint Indoor Round**

### 1. Jednostka standardowa

- Jednostka Standardowa składa się z 7 serii po 4 strzały w każdej serii, strzelanych na siedmiu różnych dystansach.
- Runda składa się z dwóch jednostek standardowych.
- Standardowa jednostka składa się z następujących ujęć: -

Wielkość twarzy		Liczba stanowisk	Kolejność strzelania	Odległość między stanowiskami
Seniorzy/Weterani/Dorośli/Młodzi Dorośli/Juniorzy	Cubs			
35cm	50cm	1	1	25 ydów
20cm	35cm	1	2	20 stóp
35cm	50cm	1	3	30 yds
20cm	35cm	1	4	15 ydów
35cm	50cm	1	5	20 ydów
20cm	35cm	1	6	10 ydów
35cm	50cm	4	7	30-25-20-15 yds

- Punktacja jest taka sama jak w przypadku Rundy Polowej.

### 2. Cele

- Cele to standardowe tarcze polowe 20cm i 35cm umieszczone w dwóch rzędach na każdej z kolb. Środek górnego rzędu powinien znajdować się maksymalnie 62" (157,5 cm) od podłogi.  
Środek dolnego rzędu powinien znajdować się na wysokości co najmniej 30" (76 cm) od podłogi i bezpośrednio pod górnym celem.
- W przypadku młodych osobników twarz o wymiarach 20 cm zastępuje się twarzą o wymiarach 35 cm, a twarz o wymiarach 35 cm - twarzą o wymiarach 50 cm.

### 3. Pozycje strzeleckie

- Ta runda powinna być strzelana na 30 jardowej strzelnicy z liniami strzelania zaznaczonymi równoległe do linii celu na dystansach 20 stóp, 10, 15, 20, 25 i 30 jardów.
- Zaczynając od linii 30 jardów i kierując się w stronę linii tarczy, linie strzelań powinny być ponumerowane 3, 1, 5, 4, 6 i 2.
- Dla każdej z kolb wyznacza się osobny tor, a łucznik przechodzi z jednej linii strzelań na kolejną linię strzelań w pasie dla kolby, na którym znajdują się jego dwie tarcze.
- Cele na kolbie na drugim torze są odwrócone w stosunku do tych na pierwszym torze. Cele na trzecim pasie są dokładnie takie same jak na pierwszym. Cele na czwartym torze są dokładnie takie same jak na drugim.

4. Zasady strzelania

- a. Łucznik powinien stać tak, aby mieć jedną stopę po obu stronach linii strzelań.
- b. Limit czasu na jeden koniec wynosi trzy minuty.



- c. Wszystkie inne zasady strzelania obowiązują zgodnie z zasadami turnieju IFAA.
- d. W przypadku awarii sprzętu łucznik powinien poinformować Kierownika Strzelań po zakończeniu serii. Łucznikowi przysługuje 15 minut czasu na naprawę bez wstrzymywania zawodów. Łucznik może wystrzelić brakujące strzały po zakończeniu ostatniej serii tej rundy, maksymalnie 3 serie (12 strzał). Łucznikowi przysługuje tylko jedna awaria sprzętu na Rundę.
- e. Jeśli łucznik zaczyna do wysokiego celu, jak w pasie pierwszym, strzela swój drugi koniec do niskiego celu w tym samym pasie. Łucznik kontynuuje strzelanie do celów w swoim pasie, aż do momentu, gdy wystrzeli do siedmiu celów. Dla jego drugiego wyniku siedmiu celów, powinien przejść do innego pasa, w którym cele są w odwrocie od tego, na którym zaczął.

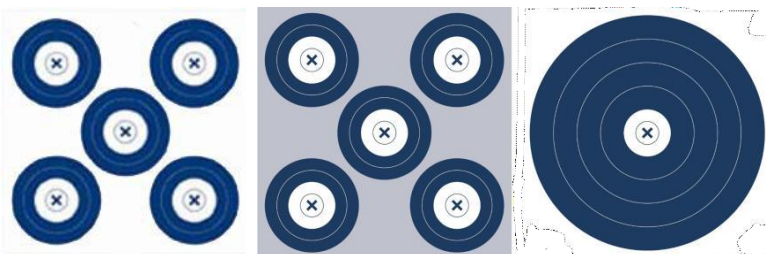
## **IFAA Indoor Round**

### **1. Jednostka standardowa**

Jednostka Standardowa składa się z 6 serii po 5 strzał na każdą, strzelanych na dystansie 20 jardów (18,3 metra). Kostki strzelają na dystansie 10 jardów (9,15 metra). Runda składa się z dwóch jednostek standardowych.

### **2. Cele**

- a. Tarcza ma średnicę 40 cm i jest w kolorze matowego błękitu (kod koloru "Pantone" ® 282C). Punktacja składa się z dwóch białych pierścieni z niebieskim **X** w **pierścieniu** środkowym. Wszystkie linie oddzielające obszary punktowane powinny być białe (pierścień X jest używany tylko do rozstrzygania remisów).
- b. Byczek powinien mieć średnicę 8cm z **pierścieniem X** o średnicy 4cm.
- c. Dyrektor Turnieju może zezwolić łucznikowi na użycie celu Indoor 5-spot, który będzie zawierał pięć celów 16 cm na białej lub ekranowanej niebieskiej powierzchni. Pojedynczy cel będzie składał się z:
  - i. Białe pole punktowe o średnicy 8,0 cm.
  - ii. Zewnętrzny obszar punktacji o długości 16,0 cm jest koloru matowo niebieskiego.
  - iii. Punktacja będzie: Białe pole punktowe: 5punktów  
Niebieskie pole punktowe: 4 punkty
  - iv. Cele na tarczy powinny być ułożone podobnie do liczby "pięć kostek".
- d. W przypadku, gdy łucznik może korzystać z tarczy halowej 5-punktowej, jedna strzała zostanie wystrzelona do każdego z pięciu miejsc na tarczy. Strzały mogą być wystrzelone w dowolnej kolejności. Jeśli więcej niż jedna strzała zostanie wystrzelona do tego samego miejsca, tylko najniżej punktowana strzała zostanie zaliczona.



### **3. Pozycje strzeleckie**

Stanowiska strzeleckie powinny być rozmieszczone w sposób umożliwiający dwóm łucznikom strzelać jednocześnie do jednej tarczy.

#### 4. Zasady strzelania

- a. Łucznik powinien stać tak, aby mieć jedną stopę po obu stronach linii strzelań.
- b. Limit czasu na jeden koniec wynosi cztery minuty.
- c. Wszystkie inne zasady strzelania obowiązują zgodnie z zasadami turnieju IFAA.
- d. Awaria sprzętu:
  - i. W przypadku awarii sprzętu łucznik powinien poinformować Kierownika Strzelań w momencie wystąpienia awarii, poprzez cofnięcie się z linii strzelań i podniesienie łuku powyżej ramienia.
  - ii. Po zweryfikowaniu awarii sprzętu przez sędziego zawodów, strzały wystrzelone przed awarią zostaną oznaczone na tarczy (a łucznik otrzyma 15 minut czasu na naprawę bez wstrzymywania turnieju).
  - iii. Po rozwiązaniu problemu (naprawa uszkodzonego sprzętu lub użycie innego sprzętu, który przeszedł kontrolę łuku) łucznik powinien wrócić na linię strzelań na początku pierwszej pełnej serii po rozwiązaniu problemu i kontynuować strzelanie pozostałych serii.
  - iv. Po zakończeniu ostatniej serii Jednostki Standardowej, łucznik może dokończyć serię, w której nastąpiła awaria, strzelając tylko niestrzelone strzały, a także maksymalnie trzy nieukończone serie (3x5 strzał), wszystko pod nadzorem Kierownika Strzelań. Pozostałe serie, które nie zostały wystrzelone podczas naprawy nie są punktowane.
- e. Łuczniowi przysługuje tylko jedna awaria sprzętu na **Rundę**.

#### 5. Punktacja

- a. Punktacja to 5, 4, 3, 2, 1 z miejsca.
- b. W przypadku świadka odbicia lub przejścia strzały całkowicie przez pole punktowane tarczy, łucznik może wystrzelić kolejną strzałę.
- c. Trafienie w niewłaściwy cel zostanie zaliczone jako chybienie.
- d. Jeśli strzała zostanie upuszczona podczas strzelania, łucznik może wystrzelić inną strzałę w miejsce upuszczonej, jeśli upuszczona strzała znajduje się w odległości 10 stóp od linii strzelań.
- e. Jeśli łucznik wystrzeli więcej niż pięć strzał w serii, tylko pięć strzał o niższej wartości jest ocenianych.
- f. Jeśli łucznik wystrzeli mniej niż pięć strzał w jednej serii, może wystrzelić pozostałe strzały, jeśli niedopatrzenie zostanie wykryte przed oficjalnym zakończeniem serii; w przeciwnym razie strzały te są oceniane jako nietrafione.
- g. Po zakończeniu pierwszej Jednostki Standardowej para łuczników zamienia się pozycjami. Łucznik, który strzelał jako pierwszy, będzie strzelał jako drugi, łucznik, który strzelał do lewej tarczy, będzie strzelał do prawej tarczy i odwrotnie. Łucznik jest odpowiedzialny za przeniesienie swojej tarczy do zmienionej pozycji. Tarcze nie mogą być przesuwane po rozpoczęciu drugiej Jednostki Standardowej.
- h. W przypadku, gdy dwie tarcze są umieszczone "nad i pod", para łuczników strzelających jako pierwsza powinna zawsze strzelać do dolnej tarczy.

### **DZIAŁ MŁODYCH DOROSŁYCH**

1. Ustanawia się dywizję Young Adult (YA) dla łuczników w wieku siedemnastu (17) i dwudziestu (20) lat.
2. Młodzi Dorosli strzelają na dystansach dla Dorosłych.
3. Pion Młodych Dorosłych jest uprawniony do nagród w taki sam sposób jak dorośli.
4. Młodzi Dorosli mogą startować we wszystkich stylach strzeleckich uznanych przez IFAA.

## **DZIAŁ JUNIORÓW**

1. Dla łuczników w wieku od trzynastu (13) do szesnastu lat tworzy się dywizję juniorów. (16) lat.
2. Zawodnicy w dywizji juniorów będą strzelać z odpowiednich markerów dla dorosłych do maksymalnej odległości 50 jardów. Markery juniorów będą oznaczone kolorem niebieskim.
3. Junior może wybrać strzelanie w dywizji Young Adult za pisemną zgodą rodziców, ale po dokonaniu tego nie może powrócić do dywizji Junior.
4. W pionie juniorów przysługują nagrody w taki sam sposób jak w przypadku dorosłych.
5. Juniorzy mogą startować we wszystkich stylach strzeleckich uznanych przez IFAA.

## **DYWIZJA KLUBOWA**

1. Dla łuczników poniżej trzynastego (13) roku życia tworzy się dywizję Cub.
2. Kuba może wybrać strzelanie w dywizji juniorów za pisemną zgodą rodziców, ale po tym nie może powrócić do dywizji juniorów.
3. Znaczniki strzelania do kubów będą miały kolor czarny.
4. Dywizja Cub będzie podzielona na chłopców i dziewczęta, ale nie będzie klas w ramach dywizji.
5. Kuby mogą startować we wszystkich stylach strzeleckich uznanych przez IFAA.

## **REJESTRACJA I KLASYFIKACJA WYNIKÓW**

1. Zapisy wyników
  - a. Każdy członek musi przyjąć i utrzymywać system, który dokładnie rejestruje wyniki strzelane przez łuczników na każdej z oficjalnych Rund IFAA. Rejestrowane są tylko wyniki strzelane w turniejach na zasadach turniejowych IFAA.
  - b. Uzyskane w ten sposób wyniki powinny być zapisane na oficjalnej karcie wyników/klasyfikacji, zawierającej datę uzyskania wyniku, rodzaj strzelonej rundy i podpisane przez urzędnika turnieju.
  - c. Wyniki tak uzyskane w rundzie 28 tarczowej lub 2x14 tarczowej Field lub Hunter lub alternatywnie w rundzie składającej się z 1x14 tarczowej Field połączonej z 1x14 tarczową Hunter standardową jednostką są wykorzystywane w klasyfikacji łuczniaka.
  - d. Na wszystkich turniejach sankcjonowanych przez IFAA, każdy łucznik podczas rejestracji powinien udostępnić swoją oficjalną Kartę Wyników/Klasyfikacji Przewodniczącemu Turnieju, aby upewnić się, że łucznik jest w dobrej kondycji z Członkiem IFAA i prawidłowej klasyfikacji tego łuczniaka.
  - e. Łucznik nie może uczestniczyć w turnieju sankcjonowanym przez IFAA bez Karty Wyników/Klasyfikacji.
  - f. Mistrzostwa Świata IFAA w Łucznictwie Polowym są wykorzystywane do ustalania rankingu światowego.
2. Klasyfikacja Klasy
  - a. W dywizjach Barebow, Freestyle Limited i Freestyle Unlimited dla dorosłych i młodych dorosłych mężczyzn i kobiet oraz juniorów i junierek powinny być następujące klasy oparte na rundzie składającej się z 28 celów: -...

Klasa	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. W dywizjach Bowhunter, Bowhunter Limited i Bowhunter Unlimited dla dorosłych i młodych dorosłych mężczyzn i kobiet oraz dla chłopców i dziewcząt w kategorii Junior, na podstawie rundy składającej się z 28 tarcz, tworzy się następujące klasy:

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

- c. W dywizjach łuków długich i tradycyjnych dla dorosłych i młodych dorosłych mężczyzn i kobiet oraz dla juniorów i dziewcząt powinny być następujące klasy oparte na 28 rundach tarczowych:

Klasa	Longbow	Łuk tradycyjny
A	250 - plus	300 - plus
B	150 - 249	200 - 299
C	0 - 149	0 - 199

- d. *We wszystkich dywizjach łuków historycznych nie ma klas.*  
e. W przypadku turniejów Mistrzostw Świata i Regionalnych oraz innych turniejów sankcjonowanych przez IFAA klasy są zgodne z niniejszym artykułem.  
f. W pionie seniorów, weteranów i kubów nie prowadzi się zajęć.  
g. W przypadku sankcjonowanych turniejów IFAA i/lub turniejów sankcjonowanych przez członka w obrębie danego kraju, klasy są zgodne z systemem przyjętym przez tego członka.

### 3. Procedury klasyfikacyjne

W przypadku turniejów światowych i regionalnych oraz innych turniejów sankcjonowanych przez IFAA, Dyrektor Turnieju lub wyznaczona osoba postępuje zgodnie z procedurą podaną w niniejszym artykule w celu określenia klasy łucznika: -

- a. Klasyfikację łucznika ustala się na podstawie dwóch najwyższych wyników łucznika, uzyskanych w okresie dwunastu miesięcy bezpośrednio poprzedzających turniej.  
b. W przypadku nie uzyskania dwóch rekordów punktowych w tym samym przedziale klasowo-punktowym w okresie dwunastu miesięcy bezpośrednio poprzedzających turniej, ramy czasowe zostaną przedłużone do uzyskania trzech rekordów punktowych. Dwa wyniki w tym samym przedziale punktowym będą decydować o klasyfikacji łucznika. Żaden wynik zarejestrowany dwadzieścia cztery miesiące

przed turniejem nie będzie brany pod uwagę.

- c. Klasyfikacja odbywa się według stylu strzelania. Łucznik, który strzela więcej niż jednym stylem może mieć więcej niż jedną klasyfikację. W przypadku zmiany stylu przez łucznika, nowe ramy czasowe klasyfikacji rozpoczną się od daty pierwszego zarejestrowanego wyniku.
- d. Łucznik, który nie posiada wystarczającej liczby punktów do sklasyfikowania, startuje w najwyższej klasie rozgrywkowej w swoim stylu w danym turnieju.
- e. Łucznik zostaje przeklasyfikowany do wyższej klasy, jeżeli uzyska dwa wyniki w wyższym przedziale klasyfikacyjnym w okresie dwunastu miesięcy, licząc od daty uzyskania pierwszego wyniku w wyższej klasie. Ten proces zmiany klasyfikacji będzie powtarzany do momentu, gdy łucznik sklasyfikuje się w klasie "A".
- f. Łuczniaka przeklasyfikowuje się do klasy niższej, jeżeli w okresie nie krótszym niż dwanaście miesięcy, licząc od dnia uzyskania pierwszego wyniku przyjętego do przeklasyfikowania, uzyskuje on konsekwentnie wyniki klasy niższej.

### **MISTRZOSTWA ŚWIATA IFAA W ŁUCZNICTWIE TERENOWYM (WFAC)**

Format WFAC będzie składał się z następujących 28 rund docelowych:

Dzień 1	-	Ceremonie otwarcia.
Dzień 2	-	Runda połowa WFAC.
Dzień 3	-	WFAC Hunter Round.
Dzień 4	-	WFAC Runda dla zwierząt
Dzień 5	-	Runda terenowa WFAC
Dzień 6	-	WFAC Hunter Round.
Dzień 7	-	Ceremonia wręczenia nagród i opcjonalnie Bankiet/kolacja, przekazanie sztandaru IFAA następnemu członkowi gospodarzy WFAC, Ceremonie zamknięcia.

1. Odległości strzelania do WFAC są OZNACZONE (ZNANE).
2. Każda tarcza strzelnicy powinna posiadać tablicę informacyjną na stanowisku strzeleckim. Tablica ta powinna zawierać następujące informacje:
  - Numer docelowy.
  - Odległość
  - Zdjęcie odpowiedniej tarczy Zwierzaka pokazujące położenie strefy "Kill"
3. Dozwolone są optyczne przyrządy celownicze
4. W przypadku uzyskania remisu w jakiegokolwiek nagrodzie, zainteresowani łuczniczy przełamują go poprzez strzelanie do trzech tarcz Field (cztery strzały na tarczę) ustawionych na strzelnicy treningowej na dystansie 50 jardów. Tarcza w pierwszej rundzie powinna mieć 65 cm, w drugiej 50 cm, a w trzeciej 35 cm. Jeżeli remis nie zostanie rozstrzygnięty, zawodnicy kontynuują strzelanie pojedynczej strzały "nagłej śmierci" do tarczy o średnicy 35 cm.

# MISTRZOSTWA ŚWIATA ŁOWCÓW ŁUCZNIKÓW IFAA (WBHC)

Format WBHC składa się z następujących 28 rund docelowych:

- 2 Rundy IFAA Unmarked Animal Round - 3 Strzały 1 Runda IFAA  
3-D Standard -2 Strzały Runda  
1 Runda IFAA 3-D Hunting Round- 1 Strzała.

Rundy mogą być wystrzelone w dowolnej kolejności

## Sprzet

Sprzet do wszystkich stylów strzelania powinien być taki, jaki przewidują Zasady Ogólne, z zastrzeżeniem:

1. Kołczany są dozwolone dla wszystkich stylów, jeśli ich system wiązania (mocowania) nie jest widoczny w oknie celownika (zasada turnieju, nie zasada stylu strzelania).
2. Dopuszcza się stosowanie urządzeń optycznych zgodnie z art. IV H 2n ustawy.
3. Zmiana sprzętu w trakcie trwania turnieju:
  - Zmiana części wyposażenia obejmująca zmianę stylu w celu ułatwienia strzelania w tej lub innej rundzie, nie jest dozwolona.
  - Łucznik musi startować i ukończyć zawody z tym samym sprzętem, z którym zaczyna, z wyjątkiem przypadku awarii sprzętu.
  - Waga losowania nie może być regulowana podczas żadnej z rund turnieju. (Zasada turniejowa obowiązująca dla wszystkich stylów!).

## Dodatkowe zasady strzelania

1. Żaden zawodnik, ani żadna inna osoba nie związana oficjalnie z turniejem, nie będzie mogła badać ani sprawdzać torów Bowhuntera przed rozpoczęciem strzelania.
2. Żadna osoba nie może towarzyszyć grupom na strzelnicach, która nie jest zawodnikiem przypisanym do tej grupy (No guests). Organizatorzy mogą zezwolić na przebywanie na strzelnicy osobom takim jak urzędnicy i media.
3. Dyskusja na temat odległości docelowej pomiędzy zawodnikami lub jakiegokolwiek forma ujawniania odległości jest surowo zabroniona i może skutkować dyskwalifikacją.
4. Łucznik może korzystać na strzelnicy z osobistych notatek, takich jak ustawienia celownika, itp. Jednakże robienie dodatkowych notatek na strzelnicy, które w jakikolwiek sposób odzwierciedlają warunki strzelania, odległości, itp. i mogą być wykorzystane do pomocy innym zawodnikom w późniejszym etapie turnieju jest surowo zabronione i może skutkować dyskwalifikacją.
5. Żaden członek grupy (ani żadna inna grupa) nie może ruszyć do przodu z markera, dopóki wszyscy członkowie grupy nie wystrzelą swoich strzał z tego markera.
6. W przypadku, gdy łucznik wymaga wystrzelenia drugiej lub trzeciej strzały, powinien on wystrzelić wszystkie te strzały zanim kolejny łucznik (łuczniczka) podejdzie (podejdą) do pierwszego markera.
7. W ramach grup strzeleckich dwóch pierwszych łuczników strzela najpierw do pierwszego celu, dwóch następnych do kolejnego celu i tak dalej przez całą rundę.
8. Liczby te mogą wymagać modyfikacji w zależności od sumy łuczników w

- grupie i liczby osób mogących strzelać w jednym czasie do danej tarczy.
9. W przypadku wyboru dwóch celów łucznik stojący po lewej stronie będzie strzelał do lewego celu, a łucznik po prawej stronie do prawego celu.
  10. W przypadku remisu o jakąkolwiek nagrodę, zainteresowani łucznicy przełamują go poprzez strzelanie do trzech tarcz 3D (po dwie strzały na tarczę) ustawionych na strzelnicy treningowej na dystansach "grupy 1". Tarcza z pierwszych dwóch strzał powinna być tarczą grupy 1.



dwie drugie strzały będą tarczą grupy 2, a dwie ostatnie - tarczą grupy 3. Jeśli remis nie zostanie osiągnięty, zawodnicy kontynuują strzelanie pojedynczej strzały "nagłej śmierci" do tarczy grupy 3, która po każdej strzale będzie przesuwana dalej do tyłu.

11. **Punktacja.**

W przypadku, gdy w tej rundzie używane są cele 3-D, obszar "punktowy" i "żywotny" powinny być połączone i będą nazywane "obszarem zabijania".

## **HALOWE MISTRZOSTWA ŚWIATA IFAA W ŁUCZNICTWIE (WIAC)**

### **Format**

Format WIAC to:

Noc poprzedzająca dzień 1	-	Ceremonia otwarcia
Dzień 1	-	Jedna runda IFAA Indoor
Dzień 2	-	Jedna runda IFAA Indoor
Dzień 3	-	Jedna ceremonia wręczenia nagród w rundzie halowej IFAA

W drugim lub trzecim dniu WIAC może zostać rozegrana Halowa Runda Flinta zamiast Halowej Rundy IFAA. Decyzja o przeprowadzeniu Halowej Rundy Flinta należy do gospodarzy WIAC, którzy powinni zadeklarować ten wybór jako część oferty na organizację zawodów.

### **Zasady szczególne dla Standardowej Rundy Halowej**

1. Dozwolone są optyczne przyrządy celownicze
2. Dopuszcza się podział zawodowy zgodnie z art. IV F. Regulaminu.
3. W przypadku remisu przy jakiegokolwiek nagrodzie, zainteresowani łucznicy przełamia remis poprzez strzelanie w trzech seriach. Wygrywa łucznik z największą liczbą zdobytych "X". Jeśli remis nie zostanie przełamany, łucznicy kontynuują strzelanie pojedynczą strzałą "nagła śmierć".
4. Łucznik może wybrać tarczę jednopunktową lub pięciopunktową. Tarcze nie mogą być wymieniane podczas rundy.

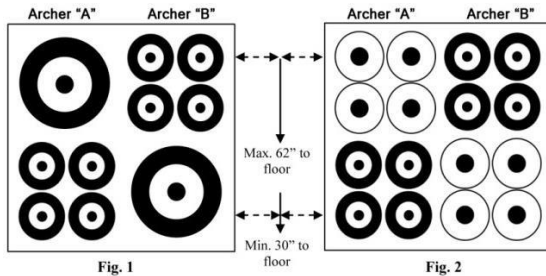
### **Szczegółowe zasady dotyczące rundy halowej Flinta**

1. Zasady rundy halowej Flinta są zgodne z art. V(I) Regulaminu.
2. Runda składa się z dwóch jednostek standardowych, z których każda zawiera siedem serii po cztery strzały. (Razem 56 strzał).
3. Pomiędzy dwoma jednostkami standardowymi należy zrobić 15 minut przerwy.
4. Łucznik może wybrać pojedynczą tarczę o średnicy 35 cm (pojedyncza tarcza o średnicy 50 cm dla Kuby) i cztery tarcze o średnicy 20 cm (pojedyncza tarcza o średnicy 35 cm dla Kuby), przedstawione na rysunku 1, lub cztery tarcze o średnicy 21 cm (dwa wewnętrzne pierścienie tarczy o średnicy 35 cm) i cztery tarcze o średnicy 20 cm, przedstawione na rysunku 2. Wybór tarczy należy do łucznika na początku pierwszej jednostki i nie może być zmieniony podczas Rundy.
5. W tarczach składających się z czterech celów, do każdej z nich należy wystrzelić

jedną strzałę w dowolnej kolejności. W przypadku, gdy do danej tarczy zostanie wystrzelona więcej niż jedna strzała, tylko strzała o niższej wartości zostanie oceniona.

6. Strzały poza celem nie zdobywają punktów.
7. Tory strzeleckie powinny być ułożone zgodnie z rysunkiem.

Po zakończeniu pierwszej Jednostki Standardowej, łuczniczki zmieniają tory na tym samym zadaniu dla drugiej Jednostki Standardowej: łuczniczka z toru "A" przejdzie na tor "B", a łuczniczka z toru "B" przejdzie teraz na tor "A".



### Wewnętrzny układ krzemienia

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

**Fig 3**  
(Diagrammatic lay-out)

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

## PUNKTACJA STRZAŁ

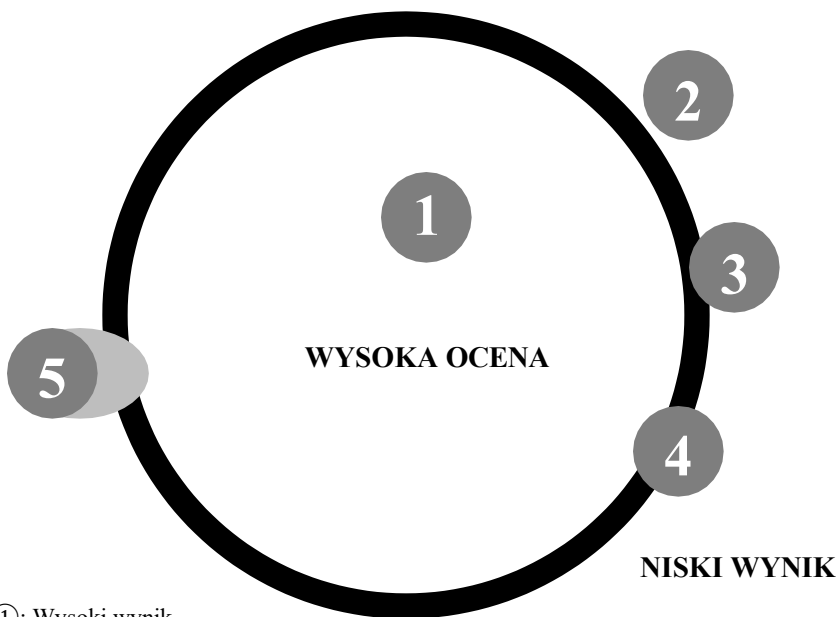
### TYPOWE SZCZEGÓŁY DLA KAŻDEGO RODZAJU CELU

#### Podstawy punktacji:

Zasada IFAA mówi, że linia oddzielająca dwa obszary punktowane leży w niższym obszarze punktowanym.

Oznacza to, że wymiary obszarów punktowych są mierzone od środka linii podziału, niezależnie od tego, jak gruba jest linia podziału. Niektóre drukarki/produccenci pokazują grube linie podziału, podczas gdy inne pokazują bardzo cienkie linie podziału. Chociaż nie ma reguły dotyczącej grubości linii, nowoczesne tarcze mają zazwyczaj bardzo cienkie linie, które nie są widoczne gołym okiem z linii strzału.

Aby strzała uzyskała wyższy wynik, musi przebić się przez linię, co oznacza, że część strzały, nawet jeśli jest prawie niewidoczna, musi leżeć wewnątrz obszaru wyższego punktowania. Dotyczy to wszystkich oficjalnych rund łuczniczych IFAA.



- ①: Wysoki wynik
- ②: Niski wynik
- ③: Strzałka nie przecina linii. Niski wynik.
- ④: Strzałka przecina linię. Wysoki wynik
- ⑤: Strzała przebija się przez papier do strefy wysokiego punktowania, ale trzon leży poza strefą wysokiego punktowania. Strzała otrzyma niski wynik.

## Punktowanie rundy Zwierząt (2D twarz docelowa):



Strzałka ①: Strzałka dotyka linii włosów wewnątrz obszaru rany i jest punktowana jako "rana".

Strzałka ②: Strzałka dotyka linii włosów na zewnątrz i nie jest punktowana.

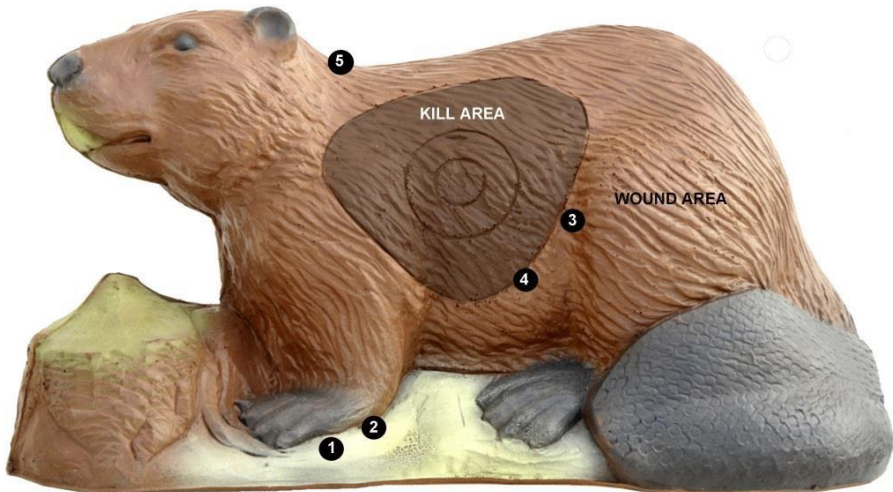
Strzałka ③: Strzałka przebija się przez linię włosów i zostaje zaliczona jako

"Rana". Strzałka ④: Strzałka dotyka linii strzału i zostaje oceniona jako "Rana".

Strzałka ⑤: Strzałka nie przełamuje linii zabicia i zostaje oceniona jako "rana"

Strzałka ⑥: Strzałka przełamuje linię strzału i zostaje oceniona jako "zabójstwo".

## Punktowanie rundy zwierząt (cel 3D)



Strzała ①: Strzała leży w bazie celu i nie punktuje.

Strzałka ②: Strzała leży w podstawie tarczy, ale przecina "linię włosów". Zostaje oceniona jako "rana" Strzała ③: Strzała zostaje oceniona jako "rana".

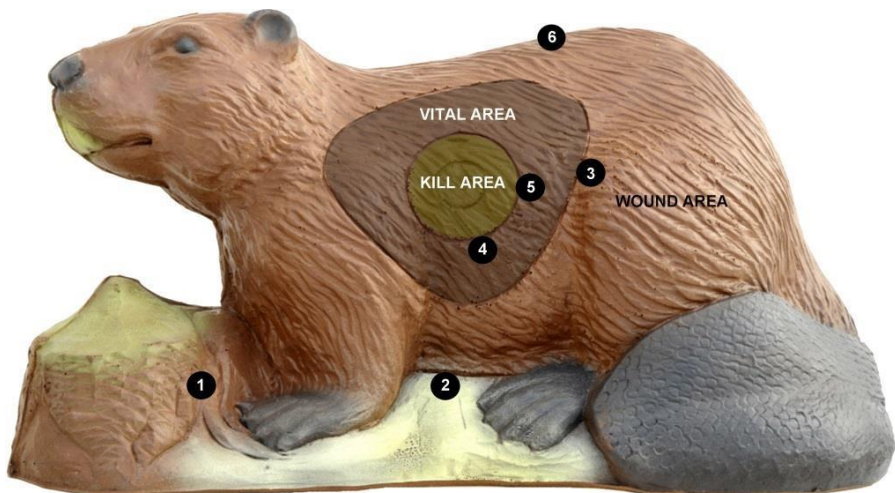
Strzała ④: Strzałka przełamuje linię "kill" i zostaje zaliczona jako "kill".

Strzała ⑤: Strzała trafia w "linię włosa", ale nie pozostaje w tarczy. Nie jest punktowana i nie można wystrzelić innej strzały.



Cel pokazuje ręcznie narysowaną linię "rany" oddzielającą podstawę od zwierzęcia. Strzała musi przebić się przez linię, aby zaliczyć ranę.

## Punktacja rundy standardowej i rundy myśliwskiej (cel 3D)



- Strzała ①: Strzała znajduje się w podstawie tarczy i nie jest liczona
- ②: Strzała przebija "linię włosów" i liczy się jako "rana"
- Strzałka ③: Strzałka dotyka linii "vital", ale nie łamie jej. Zostaje oceniona jako "Rana".
- Strzała ④: Strzała dotyka linii "kill", ale nie łamie linii oceniona jako "Vital".
- Strzałka ⑤: Strzałka przełamuje linię "kill" i jest punktowana jako "kill".
- Strzała ⑥: Strzała trafia w "linię włosów", ale nie pozostaje w tarczy. Nie zostaje oceniona i nie można wystrzelić innej strzały.



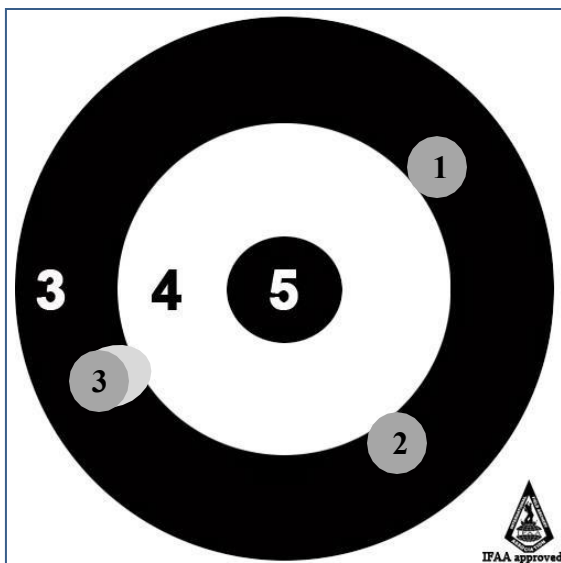
Strzałka ①: Strzała w nodze punktuje jako "rana".

Strzała ②: Strzała trafia w "linię włosów", ale nie pozostaje w tarczy. Nie jest punktowana i nie można wystrzelić innej strzały.

Strzała ③: Strzała utknęła w porożu (rogu) i nie jest punktowana. Nie można wystrzelić innej strzały.



## Punktacja rundy połowej i rundy myśliwskiej.



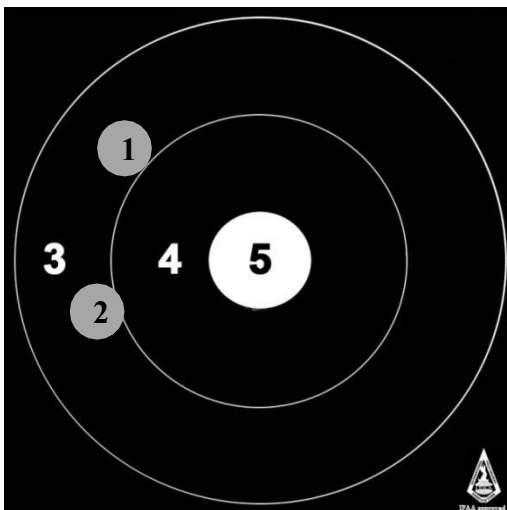
Strzała ① dotyka linii, ale jej nie łamie. Strzała zdobywa 3 punkty.

Strzałka ② przebija się przez linię. Strzałka zdobywa 4 punkty.

Strzała ③ przedarła się do obszaru wysoko punktowanego, ale walek jest ustawiony w obszarze nisko punktowanym. Zdobywa 3 punkty

Strzałka ① dotyka obszaru wysoko punktowanego, ale nie przecina obszaru wysoko punktowanego. Strzałka zdobywa 3 punkty.

Strzała ② przecina obszar wysoko punktowany. Strzała zdobywa 4 punkty.



# KARTA WYNIKÓW/KLASYFIKACJI ŁUCZNIKA

Date	Archery Event	Shooting style	Round	Score	class	Verified

Date	Archery Event	Shooting style	Round	Score	class	Verified

Date	Archery Event	Shooting style	Round	Score	class	Verified