

**POLISH FIELD ARCHERY ASSOCIATION
POLSKA FEDERACJA ŁUCZNICTWA TERENOWEGO**



REGULAMIN ZAWODÓW 3D

Preambuła

Niniejszy Regulamin Zawodów 3D PFAA został opracowany przez Zarząd Polish Field Archery Association na podstawie International Field Archery Association Book of Rules *Wydanie 17 (2017 -2018) ze zmianami pokazanymi italiem*. Zapisy zawarte w regulaminie stanowią wierne tłumaczenie na język polski zapisów regulaminu IFAA.

Należy pamiętać, że zgodnie z zasadami IFAA moc wiążącą ma wersja angielska Konstytucji i Zasad IFAA. Wszystkie przetłumaczone wersje, w tym niniejszy regulamin, zostały przygotowane po to aby ułatwić zrozumienie przepisów IFAA, przez łuczników, którzy nie znają języka angielskiego na tyle, aby zrozumieć te przepisy w ich oryginalnej wiążącej formie.

Wersję angielską Zasad IFAA można pobrać ze strony IFAA : <http://ifaa-archery.org/index.php/sample-sites/rules/ifaa-rule-book-2013-2014>

Artykuł I – Kategorie startowe i kategorie sprzętowe

A. Kategorie sprzętowe dopuszczone do zawodów

Organizatorzy zawodów organizowanych w oparciu o niniejszy Regulamin Zawodów 3D powinni dopuszczać do nich łuczników we wszystkich kategoriach sprzętowych rozpoznawanych przez IFAA

B. Sprzęt

1. Każdy rodzaj łuku, posiadający 2 elastyczne ramiona, z wyjątkiem kuszy oraz łuków zawierających mechanizm naciągania łuku. Wyjątek: „Dzielone ramiona” lub „Power/outer limbs” uznawane są za pojedyncze ramiona.
2. Łucznik zobowiązany jest do swobodnego utrzymania masy swojego łuku oraz jego siły naciągu bez zewnętrznej pomocy, z wyjątkiem tej która zdefiniowana jest w opisie odpowiedniej kategorii sprzętowej.
3. Szybkość strzały nie może przekraczać 300 stóp na sekundę (300 fps- 91,5 m/s).
4. Łucznik zobowiązany jest do utrzymania i używania sprzętu w sposób pozwalający zachować gwarancję producenta danego sprzętu.

C. Kategorie sprzętowe

1. Barebow Recurve and Compound (BBR & BBC)

a. Łuk, strzały, cięciwa i pozostałe akcesoria, muszą być wolne od celowników, oznaczeń, przebarwień lub oznaczenia laminacji łuku, które mogą zostać wykorzystane do celowania.

Jeżeli takie przebarwienia lub oznaczenia znajdują się w oknie majdanu łuku, cała długość tyłu okna łuku musi zostać przykryta taśmą.

b. Dostrajalna podstawka pod strzałę, może być używana dla kontroli odległości pomiędzy strzałą a powierzchnią okna łuku. Podstawka pod strzałę nie może wystawać ponad strzałę. Wyjątek: elementy podstawki pod strzałę, które są niezbędne do jej poprawnego działania mogą wystawać ponad strzałę, szczególnie w przypadku bardzo cienkich strzał na przykład samoprzylepna podstawka, button, podstawka dystansowa etc.

c. Użycie stabilizatorów jest dopuszczone

d. Ograniczniki długości naciągu wbudowane w kamach łuku bloczkowego są dopuszczone.

- e. Jedno stałe miejsce zaczepienia strzały na cięciwie (siodełko) jest dopuszczone i może być zaznaczone jednym lub dwoma znacznikami (koralikami).
- f. Nie dopuszcza się żadnych mechanicznych urządzeń, innych niż jedno urządzenie kontroli naciągu i/lub poziomicą zamontowanych do łuku, z których żadne nie może wystawać ponad strzałę.
- g. Wszystkie używane strzały muszą być jednakowej długości, wagi, średnicy, lotek i noków bez względu na ich kolor, z uwzględnieniem ich zużycia.
- h. Jeden lub dwa stopery cięciwy są dopuszczone pod warunkiem, że znajdują się poza polem widzenia i nie mogą zostać wykorzystane do celowania.

2. Freestyle Unlimited (FU)

- a. Dopuszcza się każdy typ łuku, celowników i spustów dopuszczonych przez Światową Radę IFAA

3. Freestyle Limited - Recurve and Compound (FSR & FSC)

- a. Stosuje się te same zasady jak w odniesieniu do Freestyle Unlimited, z wyjątkiem tego, że nie dopuszcza się stosowania spustu (wspomaganie spustu).

4. Bowhunter Recurve and Compound (BHR & BHC)

- a. Łuk, strzały, cięciwa i pozostałe akcesoria, muszą być wolne od celowników, oznaczeń, przebarwień lub oznaczenia laminacji łuku, które mogą zostać wykorzystane do celowania.

Jeżeli takie przebarwienia lub oznaczenia znajdują się w oknie majdanu łuku, cała długość tyłu okna łuku musi zostać przykryta taśmą.

- b. Użycie urządzeń poziomujących jest niedopuszczalne.
- c. Nie dopuszcza się żadnych urządzeń, które mogą zostać użyte do celowania i które dołączone są do sprzętu łucznika. Urządzenia optyczne które pomagają łucznikowi w osiągnięciu powtarzalności ułożenia oka i miejsca kotwiczenia są nie dopuszczone.
- d. Dostrajalna podstawka pod strzałę, może być używana dla kontroli odległości pomiędzy strzałą a powierzchnią okna łuku. Podstawka pod strzałę nie może wystawać ponad strzałę. Wyjątek: elementy podstawki pod strzałę, które są niezbędne do jej poprawnego działania mogą wystawać ponad strzałę, szczególnie w przypadku bardzo cienkich strzał na przykład samoprzylepna podstawka, button, podstawka dystansowa etc
- e. Nie dopuszcza się mechanicznej kontroli naciągu. Ograniczniki długości naciągu wbudowane w kamy łuku bloczkowego są dopuszczone.

- f. Siodełko typu kisser nie jest dopuszczone.
- g. Dopuszcza się wyłącznie jedno miejsce zaczepienia strzały na cięciwie (siodełko). Miejsce to może zostać oznaczone jednym lub dwoma znacznikami (koralikami)
- h. Dopuszcza się jedno stałe miejsce kotwiczenia.
- i. Łuczniczka musi dotykać noku strzały nałożonej na cięciwę palcem wskazującym. Podczas zawodów nie można zmieniać ułożenia palców. W przypadku fizycznej deformacji palców lub niepełnosprawności, powinno się zezwolić na odstępstwa od powyższej reguły.
- j. Wszystkie używane strzały muszą być identycznej długości, wagi, średnicy, lotek i noków, bez względu na ich kolor, z uwzględnieniem ich zużycia.
- k. Dopuszcza się stosowanie tłumików typu brush button w ich prawidłowym umiejscowieniu u szczytu ramion łuku refleksyjnego, tłumików cięciwy nie bliżej niż 12 cali ponad lub pod miejscem zaczepienia strzały na cięciwie (siodełko).
- l. Dopuszcza się stosowanie kołczanów montowanych do łuku po drugiej stronie majdanu niż okno wycięte w majdanie w taki sposób aby żadna część tego kołczanu nie była widoczna w oknie łuku.
- m. Dopuszcza się stosowanie jednego prostego stabilizatora, ze złączką o długości nie przekraczającej 12 cali mierzonych od tyłu łuku. Nie dopuszcza się użycia stabilizatorów w kształcie widelca i przeciwwagi. Trzpień (do którego przykręca się stabilizator) jest częścią stabilizatora.
- n. Siła naciągu łuku nie może być zmieniana podczas żadnej z rund zawodów.
- o. Jeden lub dwa stopery cięciwy są dopuszczone pod warunkiem, że znajdują się poza polem widzenia i nie mogą zostać wykorzystane do celowania. Zamocowanie/wspornik stoperów cięciwy może mieć mocowania które umożliwiają funkcjonowanie stoperów i które nie służą jako przeciwwaga.

5. Bowhunter Unlimited (BU)

- a. Dopuszcza się każdy typ łuku i spustu dopuszczony przez Światową Radę IFAA.
- b. Dopuszcza się celownik z 4 lub 5 stałymi punktami referencyjnymi (pinami), przy założeniu, że celownik ani żaden z punktów referencyjnych będzie zmieniany/przemieszczany podczas danej rundy zawodów.
- c. Celowniki pinowe muszą znajdować się w prostej linii pomiędzy kotwicą a celem, ułożone poziomo a nie pionowo, z jednym odniesieniem celowniczym możliwym z jednego pinu lub punktu referencyjnego. Przykryte piny (Hooded pins) lub celowniki powiększające nie są dopuszczone.

- d. Urządzenia optyczne, które służą łucznikowi do osiągnięcia powtarzalności położenia oka i miejsca kotwiczenia, nie są dopuszczone.
- e. Dopuszcza się użycie urządzeń poziomujących wbudowanych w osłonę pinów, które powinny być uznane za element tej obudowy dla celów wszystkich pomiarów i odniesień.
- f. Dopuszcza się użycie dowolnej podstawki pod strzałę.
- g. Dopuszcza się użycie jednego punktu zaczepienia strzały na cięciwie(siodelko). Siodelko może być zaznaczone jednym lub dwoma znacznikami (koralikami) lub pętlą w kształcie litery D.
- h. Dopuszcza się użycie dowolnego rodzaju spustu.
- i. Dopuszcza się użycie siodelka typu Kisser lub przeziernika na cięciwie, ale nie obu naraz. Żadne urządzenia powiększające nie mogą być dołączone do przeziernika na cięciwie.
- j. Dopuszcza się użycie osłony pinów, pod warunkiem że odległość pomiędzy dołem górnej osłony i górnym pinem jest większa niż odległość pomiędzy górnym pinem i następnym najwyższym pinem. Ten sam odstęp jak w odniesieniu do górnych pinów dotyczy także dolnych pinów i dolnej osłony.
- k. Wszystkie używane strzały muszą być identycznej długości, wagi, średnicy, lotek i noków, bez względu na ich kolor, z uwzględnieniem ich zużycia.
- l. Dopuszcza się stosowanie tłumików typu brush button w ich prawidłowym umiejscowieniu u szczytu ramion łuku refleksyjnego, tłumików cięciwy nie bliżej niż 12 cali ponad lub pod miejscem zaczepienia strzały na cięciwie (siodelko) oraz kołczanów montowanych do łuku po drugiej stronie majdanu niż okno wycięte w majdanie w taki sposób aby żadna część tego kołczanu nie była widoczna w oknie łuku.
- m. Dopuszcza się stosowanie jednego prostego stabilizatora, ze złączką o długości nie przekraczającej 12 cali mierzonych od tyłu łuku. Nie dopuszcza się użycia stabilizatorów w kształcie widelca i przeciwwagi. Trzpień (do którego przykręca się stabilizator) jest częścią stabilizatora.
- n. Siła naciągu łuku nie może być zmieniana podczas żadnej z rund zawodów.
- o. Jeden lub dwa stopery cięciwy są dopuszczone pod warunkiem, że znajdują się poza polem widzenia i nie mogą zostać wykorzystane do celowania. Zamocowanie/wspornik stoperów cięciwy może mieć mocowania które umożliwiają funkcjonowanie stoperów i które nie służą jako przeciwwaga.

6. Bowhunter Limited (BL)

- a. Stosuje się te same zasady jak w odniesieniu do Bowhunter Unlimited, z wyjątkiem tego, że nie dopuszcza się stosowania spustu (wspomaganie spustu).

7. Longbow (LB)

a. Łuk z każdego rodzaju materiału, który jest łukiem jednoczęściowym, lub łukiem, który może zostać rozłożony na 2 części i złożony w jedną część w majdanie(tylko jedno złączenie w majdanie), który po założeniu cięciwy formuje, jedną kontynuującą krzywiznę, która mierzy się w następujący sposób:

W sytuacji w której łuk z założoną cięciwą jest ustawiony w pozycji pionowej, kąt mierzony pomiędzy styczną jakiegokolwiek punktu na ramieniu łuku i wyobrażoną poziomą linią, musi się stale zmniejszać wtedy gdy punkt na ramieniu łuku przesuwany jest dalej od uchwytu łuku.

W sytuacji, w której są wątpliwości co do kontynuacji krzywizny ramion łuku, wtedy należy zawiązać linie(nitkę) od miejsca gdzie majdan przechodzi w ramiona łuku do początku wzmocnienia gryfów łuku (lub w przypadku gdy łuk nie ma wzmocnienia gryfów do miejsca mocowania cięciwy) z tyłu naciągniętego łuku, linia ta (nitka) nie powinna odrywać się w żadnym miejscu od ramienia łuku.

b. Wzmocnienia gryfów nie mogą być wyższe niż 20 mm, mierzone od powierzchni tyłu ramienia łuku oraz nie mogą przekraczać długości 50 mm, od środka miejsca zaczepienia cięciwy w kierunku uchwytu łuku.

c. Dopuszcza się by łuk posiadał okno oraz półkę pod strzałę. Jedna strona okna powinna być nachylona na całej długości okna i zaokrąglona w miejscu gdzie okno łączy się z górnym ramieniem łuku. Wycięcie okna nie może przekroczyć środka majdanu łuku.

d. Front łuku, uchwyt łuku, okno łuku i półka pod strzałę powinny być wolne od jakichkolwiek oznaczeń lub przebarwień, które mogą zostać wykorzystane do celowania. Jeżeli takie oznaczania lub przebarwienia, występują w oknie majdanu , cała długość tyłu okna powinna zostać zalepiona taśmą.

e. Nie dopuszcza się żadnych dodatków do łuku dla celów stabilizacji, poziomowania, obniżenia siły naciągu łuku, celowania lub mierzenia długości naciągu.

f. Dopuszcza się użycie jednego punktu zaczepienia strzały na cięciwie(siodelko). Siodelko może być zaznaczone jednym lub dwoma znacznikami (koralikami). W przypadku użycia noków typu ball nocks – dopuszczone jest użycie tylko jednego znacznika.

g. Dopuszcza się użycie tłumików cięciwy nie bliżej niż 30 cm nad lub pod miejscem zaczepienia strzały na cięciwie (siodelko).

h. Dopuszcza się użycie strzał drewnianych, z lotkami wykonanymi z piór naturalnych, które muszą mieć takie same lotki i groty, bez względu na ich kolor. Strzały muszą być wolne od jakichkolwiek oznaczeń lub przebarwień, które mogą być użyte do jako pomoc w celowaniu i nie mogą różnić się długością więcej niż 25 mm na początku zawodów. Noki mogą być wykonane z dowolnego materiału i dopuszcza się użycie grotów o dowolnym ciężarze.

i. Łucznik musi strzelać z łuku, z użyciem chwytu „Śródziemnomorskiego”. W przypadku fizycznych deformacji lub niepełnosprawności, powinno się zezwolić na odstępstwa od powyższej reguły.

j. Zgłoszenia, które nie będą spełniały powyższych zasad, będą klasyfikowane w kategorii Traditional Recurve lub w innej kategorii, w której ten sprzęt jest dopuszczony i możliwy do użycia.

8. Historical Bow (HB)

a. Uznanie klasycznego łuku (zwanego także łukiem historycznym lub prymitywnym), powinno być oparte na przyjęciu konstrukcji łuków, które były używane w okresie poprzedzającym rok 1900.

b. Nie powinno być rozróżnienia pomiędzy różnymi łukami z uwagi na ich konstrukcje lub rodzaj użytych materiałów.

c. Zawody w tej kategorii sprzętowej powinny odbywać się tylko w kategorii Dorosły bez uwzględniania klas sportowych danego łuczника.

d. Łuk powinien być łukiem wyłącznie zrobionym z drewna lub łukiem kompozytowym.

e. Uwzględnienie jakiegoś rodzaju podstawki pod strzałę lub półki jak również wyciętego okna powinno być dozwolone, pod warunkiem, że odpowiada to klasycznej budowie łuku, występującej historycznie.

f. Łuk powinien być zbudowany z drewna lub materiałów, które były używane w okresie, w którym dany łuk był historycznie używany. Współczesne materiały takie jak włókno węglowe, włókno szklane i żywice epoksydowe nie mogą być użyte do budowy łuku. Użycie historycznych klejów takich jak klej z kości i żywice drzewne nie jest dopuszczone, i tylko współczesne kleje i spoidła powinny być używane do konstrukcji majdanu oraz ramion.

Podstawowym materiałem z którego wykonana jest cięciwa powinien być poliestr. Materiały historyczne (takie jak len lub ścięgna) i/lub współczesne materiały na cięciwę (takie jak Kevlar, etc.) nie mogą być używane.

g. Strzały powinny być drewniane, z lotkami wykonanymi z naturalnych piór i muszą mieć takie same lotki oraz groty, bez względu na kolor. Na strzałach nie mogą znajdować się żadne oznaczenia lub przebarwienia, które mogą zostać wykorzystane do celowania. Strzały nie mogą różnić się długością, więcej niż 25 mm na początku zawodów. Dopuszcza się użycie, współczesnych grotów jak również współczesnych noków. Noki, które są wycięte w promieniu, mogą być dopuszczone pod warunkiem, że zostały wzmocnione odpowiednimi materiałami.

h. Dopuszcza się użycie, akcesoriów takich jak tkane oznaczenie punktu zaczepienia strzały na cięciwie (siodełko) oraz zekierów, pod warunkiem, że takie akcesoria były historycznie używane z danym łukiem.

i. Ciężar dowodu tego, że używany w zawodach sprzęt jest, historycznie zgodny obciąża łucznika. Łucznik zobowiązany do przedstawienia udokumentowanego dowodu poprawności historycznej sprzętu na żądanie kontrolujących sprzęt na zawodach.

9. Traditional Recurve Bow (TR)

a. Łuk refleksyjny wykonany z drewna, który może być łukiem jednoczęściowym lub łukiem rozkładanym (take down) na dwie lub więcej części.

b. Majdan lub uchwyt łuku powinien być wykonany głównie z drewna, które może być zalaminowane włóknem szklanym lub polimerami wzmacnianymi włóknem węglowym lub podobnymi materiałami.

c. Ramiona łuku powinny mieć drewniany rdzeń, który może być z zewnątrz laminowany przy użyciu włókna szklanego lub włókna węglowego lub podobnymi materiałami.

d. Strzała powinna być strzelana z ręki lub z półki wyciętej w łuku. Dla ochrony przed wytarciem, półka może zawierać cienką warstwę (skóry lub futra na majdanie) oraz kawałek futra, skóry, dywanika (lub podobnych materiałów) na półce.

e. Majdan powinien być wolny od wszelkich oznaczeń lub przebarwień, które mogą zostać wykorzystane do celowania.

f. Nie dopuszcza się żadnych dodatków do łuku dla celów stabilizacji, poziomowania, obniżenia siły naciągu łuku, celowania lub mierzenia długości naciągu.

g. Nie dopuszcza się stosowania podstawki żadnego typu (dostrajalnej lub nie dostrajalnej).

h. Łuk musi być strzelany z użyciem chwytu "Śródziemnomorskiego". Dopuszcza się stosowanie skórki lub rękawiczki.

i. Face Walking jest nie dozwolony.

j. Dopuszcza się użycie jednego punktu zaczepienia strzały na cięciwie(siodelko). Siodelko może być zaznaczone jednym lub dwoma znacznikami (koralikami). Dopuszcza się użycie ball -nock.

k. Strzały mogą być wykonane z dowolnych materiałów, oklejone lotkami wykonanymi z piór naturalnych. Wszystkie używane strzały muszą być identycznej długości, wagi, średnicy, lotek i noków, bez względu na ich kolor, z uwzględnieniem ich zużycia.

l. Dopuszcza się użycie limb saverów, tłumików cięciwy i brush buttonów, które muszą być umiejscowione 12 cali nad lub pod punktem zaczepienia strzały.

m. Dopuszcza się użycie kołczana montowanego do łuku, po drugiej stronie okna łuku, tak długo jak żadna z części tego kołczana nie będzie widoczna w oknie łuku. Jeżeli użyty zostanie kołczan montowany do łuku, tylko strzały pochodzące z tego kołczana mogą być wystrzelane podczas danych zawodów.

D. Kategorie Startowe

1. Łucznicy zawodowcy

Łucznik zostanie uznany za zawodowego łucznicza w sytuacji w której aktywnie uczestniczy w zawodach dla Łuczników zawodowych.

W kategorii łuczników zawodowych wyróżnia się 3 kategorie sprzętowe uznane przez IFAA:

Freestyle Unlimited – bez ograniczeń

Freestyle Compound Limited – bez użycia spustu

Freestyle Recurve Limited – bez użycia spustu

Mężczyźni i Kobiety startują w osobnych kategoriach.

Łucznik zawodowy będzie uznany za amatora po okresie jednego roku od czasu kiedy po raz ostatni występował w zawodach dla łuczników zawodowych.

2. Łucznicy Amatorzy - Weterani, Dorośli, Młodzi Dorośli, Juniorzy and Dzieci.

Każdy Łucznik zarejestrowany jako członek organizacji zrzeszonej w IFAA jest uznany za łucznicza amatora, tak długo jak nie stanie się łuczniczem zawodowym na podstawie przepisów IFAA.

Weterani Mężczyźni i Kobiety (wiek 55+ lat):

Barebow recurve and compound BB
Freestyle limited recurve and compound FS
Freestyle unlimited FU
Bowhunter recurve and compound BH
Bowhunter limited BL
Bowhunter unlimited BU
Longbow LB
Traditional Recurve Bow TR

Łucznicy którzy mają 55 lat przed zawodami lub w pierwszym dniu zawodów mogą wybrać czy chcą startować w kategorii weteranów czy dorosłych (nie można w obu). Decyzja o wyborze startu w kategorii Weteranów nie jest wiążąca w odniesieniu do przyszłych zawodów. Wybór tej kategorii jest zawsze opcjonalny. W kategorii Weteranów nie ma podziału na klasy.

Dorośli Mężczyźni i Kobiety (wiek 19 - 54 lat):

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

Młodzi Dorośli Mężczyźni i Kobiety (wiek 17 i 18 lat):

Barebow recurve and compound BB
Freestyle limited recurve and compound FS
Freestyle unlimited FU
Bowhunter recurve and compound BH
Bowhunter limited BL
Bowhunter unlimited BU
Longbow LB
Traditional Recurve Bow TR

Juniorzy, Mężczyźni i Kobiety (wiek 13 - 16 lat):

Barebow recurve and compound BB
Freestyle limited recurve and compound FS
Freestyle unlimited FU
Bowhunter recurve and compound BH
Bowhunter limited BL
Bowhunter unlimited BU
Longbow LB
Traditional Recurve Bow TR

Dzieci, Mężczyźni i Kobiety (wiek poniżej 13 lat)

Barebow recurve and compound BB
Freestyle limited recurve and compound FS
Freestyle Unlimited FU
Longbow LB
Traditional Recurve Bow

W kategorii Weteranów, Młodych Dorosłych, Juniorów oraz Dzieci, obowiązkowo należy przedstawiać dokumenty potwierdzające deklarowany wiek w pierwszym dniu zawodów.

3. Nomenklatura podziału na klasy startowe i kategorie sprzętowe

Opis podziału na kategorie sprzętowe i startowe zawarty jest w poniższej tabeli:

	Dorośli		Weterani		Młodzi Dorośli		Juniorzy		Dzieci	
	K	M	K	M	K	M	K	M	K	M
Barebow Recurve	AFBB (R)	AMBB (R)	VFBB (R)	VMBB (R)	YAFBB (R)	YAMBB (R)	JFBB (R)	JMBB (R)	CFBB (R)	CMBB (R)
Barebow Compound	AFBB (C)	AMBB (C)	VFBB (C)	VMBB (C)	YAFBB (C)	YAMBB (C)	JFBB (C)	JMBB (C)	CFBB (C)	CMBB (C)
Freestyle Limited Recurve	AFFS (R)	AMFS (R)	VFFS (R)	VMFS (R)	YAFFS (R)	YAMFFS (R)	JFFS (R)	JMFS (R)	CFFS (R)	CMFS (R)
Freestyle Limited Compound	AFFS (C)	AMFS (C)	VFFS (C)	VMFS (C)	YAFFS (C)	YAMFFS (C)	JFSS (C)	JMFS (C)	CFFS (C)	SMFS (C)
Freestyle Unlimited	AFFU	AMFU	VFFU	VMFU	YAFFU	YAMFU	JFFU	JMFU	CFFU	CMFU
Bowhunter - Recurve	AFBH (R)	AMBH (R)	VFBH (R)	VMBH (R)	YAFBH (R)	YAMBH (R)	JFBH (R)	JMBH (R)		
Bowhunter - Compound	AFBH (C)	AMBH (C)	VFBH (C)	VMBH (C)	YAFBH (C)	YAMBH (C)	JFBH (C)	JMBH (C)		
Bowhunter Limited	AFBL	AMBL	VFBL	VMBL	YAFBL	YAMBL	JFBL	JMBL		
Bowhunter Unlimited	AFBU	AMBU	VFBU	VMBU	YAFBU	YAMBU	JFBU	JMBU		
Traditional Recurve Bow	AFTR	AMTR	VFTR	VMTR	YAFTR	YAMTR	JFTR	JMTR	CFTR	CMTR
Longbow	AFLB	AMLB	VFLB	VMLB	YAFLB	YAMLB	JFLB	JMLB	CFLB	CMLB
Historical Bow	AFHB	AMHB	K – Kobiety M- Mężczyźni							
Professional Unlimited	PFFU	PMFU								
Professional Limited	PFFS (R)	PMFS (R)								
Professional Limited	PFFS (C)	PMFS (C)								

Artykuł II – Organizacja zawodów 3D

A. Kierownictwo zawodów 3d

1. Organizatorzy zawodów 3D powinni każdorazowo wyznaczyć Dyrektora zawodów, Kapitana zawodów, Szefa ścieżki łuczniczej, Szefa kontroli technicznej etc.
2. Szef kontroli technicznej (Technical Control Officer – TCO) powinien zostać powołany przez organizatorów przed zawodami. Szefowi kontroli technicznej powinno pomagać co najmniej dwie osoby, będące doświadczonymi łucznikami z odpowiednią wiedzą dotyczącą sprzętu łuczniczego. Szef kontroli technicznej odpowiada za :
 - przeprowadzenie inspekcji sprzętu łuczniczego, zawodników przed zawodami, w zakresie ich zgodności z kategorią sprzętową, w której zapisany jest dany łucznik.
 - w czasie zawodów sprawdzania stanu łuków i strzał, ich zgodności z zasadami, włączając w to sprawdzanie zgodności sprzętu z kategorią startową danego łucznika.

Szczegółowe kompetencje Szefa kontroli technicznej są opisane w artykule 6 Zasad IFAA (strona 78 Book of Rules IFAA).

3. Organizator każdych zawodów 3D powinien powołać Dyrektora zawodów i/lub Kapitana zawodów, których pełnią następujące obowiązki:
 - a. Tworzą grupy zawodników
 - b. Wybiera prowadzących grupy i 2 zapisujących wynik w każdej z grup
 - c. Wybiera szefa ścieżki łuczniczej odpowiedzialnego za odpowiednie ustawienie celów
 - d. Wybiera cel od którego każda z grup rozpoczyna zawody
 - e. Wyznacza zakres czasowy w czasie którego, dany cel, runda lub całe zawody muszą zostać ukończone
4. Prowadzący grupę wyznacza porządek strzelania w tej grupie i odpowiada na wszystkie pytania w ramach grupy. Jego decyzje dotyczące punktacji poszczególnych strzał są ostateczne, z wyjątkiem jego własnych strzał, w stosunku do których decyzję podejmuje pierwszy zapisujący wyniki.
5. Zapisujący wyniki powinni dokładnie zapisywać wyniki wszystkich celów, sumować wyniki i porównywać je ze sobą po zapisaniu wyników każdego celu.

B. Zasady ustawiania celów 3 D i wyznaczania ścieżki łuczniczej

1. Odległości używane w ustawieniu ścieżki łuczniczej powinny być zgodne z odległościami wyznaczonymi dla danej rundy zawodów 3D.

2. Odległości te powinny zostać wyznaczone z dokładnością do 15,24 cm. Odległość od celu to dystans ze stanowiska strzeleckiego do środka celu/figury 3D.
3. Wszystkie cele/figury 3d powinny zostać ustawione i zakotwiczone w stabilny sposób tak by nie było ryzyka odchylenia się po strzale.
4. Tor/linia strzału musi być wolna od wszelkich przeszkód tak by strzała nie odbijała się od liści lub gałęzi.
5. Każdy łucznik, niezależnie od swojego wzrostu, musi mieć pełen i czysty widok całego celu ze stanowiska strzeleckiego.
6. W celu minimalizacji ryzyka zniszczenia lub zgubienia strzał, za każdym celem/figurą 3d powinien znajdować się naturalny lub zrobiony przez organizatorów strzałochwyt. Naturalny strzałochwyt powinien być w miarę możliwości wolny od kamieni lub skał.
7. Ścieżka łucznicza musi zostać wyznaczona w taki sposób, żeby nie przechodziła bezpośrednio za celami oraz powinna zostać poprowadzona w taki sposób żeby łucznicy opuszczali linie strzału jak najszybciej. Ścieżka odejścia od celów powinna zostać oznaczona w terenie przy pomocy znaczników lub kierunkowskazów.
8. Organizator zawodów 3D powinien udostępnić zawodnikom cele treningowe przed zawodami. Nad przebiegiem treningu i rozgrzewki na tych celach treningowych powinien czuwać Szef ścieżki łuczniczej wyznaczony przez organizatora.

C. Zasady bezpieczeństwa

1. Ścieżka łucznicza, przed rozpoczęciem zawodów powinna zostać sprawdzona pod względem jej bezpieczeństwa przez Dyrektora Zawodów, Kapitana Zawodów i Szefa Ścieżki Łuczniczej. Rozpoczęcie korzystania z tej ścieżki jest możliwe dopiero po tym jak osoby te zatwierdzą ją do użytku i wszystkie ewentualne ryzyka zostaną wyeliminowane lub ograniczone. Zatwierdzenie ścieżki łuczniczej powinno zostać udokumentowane w pisemnym dokumencie.
2. Jeżeli cel/figura 3d jest ustawiony w ten sposób, że za nim znajduje się inny cel, droga, ścieżka, budynek etc. w odległości która nie zapewnia pełnego bezpieczeństwa takiego celu, za takim celem należy ustawić odpowiedni strzałochwyt.
3. Strefa treningowa przed zawodami musi być ustawiona w taki sposób, aby za celami treningowymi nie znajdowały się żadne ścieżki lub drogi etc.
4. Należy zapewnić minimalną odległość 8 metrów pomiędzy linią strzału a ścieżką lub drogą która przebiega równolegle do tej linii strzału. Określona wartość 8 metrów, może zostać zmieniona w przypadku gdy pozwala na to ukształtowanie terenu, niemniej jednak zachowana odległość musi zapewniać absolutne bezpieczeństwo.

D. Zasady rozgrywania zawodów 3D

1. Zasady ogólne

- a. Łuki i pozostały sprzęt zostaną poddane inspekcji i zostaną oznaczone jako poddane inspekcji przed rozpoczęciem zawodów. Wszyscy zawodnicy powinni poddać swój sprzęt kontroli technicznej przed rozpoczęciem zawodów w wyznaczonym przez organizatorów miejscu i czasie. Odpowiedzialność za to żeby sprzęt łuczniczy spełniał wymagania klasy sprzętowej IFAA obciąża łuczника. Niespełnienie tych wymagań, może spotkać się z protestem innego łuczника, co może skutkować dyskwalifikacją.
- b. Łucznik powinien startować w kategorii sprzętowej do której się wcześniej zapisał. Zmiana kategorii sprzętowej w dniu zawodów, jest dozwolona tylko w przypadku gdy w zmienionej kategorii sprzętowej są wolne miejsca.
- c. Juniorzy powinni strzelać w grupach złożonych z juniorów.
- d. Dzieci powinny strzelać w grupach złożonych z dzieci z odpowiedzialnym nie-strzelającym dorosłym. Nie strzelający dorosły może być jednym z zapisujących wyniki.
- e. Nie dopuszcza się startu jednego łucznika w jednocześnie w więcej niż jednej kategorii sprzętowej, chyba że organizator wyraźnie dopuści taką możliwość.
- f. Zawodnicy nie mogą podczas zawodów, strzelać do celów ćwiczebnych/na których przeprowadzona została rozgrzewka, z wyjątkiem sytuacji w której ogłoszono oficjalną przerwę w zawodach.
- g. Łucznicy muszą strzelać podczas trwania zawodów do wszystkich celów, zgodnie z programem tych zawodów. Wyniki osiągnięte przez łuczника, który nie ukończy zawodów nie będą uwzględnione w klasyfikacji i podziale nagród.
- h. Decyzja o przerwaniu zawodów należy do Dyrektora Zawodów i Kapitana Zawodów.
- i. Łucznikowi nie wolno naciągać łuku, w taki sposób aby ręka łuczna znajdowała się powyżej czubka głowy, w sytuacji strzału do celu ustawionego horyzontalnie.
- j. Zabrania się używania sprzętu/urządzeń, które w jakikolwiek sposób ograniczają zmysły łuczника (słuch lub wzrok), przez co zmniejszają jego uwagę na to co dzieje się wokół niego oraz uwagę na zawodach łuczniczych i zasadach bezpieczeństwa.
- k. Zaleca się aby zawodnicy, nosili jasne i dobrze widoczne ubrania, szczególnie w sytuacji ograniczonej widoczności. Ubrania w pełnym kamuflażu są nie dopuszczalne, bez użycia elementu ubrania o wysokiej widoczności.

2. Zasady zawodów łucznictwa terenowego

- a. Łucznicy powinni strzelać w grupach nie mniejszych niż 3 osoby i nie większych niż 6 osób. W normalnej sytuacji preferowana wielkością grupy

są 4 osoby. We wszystkich zawodach łucznictwa terenowego limit zawodników na jeden cel jest ograniczony do maksymalnie 6 łuczników. W przypadku, w którym liczba uczestników w danej kategorii sprzętowej przekracza dopuszczalną liczbę uczestników, taka kategoria sprzętowa powinna zostać podzielona na dwie grupy o jednakowej liczbie zawodników. Każda z tych grup powinna strzelać podobne zawody na dwóch różnych ścieżkach łuczniczych.

- b. Co do zasady, łuczniczki strzelają parami stojąc w stosunku do siebie bok w bok. W przypadku, nierównej liczby łuczników w grupie, ostatni łucznik powinien strzelać sam.
- c. Miejsca strzeleckie w danej grupie powinny zostać ustalone na podstawie wzajemnych ustaleń w grupie.
- d. (1) jeden palik

Łucznik nie może strzelać z przed odpowiedniego palika. Jedna noga powinna być nie dalej niż 15,24 cm za palikiem lub maksymalnie 91,44 cm z każdej strony palika. We wszystkich zawodach 3d w rundach Animal z oznaczonymi lub nieoznaczonymi dystansami powinno się stosować 2 paliki na dany cel.

(2) dwa paliki

Łucznik nie może strzelać z przed odpowiedniego palika. Jedna noga powinna dotykać lub być nie dalej niż 15,24 cm za palikiem po jego obu stronach.

- e. Zabrania się jakiegokolwiek dyskusji na temat odległości do celu pomiędzy zawodnikami. Zabrania się podawania odległości od celu w jakiegokolwiek formie. Naruszenie tego zakazu jest naruszeniem zasad fair play i może prowadzić do dyskwalifikacji zawodników naruszających ten zakaz.
- f. Dopuszcza się aby zawodnik, w czasie zawodów korzystał ze swoich własnych notatek, dotyczących na przykład ustawienia celownika. Zabrania się robienia notatek które dotyczą warunków strzelania danego celu, odległości od celu, które to informacje mogą zostać wykorzystane przez innych zawodników, lub na dalszym etapie zawodów. Naruszenie tego zakazu może prowadzić do dyskwalifikacji zawodników naruszających ten zakaz.
- g. Żadna grupa nie powinna wstrzymywać następnej poprzez poszukiwania zgubionych strzał. Każdy łucznik powinien mieć ze sobą wystarczającą liczbę strzał by móc kontynuować zawody i wrócić szukać zgubionych strzał po zakończeniu zawodów.
- h. Zabrania się trenowania/rozgrzewki na celach które są wykorzystywane podczas zawodów. Organizator powinien zapewnić specjalne cele do rozgrzewki.
- i. Jeżeli jedna grupa z jakiegokolwiek powodu wstrzymuje następną grupę, prowadzący tych grup powinni wzajemnie ustalić, by wstrzymywana grupa mogła wyprzedzić grupę wstrzymującą.

W przypadku, gdy dwie lub więcej grup jest wstrzymywanych przez tą grupę, a przed tą grupą są dwa lub więcej celów, grupa ta zobowiązana jest przepuścić następne grupy przed siebie.

- j. Łucznik który otrzymał zgodę prowadzącego grupę na opuszczenie ścieżki łuczniczej, z jakiegokolwiek ważnego powodu, może powrócić do swojej grupy i ukończy nieskończoną rundę zawodów. Jego grupa może na niego poczekać, lecz zobowiązana jest przepuszczać kolejne grupy. Prowadzący powinien wyznaczyć odpowiedni czas na powrót tego łucznika, po upływie którego grupa będzie kontynuować zawody. Łucznik może dostrzec pominęte wcześniej cele zgodnie z uznaniem Dyrektora lub Kapitana zawodów.
- k. W przypadku niepogody zawody powinny być kontynuowane chyba, że zostanie użyty wcześniej ustalony sygnał przerywający zawody przez Kapitana zawodów. Łuczniczki opuszczające ścieżkę łuczniczą przed takim sygnałem zostaną wyłączeni z zawodów.
- l. Cele powinny być strzelane w ustalonej kolejności. Cele które zostały pominęte, w zakresie ewentualnego ich dostrzegania podlegają uznaniu Kapitana zawodów.
- m. Grupy nie powinny podchodzić lub kontaktować się z innymi grupami podczas oddawania strzałów do celu, lecz powinny poczekać w pewnej odległości aż wszyscy członkowie grupy skończą strzelanie do danego celu.
- n. W przypadku awarii sprzętu, po rozwiązaniu problemu (naprawa lub wymiana sprzętu i przejściu inspekcji technicznej) łucznik może oddać 4 strzały do celu ćwiczebnego pod nadzorem Kapitana zawodów lub Szefa ścieżki łuczniczej.
- o. Podczas wszystkich zawodów z nieoznaczonymi dystansami, łucznik może używać urządzeń optycznych, tak długo jak nie mogą być one użyte do określenia odległości lub kąta nachylenia. Urządzenia te powinny być urządzeniami typu ręcznego i nie powinny przeszkadzać innym łucznikom podczas zawodów. Nie dopuszcza się stosowania urządzeń które mają elektroniczne wzmocnienia działania, (w postaci np. optycznego stabilizatora, elektronicznego zooma, stop klatki etc.). Urządzenia optyczne używane podczas zawodów powinny być poddane inspekcji technicznej i oznaczone naklejką inspekcji, która nie może zostać usunięta podczas zawodów. Aparaty fotograficzne i kamery nie mogą być wykorzystywane jako dalmierze, i mogą być wykorzystywane (jako aparaty) dopiero wówczas kiedy wszyscy łuczniczki z danej grupy skończyli strzelania na danym celu.

3. Zasady rotacji w grupie

a. Porządek strzelania

Łuczniczki powinni zmieniać kolejność strzelania po każdym celu :

Pierwszy cel : $(A+B)/(C+D)/(E+F)$; Drugi cel: $(C+D)/(E+F)/(A+B)$

Trzeci cel : $(E+F)/(A+B)/(C+D)$; Czwarty cel : $(A+B)/(C+D)/(E+F)$, Etc.

b. Pozycja strzelecka (strony strzelania)

W odniesieniu do wszystkich rund powinno się stosować się rotację stron strzelania. Na celu numer 1 i na celu numer 15, łucznicy którzy strzelali z prawej strony powinni strzelać z lewej strony a ci którzy strzelali z lewej strony powinni strzelać z prawej strony : $(A+B)/(C+D)/(E+F)$ zmieniają się w $(B+A)/(D+C)/(F+E)$

- c. Łucznik za zgodą prowadzącego grupę, może wybrać pozycję strzelecką po drugiej stronie, w przypadku w którym w odniesieniu do konkretnego celu uzna że jest w niekorzystnej sytuacji w przypadku oddawania strzału z przypadającej mu na dany cel pozycji strzeleckiej

4. Zapisywanie wyników

- a. Żadna ze strzał w celu nie może być dotknięta przez zawodników zanim wszystkie wyniki zostały zapisane. Strzały które przeszły przez cel na wylot ale wciąż tkwią w celu mogą zostać wypchnięte z powrotem przez prowadzącego grupę lub osobę wskazaną przez niego i zapisane z odpowiednim wynikiem.
- b. W przypadku w którym strzała trafiła w punktowaną strefę, ale odbiła się od celu lub przeszła na wylot przez cel i nie pozostała w nim, dodatkowa strzała, która powinna być specjalnie oznaczona, może zostać wystrzelona.
- c. Strzała która trafiła drugą strzałę i utkwiała w tej strzale, zostanie zapisana z takim samym wynikiem jak strzała tkwiąca w celu. Strzały które zostały odchylone przez inne strzały, powinny zostać zapisane zgodnie z ich pierwotną pozycją.
- d. W celach 3D linia oddziela jedną strefę punktową od drugiej. Linia ta leży w niższej punktowanej strefie i dlatego strzała musi naciąć tę linię w celu zaliczenia wyższego wyniku. Strzały które weszły w cel 3D blisko linii futra ale nie pozostały w celu, nie są zaliczone jako trafione i nie dostrzeliwuje się dodatkowej strzały. W celach 3D, strzały które trafiły w podstawę jak również te tkwiące w rogach lub porożu nie są zaliczane jako trafienie. W przypadku, w którym na figurze 3D nie ma wyraźnej linii futra, należy ją zaznaczyć ręcznie.
- e. Liczba razy w których łucznik naciąga łuk przed oddaniem strzału ograniczona jest do 4. Jeżeli w takiej sytuacji łucznik nie odda strzału za czwartym naciągnięciem, strzał taki zapisywany jest jako chybiony. Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest sytuacja w której doszłoby do niebezpiecznej sytuacji, zgoda na oddanie jeszcze jednego strzału zależy od uznania prowadzącego grupę.
- f. W przypadku jednakowego remisu punktowego dla jakiegokolwiek nagrody przewidzianej zasadami danych zawodów, odbywa się dodatkowy tie break. Tie break odbędzie się po zliczeniu i zweryfikowaniu wszystkich wyników i powinien być strzelany pod nadzorem Kapitana Zawodów lub Dyrektora Zawodów ostatniego dnia zawodów.
- g. Na wszystkich oznaczonych dystansach do celu mniejszych niż 55,29 metrów, w celu uniknięcia zniszczenia strzał, dopuszcza się zapisanie wyników i wyjęcie

- strzał po każdej parze łuczników którzy oddali swoje strzały. Prowadzący grupę i obaj zapisujący muszą podchodzić do celu, po to aby zapisać wynik.
- h. W przypadku strzały która nie została prawidłowo wystrzelona, łucznik może powtórzyć strzał jeżeli strzała może zostać dotknięta łukiem z miejsca pozycji strzeleckiej tego łucznika przy paliku.
 - i. Strzały które odbiły się od podłoża i utkwily w celu 3d nie są zaliczone jako trafienie.
 - j. Łucznik który odda strzał z niewłaściwego palika lub do niewłaściwego celu, traci prawo zapisania wyniku tego strzału i nie przysługuje mu prawo oddanie nowego strzału.

Artykuł III – Oficjalne rundy zawodów 3D

1. Runda 3D nieoznaczone dystanse- Animal Round Unmarked Distances

- a. Standardowa runda składa się z 2 zestawów po 14 celów/figur 3D, z których każdy składa się z następujących strzałów:

Grupa figur 3d	Ilość celów na grupę figur	Maksymalny dystans		
		Weterani/Dorośli/ Młodzi Dorośli	Juniorzy	Dzieci
Grupa 1	3	Trzy strzały z podejścia 4,55 metrów, pierwszy palik ustawiony w odległości pomiędzy 54,85 m i 36,60 m (3 paliki)	Najbliższy celu palik dla odległości dla Dorosłych.	Trzy strzały z podejścia 4,55 metrów, pierwszy palik , pierwszy palik ustawiony w odległości maksymalnej 27,45 m (3 paliki)
Grupa 2	3	Trzy strzały z podejścia 2,75 metrów, pierwszy palik ustawiony w odległości pomiędzy 41,15 m i 27,45 m (3 paliki)	Odległości dla dorosłych	Pojedynczy palik odległość maksymalna 22,86 metrów
Grupa 3	4	Cztery strzały z jednej pozycji (jeden palik) w odległości od 32 metrów do 18,30 metrów	Odległości dla dorosłych	Pojedynczy palik odległość maksymalna 18,30 metrów
Grupa 4	4	Cztery strzały z jednej pozycji (jeden palik) w odległości od 18,30 metrów do 9,15 metrów	Odległości dla dorosłych	Pojedynczy palik odległość maksymalna 9,15 metrów

- b. Figury 3d z wyodrębnionymi dwoma lub więcej strefami punktowymi, strefy te są połączone i tworzą strefę punktową nazywaną „Kill”. Strefa pomiędzy strefą Kill a linia futra nazywana jest strefą „Rana” „wound”



- c. W przypadku w którym, figura 3d zawiera podstawę, wyznacza się linię futra która pozwala zidentyfikować punktową strefę „rana”. W celu zdobycia punktu strzała musi przecinać wyrysowaną linię futra.
- d. Dopuszcza się maksymalnie trzy strzały, do momentu kiedy figura 3d zostanie trafiona. Jeżeli pierwsza strzała trafi w punktowaną strefę nie trzeba strzelać kolejnych strzał.
- e. Żaden z członków grupy (lub żadnej innej grupy) może wyjść przed palik wyznaczający pozycję strzelecką, zanim wszyscy członkowie grupy ukończą strzelanie z tego palika.
- f. W przypadku w którym dany łucznik, musi wystrzelić drugą lub trzecią strzałę , z różnych palików (strzały z podejścia dla celów z grupy 1 i 2), łucznik ten powinien zakończyć strzelanie na danym celu zanim kolejny łucznik rozpocznie strzelanie od pierwszego palika. Łucznik powinien oddać wszystkie wymagane strzały przed opuszczeniem stanowisk strzeleckich i oddaniu miejsca następnemu łucznikowi w grupie.
- g. Juniorzy powinni strzelać do celów z Grupy 1, z palika dla dorosłych znajdującego się najbliższej celu.
- h. Strzały danego łucznika muszą być oznaczone jednym, dwoma lub trzema pierścieniami na tyle strzały. Strzały muszą być strzelane w rosnącej kolejności. Jeżeli strzała zostanie wystrzelona poza kolejnością, łucznik zobowiązany jest do poinformowania prowadzącego grupę, który ustali sekwencję pozostałych strzał.
- i. Punktacja:

	KILL	RANA /WOUND
Pierwsza strzała	20 punktów	18 punktów
Druga strzała	16 punktów	14 punktów
Trzecia strzała	12 punktów	10 punktów

Strzały które weszły blisko do strefy futra ale nie tkwią w celu, nie są zaliczone jako trafienie i łucznikowi nie przysługuje dodatkowy strzał. Strzały tkwiące w

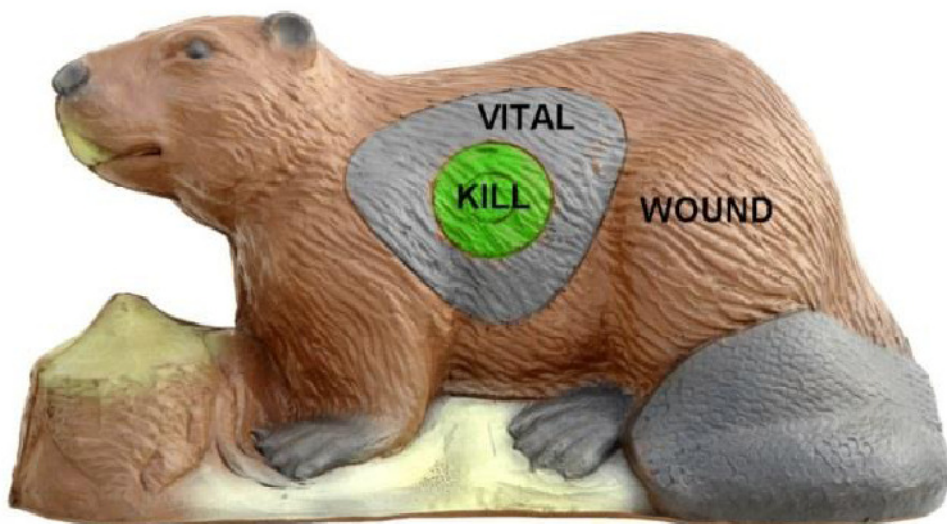
- podstawie, w rogach lub w porożu nie są uznawane za trafienie. Strzały tkwiące w jednej z nóg figury 3d uznawane są za trafienie.
- j. Paliki:
- Wszystkie paliki dla Weteranów, Dorosłych, Młodych dorosłych oznaczone będą kolorem żółtym.
 - Dla dystansów w których Juniorzy strzelają z palika dla dorosłych znajdującego się najbliżej celu paliki powinny być oznaczone kolorem żółtym i niebieskim.
 - Paliki oznaczające stanowiska strzeleckie dla Dzieci powinny być oznaczone kolorem czarnym.

2. IFAA 3D Hunting Round (1 strzała)

- a. Standardowa runda składa się z 2 zestawów po 14 celów/figur 3D, z których każdy składa się z następujących strzałów:

Grupa figur 3d	Ilość celów na grupę figur	Stanowiska strzeleckie	Maksymalna odległość od celu		
			Weterani, Dorośli, Młodzi Dorośli	Juniorzy	Dzieci
1	3	1	54,85 m	45,70 m	27,45 m
2	3	1	41,15 m	41,15 m	22,85 m
3	4	1	32,00 m	32,00 m	18,30 m
4	4	1	18,30 m	18,30 m	9,15 m

- b. Strefa wyznaczona wewnętrznym kółkiem nazywana jest strefą punktową „Kill”. W przypadku figur które mają 2 lub więcej wewnętrznych kółek, ta wewnętrzna strefa łączy się w jedną strefę punktową „Kill”.
- c. Zewnętrzna strefa wyznaczona zewnętrznym kółkiem nazywana jest strefą punktową „Vital”
- d. Strefa pomiędzy Strefą punktową „Vital” i linią futra nazywana jest strefą punktową „Rana -Wound”.
- e. W przypadku w którym, figura 3d zawiera podstawę, wyznacza się linię futra która pozwala zidentyfikować punktową strefę „rana”. W celu zdobycia punktu strzała musi przecinać wyrysowaną linię futra.



- f. Strzały oddaje się tylko z jednego stanowiska
- g. Strzale się tylko jedną strzałę na dany cel.
- h. Żaden z członków grupy (lub żadnej innej grupy) może wyjść przed palik wyznaczający pozycję strzelecką, zanim wszyscy członkowie grupy ukończą strzelanie z tego palika.
- i. Punktacja :

Kill	20 punktów
Vital	16 punktów
Rana/Wound	10 punktów

Strzały które weszły blisko do strefy futra ale nie tkwią w celu, nie są zaliczone jako trafienie i łucznikowi nie przysługuje dodatkowy strzał. Strzały tkwiące w podstawie, w rogach lub w porożu nie są uznawane za trafienie. Strzały tkwiące w jednej z nóg figury 3d uznawane są za trafienie.

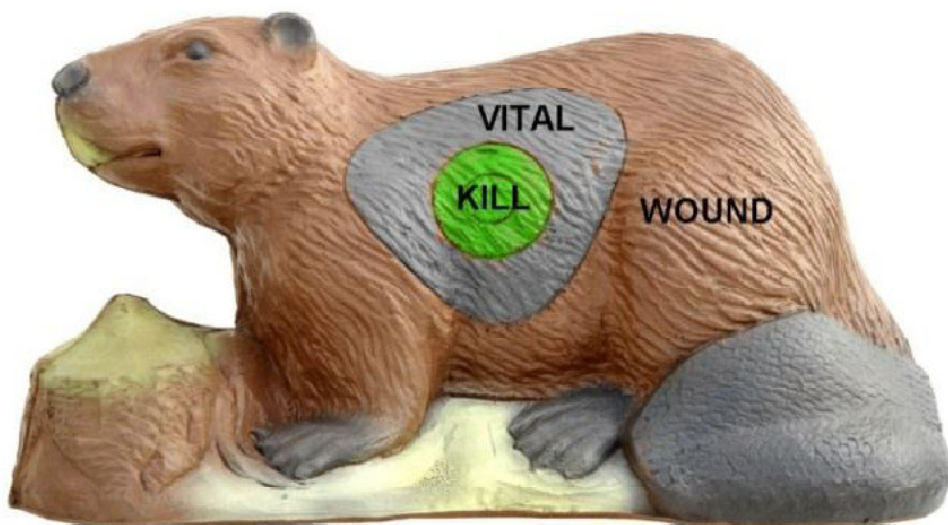
- j. Paliki:
 - Wszystkie paliki dla Weteranów, Dorosłych, Młodych dorosłych oznaczone będą kolorem żółtym.
 - Dla dystansów w których Juniorzy nie strzelają z palika dla dorosłych (Pierwsza Grupa figur 3D), palik powinien zostać oznaczone kolorem niebieskim.
 - Paliki oznaczające stanowiska strzeleckie dla Dzieci powinny być oznaczone kolorem czarnym.

3. IFAA 3D Standard Round (2 strzały)

- a. Standardowa runda składa się z 2 zestawów po 14 celów/figur 3D, z których każdy składa się z następujących strzałów:

Grupa figur 3d	Ilość celów na grupę figur	Stanowiska strzeleckie	Maksymalna odległość od celu		
			Weterani, Dorośli, Młodzi Dorośli	Juniorzy	Dzieci
1	3	2	54,85 m	45,70 m	27,45 m
2	3	2	41,15 m	41,15 m	22,85 m
3	4	2	32,00 m	32,00 m	18,30 m
4	4	<u>2</u>	18,30 m	18,30 m	9,15 m

- b. Strefa wyznaczona wewnętrznym kółkiem nazywana jest strefą punktową „Kill”. W przypadku figur które mają 2 lub więcej wewnętrznych kółek, ta wewnętrzna strefa łączy się w jedną strefę punktową „Kill”.
- c. Zewnętrzna strefa wyznaczona zewnętrznym kółkiem nazywana jest strefą punktową „Vital”
- d. Strefa pomiędzy Strefą punktową „Vital” i linią futra nazywana jest strefą punktową „Rana -Wound”.
- e. W przypadku w którym, figura 3d zawiera podstawę, wyznacza się linię futra która pozwala zidentyfikować punktową strefę „rana”. W celu zdobycia punktu strzała musi przecinać wyrysowaną linię futra.



- f. Do jednego celu przyporządkowane są 2 stanowiska strzeleckie

- g. Z każdego stanowiska strzela się jedną strzałę na dany cel.
- h. Żaden z członków grupy (lub żadnej innej grupy) może wyjść przed palik wyznaczający drugą pozycję strzelecką, zanim wszyscy członkowie grupy ukończą strzelanie z tego palika. Łucznik powinien oddać oba strzały z dwóch stanowisk, zanim odda miejsce następnemu łucznikowi w grupie.
- i. Punktacja :
Do wyniku zapisuje się wyniki obu strzał

Kill	10 punktów
Vital	8 punktów
Rana/Wound	5 punktów

Strzały które weszły blisko do strefy futra ale nie tkwią w celu, nie są zaliczone jako trafienie i łucznikowi nie przysługuje dodatkowy strzał. Strzały tkwiące w podstawie, w rogach lub w porożu nie są uznawane za trafienie. Strzały tkwiące w jednej z nóg figury 3d uznawane są za trafienie.

- j. Paliki:
 - Wszystkie paliki dla Weteranów, Dorosłych, Młodych dorosłych oznaczone będą kolorem żółtym.
 - Dla dystansów w których Juniorzy nie strzelają z palika dla dorosłych (Grupa figur 1), palik powinien zostać oznaczony kolorem niebieskim.
 - Paliki oznaczające stanowiska strzeleckie dla Dzieci powinny być oznaczone kolorem czarnym.

Artykuł IV Pozostałe postanowienia

1. W pozostałym nie opisanym w niniejszym regulaminie zakresie stosuje się wprost przepisy IFAA Book of Rules w jej aktualnie obowiązującej wersji.
2. W przypadku niezgodności niniejszego regulaminu z przepisami IFAA, moc wiążącą mają przepisy IFAA Book of Rules.

