

**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 18 (2021-2022). Zapisy zawarte w regulaminie stanowią 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: <https://www.ifaa-archery.org/download/247/rules/6711/2021-book-of-rules.pdf>

## Artykuł I – Kategorie startowe i kategorie sprzętowe

### I. Kategorie sprzętowe dopuszczone do zawodów.

1. Organizatorzy zawodów 3D rangi mistrzostw Polski lub Pucharu Polski organizowanych w oparciu o niniejszy Regulamin Zawodów 3D powinni dopuszczać do nich łuczników we wszystkich kategoriach sprzętowych rozpoznawanych przez IFAA.
2. Organizatorzy pozostałych zawodów 3D mogą zdecydować, które z kategorii sprzętowych zostaną przez nich dopuszczone.

### II. 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.

### III. Kategorie sprzętowe

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

- a. Łuk, strzały, cięciwa i pozostałe akcesoria muszą być wolne od celowników, oznaczeń, przebarwień lub oznaczenia laminacji łuku, które mogłyby 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. Dopuszczone jest używanie notatek przez łucznika.
- c. Dostrajalna podstawka pod strzałę może być używana dla kontroli odległości pomiędzy strzałą a powierzchnią okna łuku. Podstawka pod strzałę nie może wystawać ponad jej promień.  
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 itp.
- d. Użycie stabilizatorów jest dopuszczone
- e. Ograniczniki długości naciągu wbudowane w kamach łuku bloczkowego są dopuszczone. Jedno stałe miejsce zaczepienia strzały na cięciwie (siodelko) 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 poziomica 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)**

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

## **3. Freestyle Limited - Recurve and Compound (FS-R i FS-C)**

1. 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 (BH-R i BH-C)**

1. 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.
2. Dopuszczone jest używanie notatek przez łucznika.
3. Użycie urządzeń poziomujących jest niedopuszczone.
4. 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 niedopuszczone.
5. 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 itp.
6. Nie dopuszcza się mechanicznej kontroli naciągu. Ograniczniki długości naciągu wbudowane w kamy łuku bloczkowego są dopuszczone.
7. Siodełko typu kisser nie jest dopuszczone.
8. Dopuszcza się wyłącznie jedno miejsce zaczepienia strzały na cięciwie (siodełko). Miejsce to może zostać oznaczone jednym lub dwoma znacznikami (koralikami)
9. Dopuszcza się jedno stałe miejsce kotwiczenia.
10. Łucznik musi dotykać 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.
11. Wszystkie używane strzały muszą być identycznej długości, wagi, średnicy, lotek i noków, bez względu na ich kolor, z uwzględnieniem ich zużycia.
12. Dopuszcza się stosowanie tłumików typu brush button w ich prawidłowym umiejscowieniu u szczytu refleksu ramion, tłumików cięciwy nie bliżej niż 12 cali ponad lub pod miejscem zaczepienia strzały na cięciwie (siodełko).
13. Dopuszcza się użycie kołczana montowanego do łuku po drugiej stronie okna łuku, tak długo, jak żaden z jego elementów nie będzie w nim widoczny. Jeżeli użyty zostanie kołczan montowany do łuku, tylko strzały pochodzące z tego kołczana mogą być wystrzelone podczas danych zawodów. Nie można korzystać ze strzał przenoszonych gdzie indziej.
14. 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.

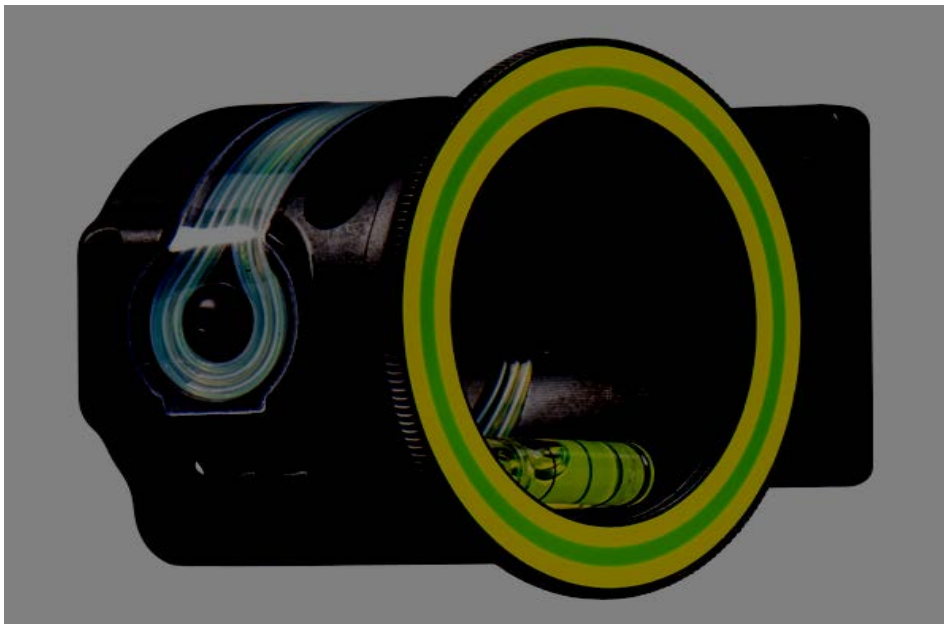
15. Siła naciągu łuku nie może być zmieniana podczas żadnej z rund zawodów.
16. Jeden lub dwa stopery cięciwy są dopuszczone pod warunkiem, że znajdują się poza polem widzenia i nie mogą zostać wykorzystane do celowania. Zamocowanie/wspornik stoperów cięciwy może mieć mocowania które umożliwiają funkcjonowanie stoperów i które nie służą jako przeciwwaga.

## **5. Bowhunter Unlimited (BU)**

1. Dopuszcza się każdy typ łuku i spustu dopuszczony przez Światową Radę IFAA.
2. Dopuszcza się celownik z 4 lub 5 stałymi punktami referencyjnymi (pinami), przy założeniu, że celownik ani żaden z punktów referencyjnych nie będzie zmieniany/przemieszczany podczas danej rundy zawodów.
3. Celowniki pinowe muszą znajdować się w prostej linii pomiędzy kotwicą a celem, ułożone poziomo a nie pionowo, z jednym odniesieniem celowniczym możliwym z każdego pinu lub punktu referencyjnego. Daszki wkręcane w lipko, hooded pin lub celowniki powiększające nie są dopuszczone.
4. Dopuszcza się źródło światła zamocowane do celownika, które oświetla piny.
5. Urządzenia optyczne, które służą łucznikowi do osiągnięcia powtarzalności położenia oka i miejsca kotwiczenia, nie są dopuszczone.
6. Dopuszcza się użycie urządzeń poziomujących wbudowanych w osłonę pinów, które powinny być uznane za element tej obudowy dla celów wszystkich pomiarów i odniesień.
7. Dopuszcza się użycie dowolnej podstawki pod strzałę.
8. Dopuszcza się użycie jednego punktu zaczepienia strzały na cięciwie (siodełko). Siodełko może być zaznaczone jednym lub dwoma znacznikami (koralikami) lub pętlą w kształcie litery D.
9. Dopuszcza się użycie dowolnego rodzaju spustu.
10. Dopuszcza się użycie siodełka typu kisser lub przeziernika na cięciwie, ale nie obu naraz. Soczewka powiększająca/wyostrzająca piny celownika jest dopuszczona.
11. 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.
12. Wszystkie używane strzały muszą być identycznej długości, wagi, średnicy, lotek i noków, bez względu na ich kolor, z uwzględnieniem ich zużycia.
13. Dopuszcza się stosowanie tłumików typu brush button w ich prawidłowym umiejscowieniu u szczytu refleksu ramion łuku, tłumików cięciwy nie bliżej niż 12 cali ponad lub pod miejscem zaczepienia strzały na cięciwie (siodełko)
14. Dopuszcza się użycie kołczana montowanego do łuku po drugiej stronie okna łuku, tak długo, jak żaden z jego elementów nie będzie w nim widoczny. Jeżeli użyty zostanie kołczan montowany do łuku, tylko strzały pochodzące z tego kołczana mogą być wystrzelone podczas danych zawodów. Nie można korzystać ze strzał przenoszonych gdzie indziej.
15. 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.
16. Siła naciągu łuku nie może być zmieniana podczas żadnej z rund zawodów.

17. Jeden lub dwa stopery cięciwy są dopuszczalne pod warunkiem, że znajdują się poza polem widzenia i nie mogą zostać wykorzystane do celowania. Zamocowanie/wspornik stoperów cięciwy muszą być zamontowane w taki sposób, by nie służyły jako przeciwwaga.

Ośłona pinów (pin guard):



## **6. Bowhunter Limited (BL)**

1. Stosuje się te same zasady jak w odniesieniu do Bowhunter Unlimited, z wyjątkiem tego, że nie dopuszcza się stosowania spustu.

## **7. Longbow (LB)**

1. 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) i który po założeniu cięciwy formuje jedną ciągłą krzywiznę, którą mierzy się w następujący sposób:

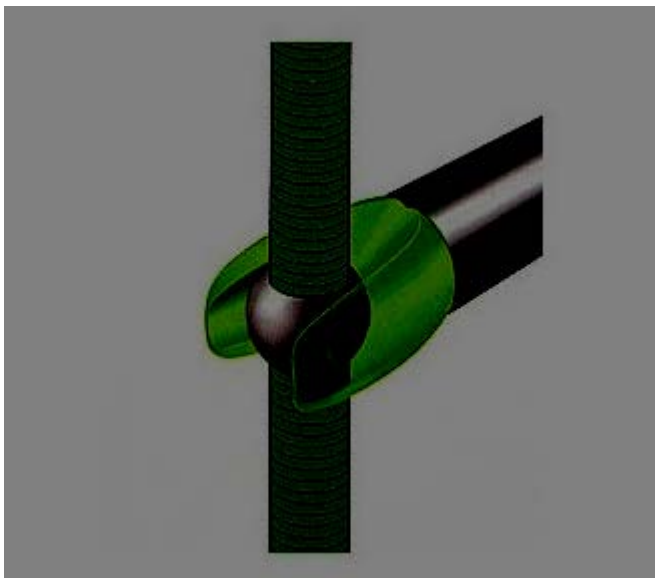
Łuk z założoną cięciwą jest ustawiony w pozycji pionowej, a kąt mierzony pomiędzy styczną jakiegokolwiek punktu na ramieniu łuku i wyobrażoną poziomą linią, musi się stale zmniejszać, gdy ten punkt na ramieniu łuku przesuwany jest dalej od uchwytu łuku.

W sytuacji, w której są wątpliwości, co do ciągłości krzywizny ramion łuku, należy zawiązać sznurek (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) po grzbiecie naciągniętego łuku. Sznuerek (nitka) nie powinna odstawać w żadnym miejscu od ramienia łuku.

2. Wzmocnienia gryfów nie mogą być wyższe niż 20 mm, mierzone od powierzchni grzbietu ramienia łuku oraz nie mogą przekraczać długości 50 mm od środka miejsca zaczepienia cięciwy (rowka) w kierunku uchwytu łuku.
3. 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.
4. Brzusiec 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 oznaczenia lub przebarwienia występują w oknie majdanu, cała długość tyłu okna powinna zostać zalepiona taśmą.
  5. Nie dopuszcza się żadnych dodatków do łuku dla celów stabilizacji, poziomowania, obniżenia siły naciągu łuku, celowania lub mierzenia długości naciągu.
  6. Dopuszcza się użycie jednego punktu zaczepienia strzały na cięciwie (siodełko). Siodełko może być zaznaczone jednym lub dwoma znacznikami (koralikami). W przypadku użycia noków typu ball nocks – dopuszczone jest użycie tylko jednego znacznika.
  7. Dopuszcza się użycie tłumików cięciwy nie bliżej niż 30 cm nad lub pod miejscem zaczepienia strzały na cięciwie (siodełko).
  8. Dopuszcza się użycie strzał drewnianych z lotkami wykonanymi z piór naturalnych, które muszą mieć takie same lotki i grot, bez względu na ich kolor. Strzały muszą być wolne od jakichkolwiek oznaczeń lub przebarwień, które mogą być użyte jako pomoc w celowaniu i nie mogą różnić się długością o więcej niż 25 mm na początku zawodów. Noki mogą być wykonane z dowolnego materiału i dopuszcza się użycie grotów o dowolnym ciężarze.
  9. Łucznik musi strzelać z łuku z użyciem chwytu „Śródziemnomorskiego”. W przypadku fizycznych deformacji lub niepełnosprawności powinno się zezwolić na odstępstwa od powyższej reguły.
  10. 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.

Ball nock:



## **8. Historical Bow (HB)**

1. Dopuszczenie klasycznego łuku (zwanego także łukiem historycznym lub prymitywnym), powinno być oparte na przyjęciu konstrukcji łuków, które były używane w okresie poprzedzającym rok 1900.
2. Nie powinno być rozróżnienia pomiędzy różnymi łukami z uwagi na ich konstrukcje lub rodzaj użytych materiałów.
3. Nie powinno się tworzyć żadnych innych klas dla zawodników (A, B, C).
4. Łuk powinien być łukiem wyłącznie zrobionym z drewna (naturalnym) lub łukiem kompozytowym.
5. 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.
6. 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.
7. Podstawowym materiałem, z którego powinna być wykonana cięciwa jest poliester. Materiały historyczne (takie jak len lub ścięgna) i/lub współczesne materiały na cięciwę (takie jak Kevlar, itp.) nie mogą być używane.
8. Strzały powinny być drewniane z lotkami wykonanymi z naturalnych piór i muszą mieć takie same lotki oraz grot, 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.
9. Dopuszcza się użycie akcesoriów takich jak materiałowe oznaczenie punktu zaczepienia strzały na cięciwie (siodelko) oraz zekierów, pod warunkiem, że takie akcesoria były historycznie używane z danym łukiem.
10. Ciężar dowodu tego, że używany w zawodach sprzęt jest, historycznie zgodny obciąża łucznika. Łucznik jest zobowiązany do przedstawienia udokumentowanego dowodu poprawności historycznej sprzętu na żądanie kontrolujących sprzęt na zawodach.

## **9. Traditional Recurve Bow (TR)**

1. Łuk refleksyjny wykonany z drewna, który może być łukiem jednoczęściowym lub łukiem rozkładanym (take down) na dwie lub więcej części.
2. Majdan lub uchwyt łuku powinien być wykonany głównie z drewna, które może być zalaminowane włóknem szklanym lub polimerami wzmocnianymi włóknem węglowym lub podobnymi materiałami.
3. Ramiona łuku powinny mieć drewniany rdzeń, który może być z zewnątrz laminowany przy użyciu włókna szklanego lub włókna węglowego lub podobnymi materiałami.
4. Strzała powinna być strzelana z ręki lub z półki wyciętej w łuku. Dla ochrony przed wytarciem półka może zawierać cienką warstwę skóry lub filcu na majdanie oraz kawałek filcu, skóry, dywanika (lub podobnych materiałów) na półce.
5. Majdan powinien być wolny od wszelkich oznaczeń lub przebarwień, które mogą zostać wykorzystane do celowania.

6. Nie dopuszcza się żadnych dodatków do łuku dla celów stabilizacji, poziomowania, obniżenia siły naciągu łuku, celowania lub mierzenia długości naciągu.
7. Nie dopuszcza się stosowania podstawki żadnego typu (dostrajalnej lub niedostrajalnej).
8. Łuk musi być strzelany z użyciem chwytu "Śródziemnomorskiego". Dopuszcza się stosowanie skóry lub rękawiczki.
9. Face walking nie jest dozwolony.
10. Dopuszcza się użycie jednego punktu zaczepienia strzały na cięciwie (siodełko). Siodełko może być zaznaczone jednym lub dwoma znacznikami (koralikami). Dopuszcza się użycie ball -nock.
11. 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.
12. Dopuszcza się użycie limb saverów, tłumików cięciwy i brush buttonów, które muszą być umiejscowione przynajmniej 12 cali nad lub pod punktem zaczepienia strzały.
13. Dopuszcza się użycie kołczana montowanego do łuku po drugiej stronie okna łuku, tak długo, jak żaden z jego elementów nie będzie w nim widoczny. Jeżeli użyty zostanie kołczan montowany do łuku, tylko strzały pochodzące z tego kołczana mogą być wystrzelone podczas danych zawodów. Nie można korzystać ze strzał przenoszonych gdzie indziej.

#### **10. Eastern Traditional Recurve (ETR)**

1. Za zgodą prezydenta IFAA na zawodach 3D rangi mistrzostw Polski lub Pucharu Polski organizowanych przez PFAA dopuszcza się kategorię pod nazwą Eastern Traditional Recurve. W zawodach pozostałej rangi decyzja o otwarciu tej kategorii należy do organizatora.
2. Kategoria ETR jest kategorią open tj. nie tworzy się żadnych innych kategorii startowych ani klas. Nie ma też podziału ze względu na płeć łuczników.
3. Łuk refleksyjny wykonany z drewna, który może być łukiem jednoczęściowym lub łukiem rozkładanym (take down) na dwie lub więcej części.
4. Majdan lub uchwyt łuku powinien być wykonany głównie z drewna, które może być zalaminowane włóknem szklanym lub polimerami wzmocnianymi włóknem węglowym lub podobnymi materiałami.
5. Ramiona łuku powinny mieć drewniany rdzeń, który może być z zewnątrz laminowany przy użyciu włókna szklanego lub włókna węglowego lub podobnymi materiałami.
6. 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.
7. Majdan powinien być wolny od wszelkich oznaczeń lub przebarwień, które mogą zostać wykorzystane do celowania.
8. Nie dopuszcza się żadnych dodatków do łuku dla celów stabilizacji, poziomowania, obniżenia siły naciągu łuku, celowania lub mierzenia długości naciągu.
9. Nie dopuszcza się stosowania podstawki żadnego typu (dostrajalnej lub nie dostrajalnej).
10. Łuk musi być strzelany z użyciem techniki zekierowej
11. Face Walking jest nie dozwolony.
12. Dopuszcza się użycie jednego punktu zaczepienia strzały na cięciwie (siodełko). Siodełko może być zaznaczone jednym lub dwoma znacznikami (koralikami). Dopuszcza się użycie ball -nock.

13. 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.
14. Dopuszcza się użycie limb saverów, tłumików ciężki i brush buttonów, które muszą być umiejscowione 12 cali nad lub pod punktem zaczepienia strzały.

#### IV. Kategorie Startowe

1. Łucznicy zawodowcy
  - a. Łucznik zostanie uznany za zawodowego łuczniczkę w sytuacji w której aktywnie uczestniczy w zawodach dla Łuczniczków zawodowych.
  - b. W kategorii łuczniczków 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
  - c. Mężczyźni i Kobiety startują w osobnych kategoriach.
  - d. Łucznik zawodowy będzie uznany za amatora po okresie jednego roku od czasu, kiedy po raz ostatni występował w zawodach dla łuczniczków zawodowych.
2. Łucznicy Amatorzy – Seniorzy, Weterani, Dorośli, Młodzież, Juniorzy i Dzieci.
  - a. Każdy Łucznik zarejestrowany jako członek organizacji zrzeszonej w IFAA jest uznany za łuczniczkę amatora, tak długo, jak nie stanie się łuczniczkę zawodowym na podstawie przepisów IFAA.
  - b. Seniorzy Mężczyźni i Kobiety ( wiek 65+ 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
    - Historical Bow HB
    - Longbow LB
    - Traditional Recurve Bow TRŁuczniczki, którzy mają 65 lat przed zawodami lub w pierwszym dniu zawodów, mogą wybrać czy chcą startować w kategorii seniorów, weteranów czy dorosłych (nie można w obu). Decyzja o wyborze startu w kategorii seniorów nie jest wiążąca w odniesieniu do przyszłych zawodów. Wybór tej kategorii jest zawsze opcjonalny. W kategorii Weteranów nie ma podziału na klasy
  - c. 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
    - Historical Bow HB
    - Traditional Recurve Bow TR

- d. 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.
- e. Dorośli Mężczyźni i Kobiety (wiek 1921 - 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
- f. Młodzież Mężczyźni i Kobiety (wiek 17-20 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
- g. 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
  - Historical Bow HB
  - Traditional Recurve Bow TR
- g. Dzieci Mężczyźni i Kobiety (wiek poniżej 13 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
- h. Eastern Traditional Recurve ETR – bez limitu wieku, podziału na płeć.
- i. W kategorii Seniorów, Weteranów, Młodzieży, Juniorów oraz Dzieci, obowiązkowo należy przedstawiać dokumenty potwierdzające deklarowany wiek w pierwszym dniu zawodów.

### 3. Nomenklatura podziału na kategorie sprzętowe i startowe.

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

<b>AMATORZY</b>													
	Seniorzy	Weterani				Dorośli		Młodzież		Juniorzy		Dzieci	
	K	M	K	M	K	M	K	M	K	M	K	M	
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	AMFSR	YAFFS-R	YAMFFS-R	JFFS-R	JMFS-R	CFFS-R	CMFS-C	
Freestyle Limited	SFFS-C	SMFS-C	VFFS-C	VMFS-C	AFFS-C	AMFS-C	YAFFS-C	YAMFFS-C	JFSS-C	JMFS-C	CFFS-C	SMFS-C	
Freestyle Unlimited	SFFU	SMFU	VFFU	VMFU	AFFU	AMFU	YAFFU	YAMFU	JFFU	JMFU	CFFU	CMFU	
Bowhunter - Recurve	SFBH-R	SMBH-R	VFBH-R	VMBH-R	AFBH-R	AMBH-R	YAFBH-R	YAMBH-R	JFBH-R	JMBH-R	CFBH-R	CMBH-R	
Bowhunter - Compound	SFBH-C	SMBH-C	VFBH-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	
Bowhunter Unlimited	SFBU	SMBU	VFBU	VMBU	AFBU	AMBU	YAFBU	YAMBU	JFBU	JMBU	CFBU	CMBU	
Traditional Recurve Bow	SFTR	SMTR	VFTR	VMTR	AFTR	AMTR	YAFTR	YAMTR	JFTR	JMTR	CFTR	CMTR	
Longbow	SFLB	SMLB	VFLB	VMLB	AFLB	AMLB	YAFLB	YAMLB	JFLB	JMLB	CFLB	CMLB	
Historical Bow	SFHB	SMHB	VFHB	VMHB	AFHB	AMHB	YAFHB	YAMHB	JFHB	JMHB	CFHB	CMHB	

### **ZAWODOWCY**

	K	M
Professional Unlimited	PFFU	PMFU
Professional Limited Recurve	PFFS-R	PMFS-R
Professional Limited Compound	PFFS-C	PMFS-C

## **Artykuł II – Organizacja zawodów 3D**

### **I. Kierownictwo zawodów 3D**

1. Organizatorzy zawodów 3D rangi mistrzostw Polski lub Pucharu Polski powinni każdorazowo wyznaczyć Dyrektora zawodów (Shoot/Tournament Director), Kapitana zawodów (Field Captain), Szefa ścieżki łuczniczej (Range Marshal), Szefa kontroli technicznej (Technical Control Officer) itp.  
Wyznaczenie tych osób na mistrzostwach świata lub regionów IFAA wymaga zgody wiceprezesa IFAA.
2. Organizatorzy pozostałych zawodów 3D mogą sami pełnić obowiązki Dyrektora zawodów i powinni wyznaczyć co najmniej Szefa ścieżki łuczniczej i Szefa kontroli technicznej.
3. Organizator zawodów 3D rangi mistrzostw Polski lub Pucharu Polski powinien powołać Dyrektora zawodów lub Kapitana zawodów, który pełni następujące obowiązki:
  - a. Wybiera Szefa ścieżki łuczniczej dla nadzorowania poszczególnych ścieżek łuczniczych oraz terenu i bezpieczeństwa rozgrzewki.
  - b. Wybiera cel, od którego każda z grup rozpoczyna zawody
  - c. Wyznacza zakres czasowy w czasie którego, dany cel, runda lub całe zawody muszą zostać ukończone.
  - d. Dbą o zapewnienie zapasowych celów na wypadek, gdyby aktualne zostały zużyte w sposób, który uniemożliwia dalsze prawidłowe liczenie punktów.
4. Dyrektor zawodów wyznaczy odpowiedzialne dorosłe osoby, których zadaniem będzie towarzyszenie Dzieciom i innej grupie wiekowej, która będzie tego wymagać ze względu na lokalne regulacje prawne. Osoby takie powinny spełniać stosowne warunki wymagane przez przepisy prawa oraz posiadać znajomość przepisów IFAA.
5. Szef kontroli technicznej (Technical Control Officer – TCO) powinien zostać powołany przez organizatorów przed zawodami. Szefowi kontroli technicznej powinny pomagać co najmniej dwie osoby, będące doświadczonymi łucznikami z odpowiednią wiedzą dotyczącą sprzętu łuczniczego. Szef kontroli technicznej odpowiada za:
  - a. przeprowadzenie inspekcji sprzętu łuczniczego, zawodników przed zawodami, w zakresie ich zgodności z kategorią sprzętową, w której zapisany jest dany łucznik.
  - b. 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 84 Book of Rules IFAA).

### **II. 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 łucznika. Niespełnienie tych wymagań, może spotkać się z protestem innego łucznika, 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. Dopuszcza się start jednego łuczника jednocześnie w więcej niż jednej kategorii sprzętowej, jeśli organizator wyraźnie dopuści taką możliwość, a łucznik może zostać przypisany do drużyny z jego kategorii startowej. W takim przypadku łucznik opłaca opłatę startową za każdą kategorię, w której startuje. Punktacja będzie liczona osobno w każdej kategorii.  
 Łucznik powinien strzelać z innymi łucznikami z tej samej kategorii startowej w jednej drużynie i nie może strzelać w innej drużynie lub w innej kategorii startowej. Jeśli nie może tego spełnić, to powinien startować tylko w jednej kategorii.  
*Przykład: zawodnik startuje w kategorii HB i LB jako dorosły mężczyzna; powinien w obu startować zawsze z drużyną dorosłych mężczyzn odpowiednio HB i LB.*
- e. Zawodnicy nie mogą podczas zawodów strzelać do celów ćwiczebnych, na których przeprowadzona została rozgrzewka, z wyjątkiem sytuacji, w której ogłoszono oficjalną przerwę w zawodach.
- f. 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.
- g. Decyzja o przerwaniu zawodów całości lub części należy do łącznie do Dyrektora zawodów i Kapitana zawodów.
- h. Łucznikowi nie wolno naciągać łuku, w taki sposób, aby ręka łuczna znajdowała się powyżej czubka głowy w sytuacji strzału do celu ustawionego poziomo.
- i. Zabrania się używania sprzętu/urządzeń, które w jakikolwiek sposób ograniczają zmysły łuczника (słuch lub wzrok, itp.), przez co zmniejszają jego uwagę na to, co dzieje się wokół niego zagrażając bezpieczeństwu innych.
- j. 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 podobną rundę, ale na dwóch różnych ścieżkach łuczniczych.  
 W przypadku zawodów 3D IFAA podobna runda oznacza 3D standard round i 3D hunting round.
- b. Dzieci powinny strzelać w swoich drużynach z niestrzelającą odpowiedzialną osobą dorosłą, wyznaczoną przez Dyrektora zawodów. Taka osoba może pomagać w liczeniu punktów, ale nie może pomagać w naprawie sprzętu łuczniczego, doradzać łucznikom oraz nosić ich sprzętu.
- c. Co do zasady, łucznicy strzelają parami stojąc w stosunku do siebie bok w bok. W przypadku, nierównej liczby łuczników w grupie, ostatni łucznik powinien strzelać sam.

- d. Miejsca strzeleckie w danej grupie powinny zostać ustalone na podstawie wzajemnych ustaleń w grupie.
- e. (1) jeden palik  
Łucznik nie może strzelać sprzed 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 sprzed odpowiedniego palika. Jedna noga powinna dotykać lub być nie dalej niż 15,24 cm za palikiem po jego obu stronach.
- e. 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.
- f. Zabrania się trenowania/rozgrzewki na celach, które są wykorzystywane podczas zawodów. Organizator powinien zapewnić specjalne cele do rozgrzewki.
- g. 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.
- h. Łucznik, który otrzymał zgodę prowadzącego grupę na opuszczenie ścieżki łuczniczej z jakiegokolwiek ważnego powodu, może powrócić do swojej grupy i ukończyć 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 dostrzelić pominięte wcześniej cele zgodnie z decyzją Kapitana zawodów.
- i. 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 wykluczeni z zawodów
- j. Cele powinny być strzelane w ustalonej kolejności. Cele które zostały pominięte, nie zostaną zaliczone zgodnie z decyzją Kapitana zawodów.
- k. Grupy nie powinny podchodzić lub kontaktować się z innymi grupami podczas oddawania strzałów do celu, lecz powinny poczekać w pewnej odległości w wyznaczonym punkcie, aż wszyscy członkowie grupy skończą strzelanie do danego celu.
- l. Zabrania się przeszkadzania łucznikom w oddawaniu strzału. W jego trakcie powinna zostać zachowana cisza.
- m. W przypadku awarii sprzętu, po rozwiązaniu problemu (naprawa lub wymiana sprzętu, który przeszedł inspekcję techniczną) łucznik może oddać 4 strzały do celu ćwiczebnego pod nadzorem Kapitana zawodów lub Szefa ścieżki łuczniczej.
- n. 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 itp.). 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 łucznicy z danej grupy skończyli strzelania na danym celu.

- o. Na grupie spoczywa obowiązek sprawdzenia przed strzelaniem, czy cel odpowiada temu, który jest prezentowany na tabliczce informacyjnej. W przypadku błędu grupa powinna poinformować o tym Szefa ścieki łuczniczej, który zamontuje odpowiedni cel.

### 3. Zasady rotacji w grupie

#### a. Porządek strzelania

– Łucznicy 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 :  $(A+B)/(C+D)/(E+F)$ , itp.

– 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:

cel nr 1:  $(A+B)/(C+D)/(E+F)$ ; cel nr 15:  $(B+A)/(D+C)/(F+E)$

– 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. Tworzenie grup i ich działanie

- a. W zawodach na zasadach IFAA grupy powinny liczyć 3-6 łuczników.
- b. Łucznicy z tej samej kategorii sprzętowej powinni strzelać na tej samej ścieżce łuczniczej, chyba że ilość zawodników w tej kategorii jest za duża na daną ścieżkę - w takim przypadku stosuje się zapisy IVH2a.
- c. Na pierwszy dzień zawodów podział na grupy przygotowuje Kapitan zawodów. Na pozostałe dni grupy tworzone są biorąc pod uwagę zdobyte punkty. Zawodnicy z największą ilością punktów będą strzelać razem, kolejne grupy będą tworzone wg tego samego wzorca.
- d. W kolejnych dniach strzelania prowadzącym grupę będzie łucznik z największą ilością punktów. Łucznicy drugi i trzeci w kolejności będą liczącymi punkty.
- e. Kolejność strzelania zostanie ustalona przez grupę (A, B, C, D) i będzie utrzymywana do końca rundy.
- f. W przypadku, gdy łucznik nie zgadza się z otrzymaną punktacją, decyduje większość grupy. Decyzja grupy jest ostateczna i nie podlega protestowi.
- g. Zapisujący wyniki powinni dokładnie zapisywać wyniki wszystkich celów, sumować wyniki i porównywać je ze sobą po zapisaniu wyników każdego celu.
- h. Bez względu na działania podjęte przez organizatora w celu poinformowania łuczników o wynikach osiągniętych przez nich w danym dniu, sami łucznicy powinni również dołożyć starań, aby sprawdzić prawidłowość podanych wyników i poinformować organizatora o błędach zanim rozpocznie się kolejny dzień zawodów. Jeśli taka informacja nie zostanie zgłoszona, domniemywa się, że podział na grupy wynikający z punktacji jest prawidłowy. Konieczne poprawki zostaną dokonane przed rozpoczęciem kolejnego dnia zawodów.

## 5. Niezgodności.

- a. Bez względu na działania podjęte przez organizatora, odpowiedzialność za strzelanie na właściwej ścieżce łuczniczej oraz za start od właściwego celu spoczywa na łuczniku, a wszelkie wynikające z błędnego startu skutki nie mogą być podstawą protestu.
- b. Na Kapitanie zawodów spoczywa odpowiedzialność za właściwe i terminowe poinformowanie każdego dnia zawodników o ścieżce łuczniczej, na której mają strzelać, numerze grupy, nazwiskach jej członków oraz numerze startowym celu. Taka informacja powinna zostać wywieszona w miejscu zbiórki, rozgrzewki, a na poszczególnych ścieżkach łuczniczych oraz o ile to możliwe na stronie internetowej zawodów.
- c. W przypadku, gdyby łucznicy trafili na niewłaściwą ścieżkę lub cel startowy, Kapitan zawodów lub prowadzący grupę umożliwi im zmianę lokalizacji. Nie może ona opóźnić startu strzelania oraz startu samej grupy. Cele, które ominięto podczas zmiany miejsca, zostaną dostrzelone na koniec dnia w obecności Kapitana zawodów lub prowadzącego grupę.
- d. Jeśli z jakichkolwiek przyczyn łucznik nie zorientuje się, że jest na niewłaściwej ścieżce lub celu startowym lub celowo nie będzie chciał tego zmienić, to żadne punkty zdobyte przez niego tego dnia nie będą mu zaliczone.

## 6. Zapisywanie wyników

- a. Żadna ze strzał w celu nie może być dotknięta przez zawodników zanim wszystkie wyniki zostały zapisane.
- b. W przypadku, w którym strzała trafiła w punktowaną strefę, ale odbiła się od celu w stronę łucznika 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 odchyłone 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 dostrzeluje 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 luk 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 bliższych 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 podejść 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.

## 7. Zasady ustawiania celów 3D i wyznaczania ścieżki łuczniczej

- a. Odległości używane w ustawieniu ścieżki łuczniczej powinny być zgodne z odległościami wyznaczonymi dla danej rundy zawodów 3D.
- b. Odległości te powinny zostać wyznaczone z dokładnością do 15,24 cm. Odległość od celu to dystans ze stanowiska strzeleckiego do środka celu/figury 3D.
- c. Wszystkie cele/figury 3D powinny zostać ustawione i zakotwiczone w stabilny sposób tak by nie było ryzyka odchylenia się po strzale.
- d. Tor/linia strzału musi być wolna od wszelkich przeszkód tak by strzała nie odbijała się od liści lub gałęzi.
- e. Każdy łucznik, niezależnie od swojego wzrostu, musi mieć pełen i czysty widok całego celu ze stanowiska strzeleckiego.
- f. 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.
- g. W celu minimalizacji ryzyka zniszczenia lub zgubienia strzał, za każdym celem/figurą 3D powinien znajdować się naturalny lub zrobiony przez organizatorów strzałochwył. Naturalny strzałochwył powinien być w miarę możliwości wolny od kamieni lub skał.
- h. 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.

## 8. Zasady bezpieczeństwa

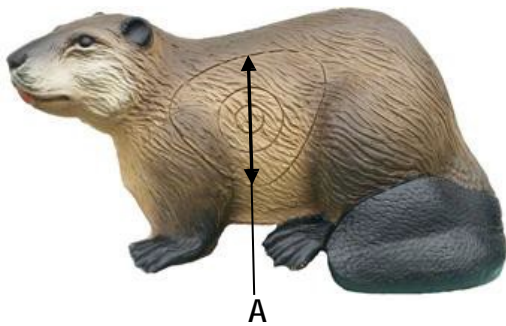
- a. Ścieżka łucznicza, przed rozpoczęciem zawodów powinna zostać sprawdzona pod względem jej bezpieczeństwa przez Dyrektora zawodów, Kapitana zawodów i Szefa ścieżki łuczniczej. Rozpoczęcie korzystania z tej ścieżki jest możliwe dopiero po tym, jak osoby te zatwierdzą ją do użytku i wszystkie ewentualne ryzyka zostaną wyeliminowane lub ograniczone. Zatwierdzenie ścieżki łuczniczej powinno zostać udokumentowane w pisemnym dokumencie.
- b. 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 strzałochwył.
- c. Strefa treningowa przed zawodami musi być ustawiona w taki sposób, aby za celami treningowymi nie znajdowały się żadne ścieżki lub drogi etc.
- d. Należy zapewnić minimalną odległość 8 metrów pomiędzy linią strzału a ścieżką lub drogą która przebiega równoległe 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.

### **Artykuł III – Oficjalne rundy zawodów 3D**

#### **I. Cele.**

1. W zawodach 3D używa się celi 3D spełniających warunki określone przez IFAA.
2. Cele w poszczególnych rundach ustawia się wg ich przypisania do danej grupy wielkości. Przypisując cel do danej grupy wielkości bierze się pod uwagę łączną wielkość stref Wound i Kill/Vital, mierząc je pionowo przez środek, jak na poniższym obrazku:



<b>GRUPA</b>	<b>ROZMIAR STREFY A</b>	
Grupa 1	>250mm	>9 <sup>7</sup> / <sub>8</sub> cala
Grupa 2	201-250mm	7 <sup>15</sup> / <sub>16</sub> - 9 <sup>7</sup> / <sub>8</sub> cala
Grupa 3	150-200mm	5 <sup>15</sup> / <sub>16</sub> - 7 <sup>7</sup> / <sub>8</sub> cala
Grupa 4	<150mm	<5 <sup>15</sup> / <sub>16</sub> cala

## II. Runda 3D nieoznaczone dystanse- Animal Round Unmarked Distances

1. 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/Młodzież	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
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	Trzy 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	Trzy 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

2. 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”.
3. W przypadku, w którym figura 3d zawiera podstawę, wyznacza się linię futra która pozwala zidentyfikować punktową strefę „Rana”. Na tabliczce informacyjnej przy celu musi zostać wskazana linia futra. W celu zdobycia punktu strzała musi przecinać wyrysowaną linię futra.



4. Dopuszcza się maksymalnie trzy strzały, do momentu kiedy figura 3d zostanie trafiona. Jeżeli pierwsza strzała trafi w punktowaną strefę nie trzeba strzelać kolejnych strzał.
5. Żaden z członków grupy (lub żadnej innej grupy) nie może wyjść przed palik wyznaczający pozycję strzelecką, zanim wszyscy członkowie grupy ukończą strzelanie z tego palika.
6. 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.
7. Juniorzy powinni strzelać do celów z Grupy 1 z palika dla dorosłych znajdującego się najbliżej celu.
8. 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.
9. Punktacja:

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

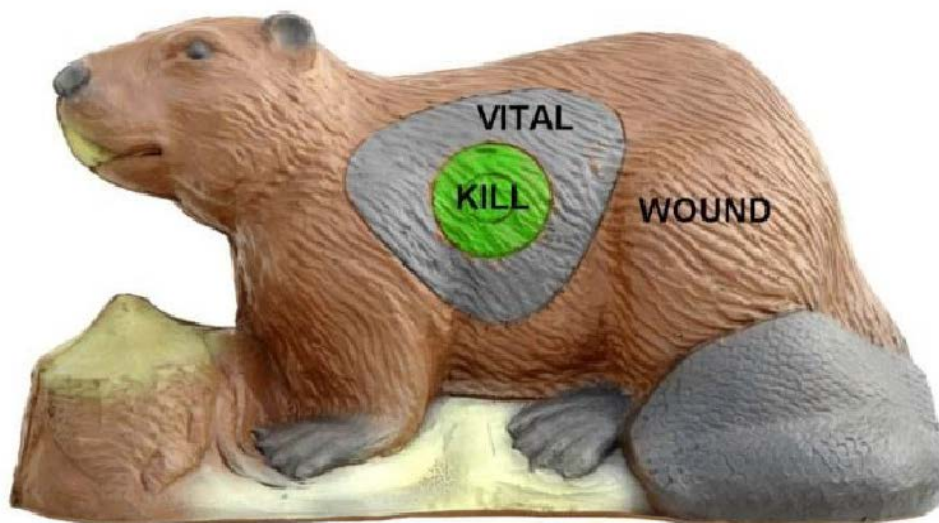
10. Strzały, które weszły blisko do strefy futra, ale nie tkwią w celu, nie są zaliczone, jako trafienie i łucznikowi nie przysługuje dodatkowy strzał. Strzały tkwiące w podstawie, w rogach lub w porożu nie są uznawane za trafienie. Strzały tkwiące w jednej z nóg figury 3d uznawane są za trafienie.
11. Paliki:
  - a. Wszystkie paliki dla Seniorów, Weteranów, Dorosłych, Młodzieży oznaczone będą kolorem żółtym.
  - b. Dla dystansów, w których Juniorzy strzelają z palika dla dorosłych znajdującego się najbliżej celu paliki powinny być oznaczone kolorem żółtym i niebieskim.
  - c. Paliki oznaczające stanowiska strzeleckie dla Dzieci powinny być oznaczone kolorem czarnym.

## II. IFAA 3D Hunting Round (1 strzała)

1. 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, Młodzież	Juniorzy	Dzieci
1	3	1	54,85m	45,70 m	27,45 m
2	3	1	41,15m	41,15 m	22,85 m
3	4	1	32,00m	32,00 m	18,30 m
4	4	1	18,30m	18,30 m	9,15 m

2. 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”.
3. Zewnętrzna strefa wyznaczona zewnętrznym kółkiem nazywana jest strefą punktową „Vital”
4. Strefa pomiędzy Stefą punktową „Vital” i linią futra nazywana jest strefą punktową „Rana -Wound”.



5. W przypadku w którym figura 3D zawiera podstawę, wyznacza się linię futra która pozwala zidentyfikować punktową strefę „rana”. Na tabliczce informacyjnej przy celu musi zostać wskazana linia futra. W celu zdobycia punktu strzała musi przecinać wyrysowaną linię futra.
6. Strzały oddaje się tylko z jednego stanowiska
7. Strzela się tylko jedną strzałą na dany cel.
8. Żaden z członków grupy (lub żadnej innej grupy) nie może wyjść przed palik wyznaczający pozycję strzelecką, zanim wszyscy członkowie grupy ukończą strzelanie z tego palika.

### 9. Punktacja:

Kill	20 punktów
Vital	16 punktów
Rana/Wound	10 punktów

10. 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.

### 11. Paliki:

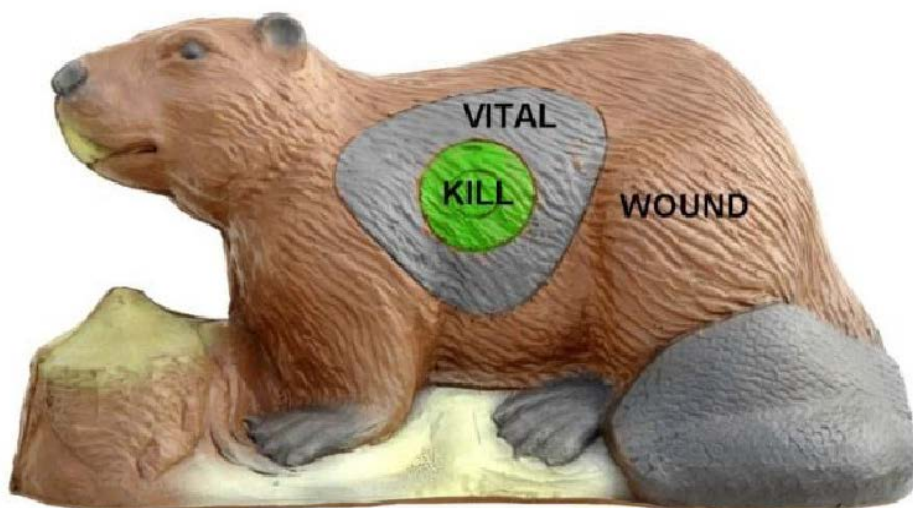
- Wszystkie paliki dla Seniorów, Weteranów, Dorosłych, Młodzieży oznaczone będą kolorem żółtym.
- Dla dystansów w których Juniorzy nie strzelają z palika dla dorosłych (Pierwsza Grupa figur 3D), palik powinien zostać oznaczone kolorem niebieskim.
- Paliki oznaczające stanowiska strzeleckie dla Dzieci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

### III. IFAA 3D Standard Round (2 strzały)

1. 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, Młodzież	Juniorzy	Dzieci
1	3	2	54,85 m	45,70 m	27,45
2	3	2	41,15 m	41,15 m	22,85
3	4	2	32,00 m	32,00 m	18,30
4	4	2	18,30 m	18,30 m	9,15 m

- 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”.
- Zewnętrzna strefa wyznaczona zewnętrznym kółkiem nazywana jest strefą punktową „Vital”
- Strefa pomiędzy Strefą punktową „Vital” i linią futra nazywana jest strefą punktową „Rana -Wound”.



5. 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.
6. Do jednego celu przyporządkowane są 2 stanowiska strzeleckie. Z każdego stanowiska strzela się jedną strzałę na dany cel.
7. Żaden z członków grupy (lub żadnej innej grupy) nie może wyjść przed palik wyznaczający drugą pozycję strzelecką, zanim wszyscy członkowie grupy nie ukończą strzelanie z tego palika. Łucznik powinien oddać oba strzały z dwóch stanowisk, zanim odda miejsce następnemu łucznikowi w grupie.
8. Punktacja:

Do wyniku zapisuje się wyniki obu strzał

Kill	10 punktów
Vital	8 punktów
Rana/Wound	5 punktów

9. 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. Na tabliczce informacyjnej przy celu musi zostać wskazana linia futra.
10. Paliki:
  - a. Wszystkie paliki dla Seniorów, Weteranów, Dorosłych, Młodzieży oznaczone będą kolorem żółtym.
  - b. Dla dystansów, w których Juniorzy nie strzelają z palika dla dorosłych (Grupa figur 1), palik powinien zostać oznaczone kolorem niebieskim.
  - c. Paliki oznaczające stanowiska strzeleckie dla Dzieci powinny być oznaczone kolorem czarnym.

#### **Artykuł IV Pozostałe postanowienia**

1. Zabrania się jakiegokolwiek dyskusji na temat odległości do celu pomiędzy zawodnikami. Zabrania się podawania odległości do celu w jakiegokolwiek formie. Naruszenie tego zakazu jest naruszeniem zasad fair play i może prowadzić do dyskwalifikacji zawodników naruszających ten zakaz.
2. Dopuszcza się, aby zawodnik w czasie zawodów korzystał z swoich własnych notatek, dotyczących na przykład ustawienia celownika. Zabrania się robienia notatek, które dotyczą warunków strzelani 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.
3. Łucznik, który znajduje się pod wpływem środków odurzających lub alkoholu nie zostanie dopuszczony do zawodów lub zostanie z nich usunięty, jeśli wprawił się w taki stan w trakcie ich trwania. Punkty zdobyte przez niego nie zostaną zaliczone. Organizator zawodów może wykonać badanie stanu trzeźwości łucznika stosownym urządzeniem w przypadku, gdy budzi on jego wątpliwości, ale zgoda łucznika jest dobrowolna. Gdyby jednak nie wyraził on zgody na takie badanie, organizator może nie dopuścić go do startu lub usunąć z zawodów.
4. W pozostałym nie opisanym w niniejszym regulaminie zakresie stosuje się wprost przepisy IFAA Book of Rules w ich aktualnie obowiązującej wersji.
5. W przypadku niezgodności niniejszego regulaminu z przepisami IFAA moc wiążącą mają przepisy IFAA Book of Rules.