67500 REGLAMENTACIÓN IBO Y DEFINICIONES DE CLASES

I. ELIGIBILIDAD Y CLASIFICATORIOS DE TIRO

A. Competición Anual IBO 2
B. Avance de Clases por edad 2
C. Clases Pro y Semi-Pro 2
D. Clasificación para participar del Campeonato Mundial 2
E. Membresía IBO requerida 2
F. Premios, Bolsas, y Pago para competir 3
G. Equipos de competición 3
H. Elegibilidad de clase acorde al sexo 4

II. BLANCOS Y AREAS DE PUNTUACIÓN

A. Blancos 4
B. Áreas de puntuación 4

III. EQUIPAMIENTO

A. Grains por libra y Velocidad de salida de la flecha 5
B. Potencia máxima 5
C. Miras, Overdraws, Equipamiento poco común, Etc. 5

IV. REGLAS DE DISPARO Y COMPORTAMIENTO

A. Reglas de disparo y comportamiento 6
B. Puntuaciones 7-9
C. Binoculares y telémetros 9
D. Falla de equipo y abandono del circuito 9
E. Grupo de pares 10
F. Empate de puntajes, conducta antideportiva, y misc. 10

V. CLASES DE DISPARO

A. Nivel Uno— Clases No-Competitivas 11
B. Nivel Dos— Clases Juvenil Competitiva 12
C. Nivel Tres— Clases Entrada Nivel Adulto 13
D. Nivel Cuatro— Clases Amateur Avanzadas 14-17
E. Nivel Cinco— Clases Semi-Profesionales 17
F. Nivel Seis— Clases Profesionales 18

VI. VIOLACIÓN DE LAS REGLAS Y RECLAMOS

A. Violación de las reglas 18
B. Reclamos, Apelaciones, y Solicitudes de Reconsideración 18-19

VII. VIOLACIÓN DEL REGLAMENTO Y SUSPENSIONES

A. Causas para aplicar suspensión..... 20
B. Sanciones 20

VIII. COMPETICIONES ADICIONALES Y PREMIOS

A. Campeonato Nacional IBO Triple Corona "El mejor de los mejores" 20
B. Disparador del año IBO 20-21
C. Premio Gran Slam 21
D. Sorteo "Siete de la Suerte" 22

Revisado el 2 de Octubre, 2019. Traducción: Claudio Covacevich P, Rep IBO Chile. V2.0. Nov/23/2023.

I. ELIGIBILIDAD, CLASIFICATORIOS DE TIRO Y PREMIOS

A. Competición anual IBO

La competición anual IBO comienza con la finalización del Campeonato Mundial y se extiende hasta la finalización del próximo Campeonato Mundial.

B. Avance de Clases por edad

Si el cumpleaños de un arquero cae después de la fecha de finalización del Campeonato del Mundo de IBO, él o ella mantendrá su categoría (FBH, CUB, Juvenil) hasta la conclusión del siguiente Campeonato del Mundo de IBO.

Los arqueros adultos pueden registrarse en cualquier evento para cualquier clase para la que el arquero sea elegible según su edad el día de la inscripción. Si un arquero adulto quiere calificar para el Campeonato Mundial, debe tener la edad apropiada en la clase para la cual el arquero intenta calificar en la fecha de la calificación. Si un arquero elige avanzar a una clase de edad opcional, debe calificar para el Campeonato Mundial en esa clase.

C. Clases Pro y Semi-Pro

1. *Un arquero que se registre para una clase Pro o Semi-Pro durante cualquier año de tiro de IBO debe permanecer en esa clase durante todo el año de torneo de IBO, excepto que un arquero puede ascender a Semi-Pro, o un arquero Semi-Pro puede ascender a una clase Pro. Los arqueros que pasen de Semi-Pro a Pro durante el año de tiro de IBO no pueden volver a competir como amateurs o Semi-Pro en un evento autorizado por IBO por el resto de ese año calendario de IBO.*
2. *Un arquero que se registre como Pro o Semi-Pro en otra organización de tiro 3-D debe registrarse para competir en el mismo nivel o en un nivel superior en eventos autorizados por IBO.*
3. *Un arquero Pro o Semi-Pro debe ser miembro de IBO para participar en cualquier evento aprobado por IBO.*
4. *Un arquero Pro o Semi-Pro no puede registrarse para una clase de nivel de entrada como HC, FHC o BBO por un período de cinco años después de participar como Pro o Semi-Pro en cualquier organización 3-D.*

D. Clasificación para participar en el Campeonato Mundial

Para competir en el Campeonato Mundial de IBO, un arquero debe ser miembro de IBO y estar entre los veinte (20) puntajes más altos de su clase en un torneo de clasificación aprobado por IBO. Los treinta (30) puntajes más altos calificarán para el Campeonato Mundial en los eventos de la Triple Corona Nacional únicamente. Los arqueros de FBH no necesitan calificar para participar en el Campeonato Mundial de IBO. Los arqueros internacionales que residen fuera de los Estados Unidos y que deseen asistir y competir en el Campeonato Mundial de IBO deben comunicarse con la oficina de IBO para obtener más información sobre cómo calificar en su área.

E. Membresía de IBO requerida

1. *Un arquero debe ser miembro de IBO para competir en un campeonato estatal, Mundial Indoor IBO , Nacional de Invierno, Nacional de Primavera, Nacional Triple Corona o Campeonato Mundial, excepto como se indica en E-2 a continuación.*
2. *Los pases de invitado pueden obtenerse al registrarse para su uso en todos los eventos de nivel nacional con la excepción del Campeonato Mundial de IBO. El pase de invitado se puede utilizar*

para la Ronda del Trofeo Mundial (World Trophy Round). El pase de invitado es válido para 01 evento de competición por temporada. Esta membresía limitada no incluirá la revista Bowhunting World. Esta oferta no está disponible para miembros actuales o renovados. Esperamos que los miembros utilicen estos pases de invitado para presentarles a sus amigos lo entretenido que es disparar un 3-D. En este momento, las tarifas del pase de invitado serán las mismas que las tarifas de inscripción normales para la clase inscrita.

F. Premios, Bolsas y Cuotas de Inscripción

1. *Todas las clases recibirán un premio por el primer, segundo y tercer lugar en todos los eventos de nivel nacional de IBO. La clase Cachorro recibirá dos (2) premios por cada diez participantes de ese evento en el año anterior. Se otorgará un máximo de diez (10) premios en la clase Cachorro. Una clase debe tener al menos tres (3) participantes en la primera etapa de cualquier competencia de eventos múltiples como el Campeonato Nacional de IBO Triple Corona para otorgar un Campeón de la clase. Para ganar, un participante debe disparar todas las etapas del evento combinado.*
2. *Los clubes anfitriones establecen las cuotas de inscripción y las cantidades o porcentajes reembolsados de las cuotas de inscripción para eventos autorizados por IBO.*
3. *En el Campeonato Mundial de IBO, las bolsas en dinero se dividirán entre aquellos que califiquen para la ronda final.*
4. *Los cheques que representen cualquier cantidad ganada por un tirador en un evento nacional o mundial de IBO se enviarán por correo a los ganadores. Para permitir cualquier pregunta, discrepancia o corrección de los resultados de cualquier evento nacional o mundial, se utilizará un período de certificación de cinco días hábiles para los torneos futuros. Al final de este período de cinco días, los resultados se considerarán definitivos y se enviarán los cheques.*

G. Equipos de Competición

1. *Todos los miembros del equipo deben ser miembros IBO en regla y deben estar registrados como equipo antes de que cualquier miembro individual comience la competencia.*
2. *Los equipos clasificados pueden competir en los eventos de la Triple Corona del Campeonato Nacional IBO y el Campeonato Mundial (si se ofrece competencias por equipos).*
   a. *Para que una clase tenga una competencia por equipos en la Triple Corona del Campeonato Nacional IBO, debe haber tres equipos registrados para disparar en el partido de ida de la Triple Corona. Para ganar, un equipo debe disparar las tres etapas de la Triple Corona.*
   b. *Campeonato del Mundo de IBO. Cada miembro del equipo debe haberse clasificado individualmente para el Campeonato Mundial de IBO para poder competir como miembro del equipo.*
3. *Los miembros del equipo no pueden cambiar durante cualquier competencia de IBO.*
4. *Un equipo puede estar formado por tres o cuatro miembros. Solo los tres puntajes más altos contarán para el puntaje total de un equipo.*
5. *Los premios de equipo se entregarán al final de la Triple Corona de IBO y / o al final del Campeonato Mundial de IBO.*

H. Elegibilidad de clases acorde al sexo.

Las arqueras deben competir en clases femeninas y los arqueros deben competir en clases masculinas; excepto que las arqueras pueden competir en cualquier clase masculina que no tenga los mismos requisitos que una clase solo para mujeres. Algunos ejemplos serían PHC, SPM, HF, etc. Los arqueros masculinos no competirán en ninguna clase exclusiva para mujeres.

II. Blancos y áreas de puntuación

A. Blancos (Targets)

1. En todos los eventos de tiro sancionados por IBO, los blancos consistirán en animales de tipo 3-D que tengan áreas oficiales de puntuación de IBO.
2. Los clubes anfitriones pueden mezclar el tamaño de los animales siempre que los objetivos tengan zonas oficiales de puntuación IBO.
3. Los blancos se fijarán a distancias desconocidas. La distancia máxima aproximada para cada estaca será la siguiente:

A. Estaca azul: 50 yardas (45,72 metros)
B. Estaca verde: 45 yardas (41.15 metros)
C. Estaca roja: 40 yardas (36,70 metros)
D. Estaca amarilla: 35 yardas (32 metros)
E. Estaca naranja: 30 yardas (27,43 metros)
F. Estaca blanca: 25 yardas (22,86 metros)
G. Estaca plateada: 20 yardas (18,29 metros)

4. Los blancos deben establecerse de manera que se puedan distinguir con sus áreas vitales (anillo 8) sin obstrucciones.
Se debe tener cuidado al colocar los blancos de no girar demasiado o inclinarlos excesivamente para garantizar que toda el área vital pueda dispararse de manera segura.

B. Zonas de puntuación

Para todos los eventos de tiro sancionados por IBO, los blancos tendrán zonas de puntuación de la siguiente manera:

1. Un anillo "11" que consiste en un círculo centrado dentro del anillo 10. El tamaño del círculo debe ser aproximadamente el veinticinco por ciento (25%) del tamaño del anillo 10.
2. Un anillo de "10" que consiste en un círculo dentro del área vital.
3. Un área vital "8" que se aproxima más o menos al área del corazón, pulmón e hígado del animal.
4. El resto del animal se considerará "cuerpo", excepto en los casos establecidos en el Párrafo 5 a continuación.
5. Una flecha incrustada en el cuerno de un animal, sin tocar el color del cuerpo, se considera un error y se puntúa con cero. Los blancos con patas o cascos de un color diferente al del cuerpo principal se seguirán considerando como el color del cuerpo para la puntuación.
6. Algunos blancos 3D tienen material similar al entorno real que rodea al animal. Este material adicional NO se contará para la puntuación (Ej troncos, piedras, etc).

III. EQUIPAMIENTO

A. Grains por libra y velocidad de salida de las flechas

1. Las flechas deben pesar al menos cinco (5) grains por libra de la potencia máxima del arco, a menos que el equipo del arquero califique para la excepción establecida en el Párrafo 2 a continuación. La potencia de tiro se define como el tiro máximo o el peso de empuje del arco, según se establece en el momento de la competencia. Se permitirá una variación de dos (2) libras de peso de tiro para la variación de la escala del arco. El equipo calificado en este párrafo (III.A.1) no tendrá límite en la velocidad de la flecha.

2. En el caso de que el equipo de un arquero, cuando se le dispara a cinco (5) grains por libra, no genere 290 fps, ese arquero puede disparar flechas que pesen menos de cinco (5) grains por libra. Sin embargo, el equipo calificado bajo este párrafo (III.A.2) no excederá una velocidad de flecha de 290 fps.

3. La potencia de tiro no se ajustará después de ingresar al circuito de tiro. Los ajustes se pueden realizar solo después de que el equipo se verifique al final de un rango. Si lo hace, se considerará una falta de deportividad y estará sujeto a descalificación, a menos que sea necesario realizar un ajuste durante el período permitido por falla del equipo.

4. IBO recomienda que los arqueros no excedan los límites recomendados por el fabricante sobre el peso de la flecha y la potencia de tiro.

5. Independientemente de la velocidad o la configuración del peso de la flecha, todos los arqueros deben cumplir con las restricciones de potencia máxima de tiro para su clase como se describe a continuación. (Regla III.B)

6. Se permitirá un diámetro máximo de flecha de 27/64 (.422) con un margen de hasta .425 "para el diámetro de la punta de la flecha.

7. Los arqueros que compitan en la clase Cazador Juvenil (YH) se limitarán a una velocidad de salida de flecha de 260 fps.

8. Los arqueros que compitan en la clase de ballesta estarán limitados a una velocidad de salida de flecha de 350 fps.

9. Los arqueros que compitan en las clases Pro y Semi-Pro estarán limitados a una velocidad de salida de flecha de 300 fps.

10. Todos los límites de velocidad máxima tienen una variación del 3% para la precisión del cronógrafo.

B. Potencia máxima de tiro

1. La potencia máxima de tracción para cada clase será la siguiente:

A. Cachorros: 40 libras

B. Todas las clases para mujeres y jóvenes: 60 libras

C. Todas las demás clases: 80 libras (excluidas las ballestas)

Los PADRES de los tiradores Cachorros y Juveniles no deben jugar con la configuración del equipo de su hijo. No ponga su puntuación en riesgo ya sea por deducción de puntaje o por descalificación.

2. Se permite una variación de dos (2) libras en la escala de medición de potencia del arco.

C. Mira, overdraws, equipamiento pocos comunes, etc

1. Se permiten overdraws en todas las clases excepto BB, LB, ST, FBB y TRD

2. No hay límite para el número de pines en una mira, pero no puede haber un pin de más de 50 yardas o uno que no sea uniforme en alineación con los otros pines. Esta regla está destinada a evitar el uso de un "pin de vientre" para sujetar al animal.

3. Una mira utilizada en una clase de pins fijos no puede ajustarse una vez que el arquero ingresa al circuito.

4. Las miras que proyectan una luz láser u otro punto de apuntado sobre el objetivo son ilegales en todas las clases.

5. Un arquero que use equipo nuevo o poco común y que no esté contemplado en las definiciones de clase o en otra parte de estas reglas deberá disparar en una de las clases abiertas hasta que la Junta Directiva de IBO tome una decisión sobre la clase adecuada para el equipo.

6. Se permitirá en el "peep sight" un dispositivo "verificador" o "clarificador" para todas las clases que permitan el uso de miras.

7. No se puede usar ningún tipo de dispositivo de chequeo de apertura o clicker en las clases tradicionales, excepto en la clase BB.

IV. REGLAS DE TIRO Y COMPORTAMIENTO

A. Comportamiento del tirador

1. Los grupos de tiro no estarán integrados únicamente por amigos y familiares. Dichos grupos serán "intervenidos" mediante la inclusión de al menos un forastero que llevará la cuenta, siempre que sea posible. Un grupo de amigos o familiares debe ser consciente de que el buen espíritu deportivo requiere que se agregue un competidor / anotador adicional a su grupo. Los arqueros de un grupo de compañeros de equipo, amigos o familiares deben informar a los jueces de esta situación. No hacerlo es una conducta antideportiva.

2. Un arquero solo puede participar en una clase en cualquier evento aprobado por IBO. Esto no impide que un arquero dispare con un estilo o clase diferente en un evento diferente (excepto que los profesionales o semiprofesionales no pueden pasar a una clase amateur durante el año calendario de IBO.

3. Todos los grupos de tiro deberán establecer una rotación de tiro. Los grupos que contienen arqueros que disparan desde diferentes estacas seguirán la rotación de tiro mientras se aseguran de que ningún arquero avance más allá de su estaca asignada antes de disparar. Ningún arquero (o espectador) se acercará a una diana antes que todo el grupo de tiro.

4. Al disparar, el arquero debe tocar la estaca apropiada con alguna parte de su cuerpo. A veces, las estacas se establecen para desafiar al arquero con varias posiciones de tiro. No se permiten alteraciones del suelo alrededor de la estaca de tiro, utilizando herramientas o ayudas de nivelación, naturales o de otro tipo.

5. Al tensar el arco, el arquero debe comenzar a hacerlo en la dirección del objetivo, en un ángulo que no esté excesivamente por encima de la trayectoria de vuelo de la flecha. Está prohibido dibujar hacia el cielo debido a los peligros asociados con el mal funcionamiento del equipo mientras el arco apunta hacia arriba. A cada arquero se le permitirá un máximo de dos (2) minutos para completar su tiro. Esta regla operará de la siguiente manera:

A. El tiempo comenzará para el primer arquero cuando el grupo anterior despeje el blanco. El tiempo comenzará para el próximo arquero cuando el arquero anterior suelte su flecha.

B. Los arqueros deben ser sensibles a las preocupaciones de tiempo de los grupos detrás de ellos y hacer todo lo posible para disparar de manera oportuna. Un arquero que se encuentre por encima de su tiempo asignado puede ser penalizado por un juez de campo con cinco (5) puntos. Si las acciones de todo un grupo son contrarias a esta regla, cada persona del grupo

puede ser penalizada con cinco (5) puntos. La violación repetida del límite de tiempo de dos (2) minutos de un arquero se considera una conducta antideportiva.

C. Después de disparar, el tirador debe despejar inmediatamente la estaca para el siguiente tirador. Está prohibido el uso de binoculares desde la estaca de tiro después del disparo. Las infracciones repetidas de esta regla resultarán en una penalización de cinco (5) puntos por cada infracción.

D. Para respaldar la limitación de tiempo de dos minutos, un arquero en la estaca de tiro no puede fallar más de tres veces. Fallar se define como abrir el arco para anclar, luego bajar y no disparar. Si un arquero falla más de tres veces, recibirá una puntuación de cero para ese blanco. Todos los grupos de tiro harán cumplir esta regla, y el no hacerlo se considerará una falsificación de la puntuación y someterá al grupo a las sanciones descritas en el párrafo i. en la tarjeta de puntuación.

6. No se discutirá el yardaje hasta que se hayan puntuado todas las flechas. La discusión sobre las yardas está permitida solo entre los arqueros que han disparado al blanco en cuestión y debe hacerse de manera que se asegure que otros arqueros que aún tienen que disparar al blanco no reciban asistencia.

7. Las cintas de medición de las miras, que se utilizan durante la competencia, deben cubrirse para evitar que se revelen las distancias a otros competidores.

8. No se puede usar más de un paraguas para ayudar a un tirador en la estaca. El tamaño máximo de un paraguas utilizado en el campo será "del tamaño de uno utilizado en el golf".

9. Todos los eventos competitivos de IBO se basan en un estilo de tiro "a mano libre". Ningún arquero utilizará ningún dispositivo como palos de tiro, hondas u otros accesorios o posiciones de tiro para crear un tiro "reforzado". Las únicas excepciones estarán en la clase PCBH donde se requiere el uso de tales dispositivos para la participación continua.

B. Puntuación

1. Tarjeta de puntuación (Scorecard)

A. En todos los eventos de tiro sancionados por IBO, se deben llenar dos tarjetas de puntuación por cada arquero. Las tarjetas de puntuación deben tener el nombre, la dirección y el número de miembro de IBO del arquero, y el número de miembro de IBO de cada anotador.

B. Las tarjetas de puntuación deben dividirse entre dos anotadores para que cada anotador tenga una tarjeta para cada arquero. Ambos anotadores deben ponerse de acuerdo sobre un puntaje, comparar y registrar el puntaje antes de que las flechas se retiren del blanco. Las tarjetas de puntuación se marcarán con un agujero en la casilla de puntuación correcta para cada blanco antes de entregarlas.

C. Las flechas retiradas tempranamente recibirán un cero. Las violaciones repetidas de esta regla resultarán en la descalificación del arquero infractor.

D. Si los dos anotadores de un grupo registran por error puntuaciones diferentes, las puntuaciones inconsistentes deben corregirse según lo acordado por la mayoría del grupo. El error debe estar marcado con un círculo y firmado por ambos anotadores y el puntaje correcto debe ser remarcado o marcado claramente de otra manera. Si no es posible el acuerdo de la mayoría del grupo, el tirador recibirá la puntuación más alta de las dos.

E. Las tarjetas de puntuación se comprobarán al final de cada ronda. Las tarjetas de puntuación de cada grupo deben ser entregadas juntas por todo el grupo.

F. Las tarjetas de puntuación deben ser legibles, estar completas y firmadas por el arquero para ser aceptadas. Ningún competidor o anotador puede corregir la tarjeta de puntuación después de enviarla a un juez de campo.

G. Los arqueros serán responsables de sus propias tarjetas de puntuación. Depende de cada arquero asegurarse de que su tarjeta de puntuación cumpla con los requisitos anteriores.

No se emitirán tarjetas duplicadas para reemplazar tarjetas perdidas o dañadas, excepto en circunstancias especiales aprobadas por el anfitrión o los oficiales del torneo IBO a su exclusivo criterio.

H. Los clubes anfitriones conservarán sus tarjetas de puntuación durante un año después de un evento de tiro sancionado por IBO.

I. Cualquier intento por parte de un arquero de falsificar a sabiendas una puntuación, o permitir a sabiendas que otro falsifique su puntuación, resultará en la descalificación de ese arquero para ese evento de tiro, y ese arquero no será elegible para participar en un evento de tiro sancionado por IBO por un período de un (1) año. Un competidor suspendido puede solicitar la reincorporación a la Junta Directiva de IBO.

J. El IBO se reserva el derecho, a su sola discreción, de corregir errores inofensivos que incluyen, entre otros, tabulación de puntajes, falta de iniciales o firma, publicación, etc., que en opinión del IBO claramente no son el resultado de un intento de aumento de la puntuación del arquero.

2. Puntuación de las flechas

A. Las puntuaciones se tabularan de la siguiente manera:

I. "11" puntos: anillo 11 o anillo "X" centrado dentro del anillo 10

ii. "10" puntos: anillo del 10 o corazón

iii. "8" puntos: Vital

iv. "5" puntos: Cuerpo

v. "0" puntos: Flecha perdida (Miss) o flecha que no toca el color del cuerpo.

B. Si más un blanco tiene más de una zona de puntuación visible, la organización anfitriona de cualquier evento autorizado por IBO deberá anotar qué zona se utilizará en la estaca de tiro. En el caso de que dicho blanco no se publique, se puede utilizar cualquiera de las zonas de puntuación.

C. Una flecha que toque la línea de una zona de mayor puntuación recibirá la puntuación más alta. Las partes de la flecha que se extienden más allá del eje, como plumas, paletas o cuellos de culatín, no se pueden usar para puntuar la flecha.

D. Las flechas deben clavarse en el blanco para recibir una puntuación que no sea cero, con la excepción de un traspaso, "Robin Hood" o rebote como se establece en los Párrafos (e) (f) y (g) a continuación.

E. Una flecha que atraviesa un objetivo puede puntuarse si la mayoría de los arqueros del grupo lo atestiguan y lo acuerdan. Un traspaso es una flecha que atraviesa completamente el blanco con material 360 grados alrededor de la flecha, dejando un orificio de entrada y salida separados. Si el traspaso fue presenciado por un miembro del grupo que no sea el tirador, y el grupo no puede ponerse de acuerdo, el arquero puede volver a disparar al blanco antes de que el grupo avance para contabilizar la flecha.

F. Todas las flechas enteras, o flechas parciales incluida la punta, que se peguen en el blanco se marcarán donde penetren en el blanco. Una flecha incrustada en el extremo del culatín de una flecha incrustada en el blanco (Robin Hood) se puntuará igual que la flecha incrustada en el blanco. Una flecha que golpea a otra flecha, y la flecha que se golpea muestra un daño visible, pero no se clava en el blanco, recibirá la puntuación de la flecha que fue golpeada. La

mayoría del grupo debe estar de acuerdo en que 1) se golpeó una flecha en particular, y 2) que golpear la flecha evitó que la flecha se clavara en el blanco, de no ser así, la flecha se puntuará como un error (0).

G. Un rebote es una flecha que golpea directamente al objetivo y rebota hacia el tirador. Una flecha que se desvíe del objetivo no se considera un rebote. Se puede puntuar un rebote si la mayoría de los arqueros del grupo pueden acordar la puntuación. Si un miembro del grupo que no sea el arquero es testigo del rebote y el grupo no puede ponerse de acuerdo, el arquero puede volver a disparar al blanco antes de que el grupo avance para contabilizar.

h. Una flecha lanzada o arrojada accidentalmente se puntuará con un cero a menos que el arquero pueda recuperarla mientras toca la estaca y volver a disparar dentro del período de dos minutos que corresponde a ese arquero.

I. Cualquier flecha disparada intencionalmente al suelo o cualquier objeto que no sea el blanco se considerará un acto de conducta antideportiva y la flecha puntuará un cero (0).

C. Binoculares y telémetros

1. Una parte fundamental de la competencia de IBO 3-D es la habilidad del arquero para estimar las distancias sin la ayuda de dispositivos de medición o la ayuda de otros. Por lo tanto, están prohibidos los telémetros y otros dispositivos que puedan usarse para calcular la distancia al blanco. Un arquero no puede usar partes de su cuerpo, el arco o cualquier otro accesorio o equipo para calcular la distancia. Los arqueros que usan miras ajustables no pueden ajustar la elevación de su mira después de abrir el arco y apuntar al blanco. Se prohíbe cualquier marca en binoculares que pudiera interpretarse como un punto de referencia para la medición de distancias.

2. Se permiten binoculares de mano sin limitaciones de aumento.

3. Los prismáticos no se utilizarán en la estaca después de que se haya realizado el tiro. Un arquero con una mira ajustable no puede ajustar su mira después de usar binoculares en la estaca de tiro. Los arqueros pueden utilizar binoculares además para ver el blanco mientras esperan su turno en la estaca de tiro o desde un área en cubierta detrás de un grupo que está en proceso de disparar a un blanco.

D. Fallo de equipo y abandono del circuito

1. Una vez que un arquero comienza un circuito de tiro, él o ella debe terminar con su grupo, a menos que un oficial de campo le dé permiso para salir, o en caso de falla del equipo en su grupo de tiro. Cualquier arquero o grupo que abandone un campo sin la autorización de un oficial de campo no podrá continuar.
2. Cuando sea posible, en el caso de las inclemencias del tiempo, se deberá implementar una sirena u otro sistema de advertencia, indicando que existe una emergencia potencial y que todos los campos de tiro y práctica se cerrarán inmediatamente.
Cuando suene esta advertencia, debe cesar toda actividad de disparos y todos deben buscar un refugio adecuado. Los arqueros deben tener la máxima precaución para garantizar la seguridad de todas las personas involucradas.
Los arqueros solo pueden reanudar la actividad de tiro después de haber recibido instrucciones de IBO, la organización anfitriona u otros oficiales de cancha sobre la manera correcta de volver a ingresar a los campos de competición una vez que la emergencia haya pasado y los circuitos se hayan reabierto. Debido al grave riesgo para uno mismo o para otros tiradores y/o personal de campo en una posible situación de emergencia, cualquier intento de eludir estas advertencias de seguridad y continuar disparando se considerará una conducta antideportiva y será motivo de descalificación inmediata.

3. Una vez que un arquero comienza un circuito de tiro, no puede reemplazar su equipamiento a menos que haya una falla en el equipo como se establece a continuación.
4. FALLO DE EQUIPO. Los fallos del equipo deben ser visibles y estar de acuerdo con la opinión de la mayoría del grupo. El procedimiento para hacer frente a las fallas del equipo será el siguiente:

A. Los anotadores del grupo escribirán "falla del equipo" en la tarjeta de puntuación del arquero afectado y sus iniciales en la tarjeta.
B. Los anotadores tabularán el puntaje del arquero hasta ese punto y pondrán sus iniciales en las tarjetas apropiadamente.
C. El arquero con el equipo fallado deberá avanzar cautelosamente a través del recorrido y notificar inmediatamente a un juez de campo.
D. Si quedan tres o más arqueros en el grupo, pueden continuar disparando. Si quedan dos o menos, deben unirse al siguiente grupo (siempre que no resulte ser un grupo de seis o más) o hacerse a un lado y esperar al juez de campo antes de continuar. Si los oficiales de campo no están fácilmente disponibles, entonces el grupo debe avanzar a través del campo hasta la estación de checkeo.
E. Un juez de campo le dará al arquero un tiempo dentro del cual debe completar la reparación.
F. Un juez de campo mantendrá las tarjetas de puntuación del arquero hasta que se complete la reparación y el arquero sea escoltado de regreso al circuito por un juez de campo.
G. Cualquier arquero que abandone el circuito de tiro sin seguir las pautas establecidas en la sección (D) de esta regla puede ser descalificado.

E. Grupo de pares

1. *Un grupo de pares puede formarse por los 10 mejores puntajes de una competencia anterior en una clase en particular. Estos puntajes no incluirán ningún desempate. Todos los tiradores empatados en un puntaje completarán un puntaje para este propósito.*

2. *El IBO o un club anfitrión (a nivel estatal, regional o nacional) puede requerir que un arquero dispare en un grupo de pares en un evento en particular. Si un arquero está registrado por IBO o un club anfitrión en un grupo de pares y ese arquero se niega a disparar en el grupo, su puntaje no será elegible para premios Nacionales de ningún tipo.*

3. *Si se asignan grupos de pares, la organización anfitriona enviará una carta de invitación para que un arquero participe en un grupo de pares; sin embargo, sigue siendo responsabilidad del tirador determinar si debe disparar en un grupo de pares. Un arquero puede consultar el sitio web de IBO, llamar a la oficina de IBO, consultar con el club anfitrión o registrarse en el momento de la inscripción para determinar si debe asistir a una reunión con el fin de ser asignado a disparar en un grupo de pares.*

F. Empate en puntajes, conducta antideportiva y misc.

1. *Los 11 se utilizarán para desempatar en todos los lugares excepto el 1er lugar en las clases amateur y Semi-Pro y el 1er al 3er lugar en todas las clases Pro. Aquellos que empaten en el 1er lugar en amateur y Semi-Pro y del 1 al 3 en todas las clases Pro, desempatarán para determinar los ganadores. Para todos los demás lugares, el arquero con más 11 será el ganador. Sin embargo, si dos o más arqueros aún terminan con puntajes idénticos, el club anfitrión declarará un desempate. Un desempate consistirá en un blanco 3D colocado a una distancia desconocida, dentro de los límites de la clase correspondiente, y se colocará una "X" en el centro del área de mayor puntuación. El arquero cuya flecha esté más cerca de la "X" será declarado ganador. Si solo un arquero está presente en el desempate, será declarado ganador. Si ninguno de los arqueros está presente, el dinero del premio se sumará y se dividirá en partes iguales entre los que estén empatados.*

2. *Ninguna persona puede llevar o consumir bebidas alcohólicas en ningún cancha de tiro, campo o área de práctica durante las horas de tiro. Si en opinión de un juez de campo, un arquero que está bajo la influencia del alcohol intenta ingresar a un circuito, cancha de tiro o área de práctica, el arquero no podrá disparar y será suspendido de esa competencia. Las infracciones repetidas pueden resultar en la revocación de la membresía de IBO y la prohibición en todas las competiciones sancionadas por IBO.*

3. *Los espectadores no distraerán, interferirán o ayudarán a los arqueros mientras estén en el campo o circuito de tiro.*

4. *No se tolerará la conducta antideportiva. Cualquier acción considerada antideportiva por el club anfitrión o el IBO será motivo de descalificación y/o suspensión de la membresía. Los ejemplos de conducta antideportiva incluyen, entre otros, los siguientes:*

   A. *Proyectar cualquier punto de mira iluminado sobre un blanco.*

   B. *Tirar basura o desechar la basura de forma inadecuada.*

   C. *Registrarse para competir como aficionado cuando el arquero es un Pro o Semi-Pro en otra organización de tiro 3-D; o registrarse para competir como Semi-Pro cuando el arquero es un Pro en otra organización de tiro 3-D.*

   D. *Comunicar a otro arquero la distancia de un blanco en particular uno que el otro arquero aún no haya disparado.*

   E. *Todas las formas de comunicación electrónica están prohibidas mientras se encuentre en el circuito de tiro, a menos que se requiera comunicación para una emergencia. El teléfono celular y otros dispositivos deben silenciarse antes de ingresar al circuito.*

   F. *Desobedecer o ignorar las órdenes de un juez de campo o de tiro.*

   G. *Usar drogas para mejorar el rendimiento. Reconociendo la afiliación de IBO / 3-DI con FITA; el IBO está desarrollando una política contra el abuso de sustancias no permitidas. Es posible que estemos reconociendo las mismas directrices que las utilizadas por FITA en sus competencias internacionales. Tenga en cuenta que estas pautas pueden implementarse en un futuro cercano y pueden entrar en uso sin más advertencia que este aviso.*

   H. *Cualquier infracción de las reglas enumeradas de otro modo.*

V. Clases de disparo

A. Nivel Uno – Clases no competitivas

1. *Futuros Cazadores (FBH))*

FBH es una clase para arqueros masculinos o femeninos de hasta 8 años de edad. El equipo consistirá en un arco compuesto, recurvo o longbow sin restricción en la mira o estilo de suelta. La distancia máxima de tiro es de 15 yardas (13,72 metros). FBH es una clase no competitiva diseñada para alentar a los niños a aprender a disparar con el arco y, en consecuencia, los premios deben ser aleatorios y basados únicamente en la participación. Se sugiere que los clubes anfitriones anuncien una hora de inicio programada, con todos los arqueros presentes para comenzar a la vez. Establezca un circuito de 10 objetivos solo para esta clase. El circuito puede ser en un campo abierto con estacas de tiro en línea recta y objetivos a distancias desconocidas de hasta 15 yardas.

2. Personas con *Discapacidad Física (PCBH)*

Una clase opcional, no competitiva, para arqueros que tienen una discapacidad que les impide participar en una clase de IBO competitiva regular. Esta clase puede dispararse con un arco compuesto, ballesta, recurvo o longbow sin limitación de estabilizadores, miras o estilo de suelta. Los tiradores de ballesta deben cumplir con las reglas de clase de ballesta y aquellos que usan arcos verticales deben cumplir con el peso del arco de IBO, grains por libra y/o regulaciones de velocidad para evitar posibles lesiones por mal funcionamiento del equipo. PCBH es una clase que alienta a las personas con discapacidad física a participar en el deporte del tiro con arco 3D sin el costo de una tarifa de entrada. Todos los competidores de PCBH dispararán desde la estaca naranja.

B. Nivel Dos – Clases Competitivas Juvenil

1. Génesis *(GEN)*

Esta clase es para arqueros en los grados 4-12 elegibles para NASP®, y también incluirá arqueros de 3er grado, usando las mismas reglas requeridas para todos los eventos NASP® usando el arco Genesis original sin modificaciones y las flechas NASP® Easton. Los arqueros GEN dispararán desde la estaca rosa neón.

2. *Cachorro (CUB)*

CUB es la clase para arqueros masculinos de 9 a 11 años o arqueros femeninos de 9 a 12 años. El equipo consistirá en un arco compuesto, recurvo o longbow sin restricción en miras, estabilizadores o estilo de suelta. Los arqueros CUB dispararán desde la estaca blanca.

La clase GEN normalmente combinará arqueros masculinos y femeninos, pero puede dividirse en dos o más divisiones cuando el número de arqueros registrados lo justifique.

3. *Cazador Juvenil (YH)*

Cazador Juvenil es una clase opcional para arqueros de 12 a 17 años. Los arqueros de esta clase utilizarán el mismo equipo que los que disparan en la clase Cazador (HC). Se permitirá una velocidad máxima de 260 fps con una variación del 3% en la clase Cazador Juvenil. Los arqueros de YH dispararán desde la estaca naranja. CONSULTE LAS NORMAS DE HC PARA EL EQUIPAMIENTO.

4. *Disparador Juvenil Edad 12-14 (YMR 12-14)*

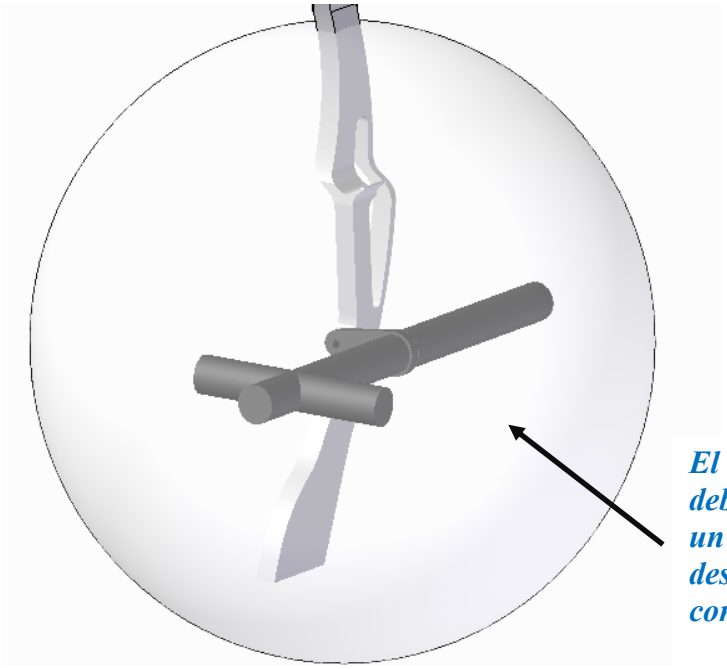
YMR 12-14 es para arqueros de 12 a 14 años. El equipo consistirá en un arco compuesto, recurvo o longbow sin restricción en miras, estabilizadores o estilo de suelta. Los arqueros de YMR 12-14 dispararán desde la estaca amarilla.

5. *Disparador Juvenil Edad 15-17 (YMR 15-17)*

YMR 15-17 es para arqueros de 15 a 17 años. El equipo consistirá en un arco compuesto, recurvo o longbow sin restricción en miras, estabilizadores o estilo de suelta. Los arqueros YMR 15-17 dispararán desde la estaca roja.

6. Juvenil Femenino (FY)

FY es para mujeres arqueras de 13 a 17 años. El equipo consistirá en un en un arco compuesto, recurvo o longbow sin restricción en miras, estabilizadores o estilo de suelta. Los arqueros FY dispararán desde la estaca naranja.



El estabilizador debe estar dentro de un radio de 12" desde el punto de conexión.

C. Nivel 3 – Clase de Entrada Adultos

1. *Clase Cazador (HC)*

Un arco compuesto, recurvo o longbow con o sin miras. Una mira deberá tener pines fijos, en forma de cruz o pines de estilo circular sin lentes ni aumento. Si se utilizan pines de estilo circular, todos los círculos deben ser del mismo tamaño. Una mira puede tener una apertura trasera (es decir, peep sight o mira fija de tipo rifle). Es posible que las miras no se ajusten después de ingresar al circuito de tiro. Las flechas deben tener puntas atornillables y al menos tres (3) plumas o "vanes" de no menos de dos (2) pulgadas de largo (medida mínima de 1,75 pulgadas). Solo se puede usar un estabilizador o sistema de estabilizador con un solo punto de fijación. El estabilizador puede tener cualquier forma o configuración siempre que esté contenido dentro de una esfera teórica que tenga un radio de 12 pulgadas medido desde el punto de unión. Se prohíben Vbars, contrapesos o accesorios de peso adicionales. (Para los propósitos de esta regla, cualquier dispositivo que agregue longitud o peso al estabilizador se considerará parte del estabilizador y estará sujeto a la regla de las 12 pulgadas). Los amortiguadores de vibraciones (dampers) no se consideran estabilizadores; sin embargo, los amortiguadores de vibraciones conectados al estabilizador se miden como parte del estabilizador y están sujetos a la regla de 12 pulgadas anterior. El equipo de esta clase puede dispararse con un tab, un guante de tiro o un disparador. Los arqueros de HC disparan desde la estaca amarilla. Si un arquero gana más de una vez en HC en cualquiera de los siguientes eventos; Nacional de invierno, Nacional de primavera o la 1ª, 2ª o 3ª etapa de la Triple Corona Nacional o el Campeonato Mundial, además de cualquier clasificación de arquero en los tres mejores puntajes combinados para el Campeonato Nacional, o los tres mejores puntajes para el Campeonato Mundial, incluido todos los empates deben avanzar a otra clase al final del año de competencia actual. Este será un cambio permanente de HC.

2. *Clase Cazadora Femenina (FHC)*

Las arqueras de esta clase exclusiva para mujeres deben usar el mismo equipo que la clase Cazador (HC). Los arqueros de FHC dispararán desde la estaca naranja. CONSULTE LAS NORMAS DE HC PARA EL EQUIPO

Si un arquero gana más de una vez en FHC en cualquiera de los siguientes eventos; Nacional de Invierno, Nacional de Primavera o la 1ª, 2ª o 3ª etapa del Nacional Triple Corona, o gana el Campeonato Nacional o el Campeonato Mundial durante cualquier año de competencia de IBO, ese arquero debe avanzar a otra clase durante todo el siguiente periodo anual de IBO.

3. *Cazador Iniciante Abierto (BBO)*

Un arco compuesto, recurvo o longbow sin restricciones en miras, estabilizadores o estilo de suelta. Los arqueros BBO dispararán desde la estaca roja.

Si un arquero gana más de una vez en BBO en cualquiera de los siguientes eventos; Nacional de invierno, Nacional de primavera o 1ª, 2ª o 3ª etapa de la Triple Corona Nacional o el Campeonato Mundial, además de cualquier clasificación de arquero en los tres mejores puntajes combinados para el Campeonato Nacional, o los tres mejores puntajes para el Campeonato Mundial, incluyendo todos los empates deben avanzar a otra clase al finalizar el año de competencia actual. Esto será un cambio permanente desde BBO.

D. Nivel Cuatro – Clases Amateur Avanzada

(HF, MHC, SFHC & SHC TODOS SE REFIEREN A LOS ESTÁNDARES AHC PARA EQUIPOS)

1. *Cazador con dedos (HF)*

Los arqueros de esta clase usarán el mismo equipo que los que disparan en la clase de cazador avanzado (AHC), excepto que no se puede usar un gatillo y el arco debe dispararse con los dedos directamente en contacto con la cuerda del arco usando un guante, tab de dedo o dedos desnudos. Los arqueros de HF dispararán desde la estaca amarilla. CONSULTE LAS NORMAS DE AHC PARA EQUIPOS.

2. *Cazador Master (MHC)*

Esta es una clase opcional para arqueros de 60 años o más. Los arqueros de esta clase utilizarán el mismo equipo que los que disparan en la clase de cazador avanzado (AHC). Los arqueros del MHC dispararán desde la estaca amarilla. CONSULTE LAS NORMAS DE AHC PARA EQUIPOS.

3. *Cazador Femenino Senior (SFHC)*

Esta es una clase opcional para mujeres arqueras de 50 años o más. Los arqueros de esta clase utilizarán el mismo equipo que los que disparan en la clase de Cazador Avanzado (AHC). Las arqueras de SFHC dispararán desde la estaca naranja. CONSULTE LAS NORMAS DE AHC PARA EQUIPOS.

4. *Cazador Senior (SHC)*

Esta es una clase opcional para arqueros de 50 años o más. Los arqueros de esta clase utilizarán el mismo equipo que los que disparan en la clase de Cazador Avanzado (AHC). Los arqueros de SHC dispararán desde la estaca amarilla. CONSULTE LAS NORMAS DE AHC PARA EQUIPOS.

5. *Cazador Abierto (MBO)*

Un arco compuesto, recurvo o longbow sin restricciones en miras, estabilizadores o estilo de suelta. Los arqueros de MBO dispararán desde la estaca verde.

6. Cazador Femenino Abierto *(FBO)*

Un arco compuesto, recurvo o longbow sin restricciones en miras, estabilizadores o estilo de suelta. Los arqueros de FBO dispararán desde la estaca roja.

7. *Cazador Disparador (MBR)*

Un arco compuesto, recurvo o longbow sin restricción de estabilizadores o estilo de suelta. La mira debe tener pines fijos, en forma de cruz o pines estilo circular. Los tiradores MBR pueden utilizar una mira sin restricciones de aumento. Si se utilizan pines de estilo circular, todos los círculos deben ser del mismo tamaño. Las miras no se pueden ajustar después de ingresar al circuito de tiro. Los arqueros MBR dispararán desde la estaca verde.

8. *Cazador Disparador Femenino (FBR)*

Un arco compuesto, recurvo o longbow sin restricción de estabilizadores o estilo de suelta. Una mira debe tener pines fijos, en forma de cruz o en forma de círculo. Los disparadores de FBR pueden utilizar una mira sin restricciones de aumento. Si se utilizan pines de estilo circular, todos los círculos deben ser del mismo tamaño. Las miras no se pueden ajustar después de ingresar al circuito de tiro. Los arqueros de FBR dispararán desde la estaca amarilla.

9. *Clase Cazador Avanzado (AHC)*

Un arco compuesto, recurvo o longbow con o sin miras. Una mira debe tener pines fijos, en forma de cruz o pines en forma de círculo. Los arqueros de AHC pueden usar lentes sin restricciones de aumento. Si se utilizan pines de estilo circular, todos los círculos deben ser del mismo tamaño. Una mira puede tener una apertura trasera (es decir, peep sight o mira fija de tipo rifle). Las miras no deben ser ajustadas después de ingresar al circuito de tiro. Las flechas deben tener al menos tres (3) plumas o aspas de no menos de 2 pulgadas de largo (medida mínima de 1,75 pulgadas). Solo se puede usar un estabilizador o sistema estabilizador con un solo punto de fijación. El estabilizador puede tener cualquier forma o configuración siempre que esté contenido dentro de una esfera teórica que tenga un radio de 12 pulgadas medido desde el punto de unión. Se prohíben barras en V adicionales, contrapesos o accesorios con peso (para los propósitos de esta regla, cualquier dispositivo que agregue longitud o peso al estabilizador se considerará parte del estabilizador y estará sujeto a la regla de las 12 pulgadas. Los amortiguadores de vibraciones (Dampers) no se consideran parte de los estabilizadores; sin embargo, los amortiguadores de vibraciones adheridos al estabilizador se miden como parte del estabilizador y están sujetos a la regla de 12 pulgadas anterior. El equipo de esta clase puede dispararse con tab, guante de tiro o disparador. Los arqueros de AHC pueden usar puntas con pegamento Los arqueros de AHC disparan desde la estaca roja.

10. *Senior Femenina (FSR)*

FSR es una clase opcional para arqueras de 50 años o más. El equipo consistirá en un arco compuesto, recurvo o longbow sin restricción en miras, estabilizadores o estilo de suelta. Los arqueros FSR dispararán desde la estaca roja.

11. *Clase Senior Masculino (MSR)*

MSR es una clase opcional para arqueros de 50 años o más. El equipo consistirá en un arco

compuesto, recurvo o longbow sin restricciones en miras, estabilizadores o estilo de suelta. Los arqueros de MSR dispararán desde la estaca verde.

12. *Clase Masters (MCBH)*

MCBH es una clase opcional para arqueros de 60 años o más. El equipo consistirá en un arco compuesto, recurvo o longbow sin restricción en miras, estabilizadores o estilo de suelta. Los arqueros de MCBH dispararán desde la estaca verde.

13. *Clase Master Senior (MCBH)*

SMC es una clase opcional para arqueros de 70 años o más. El equipo consistirá en un arco compuesto, recurvo o longbow sin restricción en miras, estabilizadores o estilo de suelta. Los arqueros de SMC dispararán desde la estaca roja.

14*. Ballesta (X-BOW)*

Las ballestas deben ser dispositivos de producción estándar, sin embargo, se permitirán modificaciones menores como placas de tope, cuerdas, peso adicional y similares, siempre y cuando dichas modificaciones no anulen la garantía del fabricante o disminuyan los estándares de seguridad diseñados. No se permitirán colillas enganchadas, reposaflechas o equipo adicional que se utilice como refuerzo. (Consulte la sección IV, A, 9) Los gatillos deben ser de producción estándar por el fabricante original de la ballesta y no se pueden alterar de ninguna manera. Las flechas no deben tener menos de 20/64 de diámetro y no deben medir menos de 14 pulgadas. Todos las flechas deben ser idénticos en tipo, tamaño y peso de punta. Las flechas deben usar al menos tres (3) vanes o plumas y puntas atornillables. Las ballestas que disparan hasta 300 fps inclusive deben disparar flechas que pesen no menos de 400 grains. Las ballestas que disparan de 301 a 325 fps deben disparar flechas que pesen no menos de 425 grains. Las ballestas que disparan a más de 325 fps deben disparar flechas que pesen no menos de 450 grains. Se permitirá una velocidad máxima de 350 fps con una variación del 3% en la clase Ballesta. Se puede utilizar cualquier tipo de mira. Una mira con elevación ajustable no puede ajustarse después de levantar el arco y apuntar al objetivo. Cualquier arquero que use un visor de potencia variable será responsable de colocar cinta adhesiva u otro elemento para asegurar la configuración de ajuste y crear un aumento fijo, antes de comenzar la competencia. Las ballestas deben estar en buenas condiciones con seguridad de trabajo.

En un esfuerzo por complementar la regla de los dos minutos y acelerar el proceso de carga de la ballesta, las ballestas pueden amartillarse cuando el tirador está en la posición de cubierta. El seguro debe permanecer encendido y la ballesta debe permanecer descargada hasta que el arquero esté en la estaca y listo para disparar. La ballesta debe cargarse mientras está en una posición hacia abajo y apuntando en la dirección del blanco. No se puede cargar ninguna ballesta apuntando hacia arriba. Los arqueros X-BOW dispararán desde la estaca azul.

15. *Clase Veterano (VET)*

Esta es una clase opcional para cualquier arquero que sea miembro actual de las fuerzas armadas o que haya servido anteriormente de manera honorable. El equipo consistirá en un arco compuesto, recurvo o longbow sin restricción en miras, estabilizadores o estilo de suelta. Arqueros VET dispararán desde la estaca roja

CLASES TRADICIONALES

Las restricciones de potencia de arco se aplicarán en todas las clases tradicionales como en cualquier otra clase.

1. *Arco Desnudo (BB)*

Un arco recurvo o longbow disparado con los dedos directamente sobre la cuerda usando guante, tab o dedos desnudos. No se puede utilizar ningún dispositivo de mira de ningún tipo. Un reposaflecha y un "botón de presión" (Plunger) son todo lo que puede instalarse dentro de la ventana de visión del arco. Se permite un clicker, pero no debe montarse en la ventana de visualización del Mango (Riser). NO habrá marcas en el arco o en la cuerda del arco (intencionales o accidentales) que puedan interpretarse como marcas de avistamiento. Todas las flechas serán del mismo material , longitud y peso uniformes. Se permite "caminar la cuerda" (String walking) y caminar la cara (Face walking) en la clase de BB. Se pueden agregar pesos a la parte inferior del mango (riser). Los pesos, independientemente de la forma, deben montarse directamente en el mango, sin varillas, extensiones, conexiones de montaje angulares o dispositivos de absorción de impactos (dampers). El arco sin encordar debe pasar completamente a través de un orificio o anillo de 12,2 cm de diámetro interior + o - 0,5 mm. Los arqueros BB dispararán desde la estaca naranja.

2. Longbow *(LB)*

Un longbow de una (1) o dos (2) piezas disparado con los dedos en contacto directo con la cuerda del arco usando un guante, TAB o dedos desnudos, los arqueros pueden usar hasta dos (2) dispositivos de localización de nock, pero deben usar el mismo nockpoint y punto de anclaje para cada disparo y el dedo índice debe tocar la cuerda en el mismo lugar para cada disparo. El dedo índice debe tocar el culatín de la flecha. No se permite "caminar la cara" (Face walking) y / o "caminar la cuerda" (String walking). No se pueden utilizar miras de ningún tipo. No habrá marcas en el arco o en la cuerda del arco (intencionales o accidentales) que puedan interpretarse como marcas de apuntado. No se puede usar ningún tipo dispositivo de chequeo de apertura o clicker. Las flechas deben estar hechas de madera y deben ser idénticas en longitud, peso y color (se deben tener en cuenta el uso normal). Las flechas se dispararán desde la mano o ventana del riser. Los arqueros de LB dispararán desde la estaca blanca.

Un tirador de longbow (LB) se ajustará a las siguientes especificaciones:

1. *La cuerda del arco, cuando el arco está encordado, solo puede tocar los culatines del arco.*
2. *No se pueden colocar ni montar en el arco estabilizadores, contrapesos o pesos de ningún tipo; excepto un carcaj de arco claramente diseñado para sostener flechas.*

3. *Tradicional Senior (ST)*

Tradicional Senior es una clase opcional para arqueros de 60 años o más. El equipo consistirá en un self-bow, longbow o arco recurvo con los dedos en contacto directo con la cuerda del arco usando un guante, tab o dedos desnudos. Los arqueros pueden usar hasta dos (2) dispositivos de localización de culatines, pero deben usar el mismo punto de enfleche y punto de anclaje para cada tiro y el dedo índice debe tocar la cuerda en el mismo lugar para cada tiro. El dedo índice debe tocar el culatín de la flecha. No se permite "caminar la cara" (Face walking) y / o "caminar la cuerda" (String walking). No se puede utilizar ningún tipo de "mira". No habrá marcas en el arco o

en la cuerda del arco (intencionales o accidentales) que puedan interpretarse como marcas de apuntado. No se puede usar ningún tipo de dispositivo de chequeo de apertura o clicker. Todas las flechas deben tener la misma longitud y peso.

Las flechas de aluminio o carbono deben tener puntas atornillables; Las flechas de madera pueden tener puntas pegadas. Todas las flechas deben tener al menos 3 plumas de 3 pulgadas. No se pueden colocar o incorporar contrapesos ni pesos de ningún tipo en el arco, excepto que se puede usar un solo estabilizador de 12 pulgadas y un carcaj claramente diseñado para sostener flechas. Las flechas se dispararán desde la mano o la ventana del arco únicamente. Una reposaflechas de placa lateral (si se usa) solo puede extenderse una (1) pulgada por encima de la flecha. El reposaflecha de placa y la placa lateral puede construirse con un material duro que tenga una consistencia mínima de madera. El reposaflechas (rest) y la placa lateral se pueden cubrir con un material más suave que no sea más grueso que 1/8 de pulgada. Los arqueros ST dispararán desde la estaca blanca.

4. *Arco Desnudo Femenino (FBB)*

Los arqueros de esta clase solo para mujeres deben usar el mismo equipo que la clase de arco desnudo (BB). Las arqueras de FBB dispararán desde la estaca blanca.

5. *Tradicional (TRD)*

Un arco recurvo, longbow o Mango (Riser) tipo ILF / DAS que no mida más de 19 "(Mangos tipo ILF / DAS de más de 19" competirán en Bare Bow - BB) disparado con los dedos en contacto directo con la cuerda del arco usando un guante, tab o dedos desnudos . Los arqueros pueden usar dos (2) dispositivos de localización de culatines pero deben usar el mismo punto de culatín y punto de anclaje. El dedo índice debe tocar el culatín de la flecha. No se puede "caminar la cuerda" o "caminar la cara". Las flechas deben dispararse desde el reposaflecha en la ventana del arco. El reposaflecha debe ser fabricado de material natural y no puede sobresalir más de 1/4 de pulgada hacia arriba o hacia el lado. No se pueden colocar o incorporar al arco estabilizadores, contrapesos o pesos de ningún tipo, excepto que se puede usar un carcaj claramente diseñado para sostener flechas". No se permiten marcas en el arco o en la cuerda del arco (intencionales o accidentales) que puedan considerarse marcas para apuntar. Se puede usar cualquier tipo de material de flecha, pero las flechas deben ser idénticas en color y longitud, excepto por el desgaste normal. Las flechas deben tener al menos 3 PLUMAS de 4 pulgadas, no pueden ser de plástico u otro material que no sea pluma. Las flechas de aluminio o carbono deben tener puntas atornillables; Las flechas de madera pueden tener puntas pegadas. Los arqueros de TRD dispararán desde la estaca blanca.

E. Nivel Cinco – Clase Semi-Pro (SPM)

Semi-Pro *(SPM)*

Un arco compuesto, recurvo o longbow sin restricciones en miras, estabilizadores o estilo de suelta. Los arqueros SPM dispararán desde la estaca azul.

F. Nivel Seis – Clases Profesionales

1. *Disparadores Pro (PMR)*

Un arco compuesto, recurvo o longbow sin restricciones en miras, estabilizadores o estilo de suelta. Los arqueros PMR dispararán desde la estaca azul.

2. *Femenino Pro (PRF)*

Un arco compuesto, recurvo o longbow sin restricciones en miras, estabilizadores o estilo de suelta. Las arqueras de PRF dispararán desde la estaca azul.

3. Seniors Pro *(PSR)*

PSR es una clase opcional para arqueros de cincuenta (50) años o más. El equipo consistirá en un arco compuesto, recurvo o longbow sin restricción en miras, estabilizadores o estilo de suelta. Los arqueros de PSR dispararán desde la estaca azul.

4. *Cazador Pro (PHC)*

Los arqueros de esta clase deben usar el mismo equipo que la clase de Cazador Avanzado (AHC). Los arqueros de PHC dispararán desde la estaca verde. CONSULTE LAS NORMAS DE AHC PARA EL EQUIPO.

VI. VIOLACIÓN DEL REGLAMENTO Y RECLAMOS

A. Violación del Reglamento

1. *Cualquier persona que viole las reglas anteriores puede ser descalificada del evento en el que participa y puede ser suspendida en su membresía IBO. No se necesitan advertencias antes de imponer una descalificación, suspensión, otra acción disciplinaria o penalización.*
2. *No se permitirá que ninguna persona suspendida de su membresía compita en un evento sancionado por IBO durante el año calendario, o como lo indique la Junta Directiva.*
3. *Los oficiales de campo y del evento deben ser respetados y tienen la autoridad para descalificar a un arquero de un evento por comportamiento inseguro y / o violaciones de las reglas anteriores.*

B. Reclamos, Apelaciones y Solicitudes de Reconsideración

1A. En todos los eventos de nivel nacional y mundial, un arquero, que sin mala fe transgrede una de las reglas, puede presentar un reclamo ante el Comité de Reclamaciones. El Comité de Reclamaciones estará integrado por al menos tres miembros de la Junta Directiva y cualquier otra persona que IBO pueda designar. El Comité no escuchará ningún reclamo a menos que el reclamo esté acompañada de US$ 50.00 y una solicitud por escrito para su consideración que describa claramente la base del reclamo. Los reclamos deben entregarse a más tardar una hora después del cierre de los campos de tiro al final del torneo. El Comité de Reclamaciones, a su sola discreción, puede considerar el reclamo únicamente en la presentación escrita o puede requerir el testimonio de los testigos disponibles. Las decisiones del Comité de Reclamaciones se tomarán antes de la conclusión del evento, y los premios pueden entregarse al final del evento según la decisión del comité. Esta decisión será definitiva. El Comité de Reclamaciones conservará todos los documentos presentados. La documentación escrita que fundamenta la decisión, junto con

todos los documentos, se enviará a la oficina de IBO para que la junta la revise.

1B. En todas las demás competiciones aprobadas por IBO: El club anfitrión deberá resolver todos los reclamos formando un Comité de Reclamaciones que incluya a los oficiales IBO disponibles. El club anfitrión seguirá los procedimientos descritos anteriormente tanto como sea posible. La persona que presenta el reclamo o la persona que está siendo acusada puede apelar la decisión del Comité de Reclamaciones ante la Junta Directiva de IBO presentando una apelación por escrito en la oficina comercial de IBO dentro de los cinco (5) días hábiles posteriores a la decisión del Comité. Si se presenta una apelación, el Comité de Reclamaciones entregará a la Junta Directiva todo el material que se les haya presentado y la base escrita de su decisión. La Junta Directiva escuchará la apelación en la próxima reunión de la Junta Directiva programada regularmente. La Junta Directiva hará todo lo posible para resolver el problema de manera justa con base en la información que tienen ante sí. Sin embargo, los arqueros deben darse cuenta de que algunos problemas son muy difíciles de resolver después del término de un torneo y es posible que la Junta Directiva de IBO no considere una apelación si, en su opinión, no se puede recopilar información suficiente y precisa para tomar una decisión informada.

1C. La falta intencional de un arquero de cooperar con un Comité de Reclamaciones en su investigación de un reclamo es una conducta antideportiva. El Comité puede descalificar o declarar al arquero inelegible para premios en ese evento y el arquero puede ser sancionado por el IBO por su falta de cooperación. Si una decisión del Comité de Reclamaciones o de la Junta Directiva de IBO da como resultado un cambio en el orden de premiación de una clase en particular, IBO, a su entera discreción, puede exigir a los arqueros afectados por la decisión que devuelvan sus premios según se estime conveniente y redistribuir los premios en base a la decisión del Comité o del Directorio.

2. Discrepancias en la puntuación: en el caso de una discrepancia en la puntuación, se puede presentar un reclamo siguiendo los procedimientos anteriores, o si el reclamo no es por irregularidades intencionales y la discrepancia en la puntuación es el resultado de un descuido, error simple o equivocación, se puede presentar una solicitud de reconsideración en la oficina de IBO a más tardar el primer viernes posterior a la conclusión de un evento. Si se presenta un reclamo relacionado con una discrepancia en la puntuación o una solicitud de reconsideración en la oficina de IBO, se revisará la apelación o solicitud y se tomará una decisión FINAL la cuál se comunicará al arquero dentro de los 10 días hábiles siguientes a la fecha del reclamo o recepción de la solicitud . En el caso de que se reciba un reclamo o solicitud de reconsideración después de que comience la ceremonia de premiación, IBO o los funcionarios anfitriones no serán responsables de los premios otorgados en base a los resultados publicados antes de la ceremonia de premiación al final del evento.

3. Revisión de la competencia por parte del IBO - La intención y el objetivo de IBO es fomentar la participación en el tiro con arco proporcionando una competencia justa y equitativa para cada competidor en cada evento autorizado por IBO. IBO también reconoce que es muy difícil para la oficina central y los clubes anfitriones armar circuitos, monitorear las violaciones a las reglas, tabular puntajes, fomentar la seguridad, entregar premios y hacer todas las demás cosas necesarias para una competencia exitosa en un período de tiempo muy corto. En consecuencia, IBO se reserva el derecho, a su entera discreción, de investigar, revisar y / o corregir cualquier resultado competitivo basado en cualquier violación de las reglas, conducta antideportiva, elegibilidad del tirador, que es advertido a posteriori, error, error no intencionado o cualquier otra circunstancia relevante, ya sea o no se presenta un reclamo o solicitud de reconsideración.

VII. Violación de leyes de caza y suspensión

La información proporcionada es como se establece en los Artículos de Incorporación y los Estatutos de la Organización Internacional de Caza con Arco.

A. Causas de suspensión

1. Infracciones a ley de caza (con suspensión de la licencia de caza).

2. Cualquier condena por una infracción de la ley de caza.

3. Conducta antideportiva, ya sea que dicha conducta sea procesable ante la ley o no. Todos los miembros deben adherirse a las reglas de la persecución justa y al acuerdo con los ideales de la Organización Internacional de Caza con Arco, Inc.

B. Sanciones

1. Un infractor o transgresor será cancelada su membresía de IBO o suspendida por un período de hasta cinco años una vez que la Junta Directiva encuentre una causa adecuada para la suspensión.

2. Cualquier repetición de violaciones al reglamento será motivo de expulsión permanente.

3. Cualquier sanción, suspensión o expulsión por causa justificada será votada por la Junta de Directores en una reunión ordinaria o especial. Un miembro que enfrenta o recibe una sanción, suspensión o expulsión puede solicitar una audiencia ante la Junta Directiva donde la Junta puede considerar o reconsiderar la sanción, suspensión o expulsión.

4. La Junta Directiva puede establecer, publicar y mantener "reglas" de participación para cualquier evento de miembros sancionados y contener en ellas opciones de penalización separadas para su aplicación.

VIII. COMPETENCIAS ADICIONALES Y PREMIACIONES

A. Campeonato Nacional IBO Triple Corona "El mejor de los mejores"

Los ganadores generales de cada clase elegible en la Triple Corona del Campeonato Nacional IBO serán elegibles para competir en la competencia "El Mejor de los Mejores" en el Campeonato Mundial IBO. El Arquero debe disparar el mismo equipo usado para ganar su respectiva clase en el Campeonato Nacional de IBO Triple Corona.

B. El Tirador del Año IBO

1. Para calificar para el Tirador del Año, un arquero debe participar en al menos cinco de los siguientes eventos: Nacional de Invierno, Nacional de Primavera, Campeonato Nacional Triple Corona y Campeonato Mundial. Los cinco puntajes más altos de estos seis eventos, que deben incluir el Campeonato Mundial, se utilizarán para determinar el Tirador del Año en cada clase elegible.

2. Los arqueros de todas las clases son elegibles para este premio. Una clase debe tener al menos 10 participantes separados registrados en los eventos Tirador del año para poder otorgar un premio en esa clase.

C. Premio Gran Slam

Cualquier arquero que gane las 3 etapas del Campeonato Nacional Triple Corona y el Campeonato Mundial en 1 año de competencia. Todas las clases con al menos 10 tiradores separados durante el transcurso del año son elegibles para este premio.

D. Sorteo "Siete de la Suerte"

Los tiradores que compitan en los siete eventos de IBO participarán en un concurso donde se sortearán siete ganadores para premios y obsequios de primer nivel. El sorteo se llevará a cabo en el Campeonato Mundial para agradecer y honrar a aquellos que son participantes leales de IBO.