

REGLAS Y DEFINICIONES DE CATEGORÍAS IBO

I. ELEGIBILIDAD Y REQUISITOS PARA COMPETIR

A. Año de torneos IBO	1
B. Cambio de categoría por edad	1
C. Elegibilidad según sexo	1
D. Categorías profesional y semiprofesional	1
E. Clasificación para el Campeonato Mundial	1
F. Afiliación obligatoria a IBO	2
G. Premios, bolsas y cuotas de inscripción	2
H. Competición por equipos	2

II. DIANAS Y ZONAS DE PUNTUACIÓN

A. Dianas	3
B. Zonas de puntuación	3

III. EQUIPAMIENTO

A. Grains por libra y velocidad de flecha	4
B. Potencia máxima de apertura	4
C. Miras, overdraws y equipo inusual	5

IV. REGLAS Y ETIQUETA DE TIRO

A. Etiqueta de tiro	5
B. Puntuación	6
C. Prismáticos y telémetros	8
D. Averías y abandono del recorrido	9
E. Grupos de clasificación	10
F. Empates, conducta antideportiva y otras disposiciones	10

V. CATEGORÍAS DE TIRO

A. Nivel uno: no competitiva	11
B. Nivel dos: juveniles competitivas	11
C. Nivel tres: adultos de iniciación	12
D. Nivel cuatro: aficionados avanzados	13
E. Categorías tradicionales	16
F. Nivel cinco: semiprofesional	17
G. Nivel seis: profesionales	17

VI. INFRACCIONES Y RECLAMACIONES

A. Infracciones de las reglas	18
B. Reclamaciones, apelaciones y reconsideración	18

VII. INFRACCIONES DE CAZA Y SUSPENSIONES

A. Causas de suspensión	19
B. Sanciones	19

VIII. COMPETICIONES Y PREMIOS ADICIONALES

A. Triple Crown nacional «Best of the Best»	20
B. Arquero del Año IBO	20
C. Premio IBO Grand Slam	20
D. Premio IBO Super Slam	20
E. Sorteo IBO Super Six	20

I. REQUISITOS, CONDICIONES PARA COMPETIR Y PREMIOS

A. Año de torneos IBO

El AÑO DE TORNEOS IBO comienza al concluir un Campeonato Mundial y se extiende hasta la conclusión del siguiente Campeonato Mundial.

B. Cambio de categoría por edad

Si el cumpleaños de un arquero ocurre después de la fecha de conclusión del Campeonato Mundial IBO, conservará su categoría (FBH, CUB, Juvenil) hasta que concluya el siguiente Campeonato Mundial IBO.

Los arqueros adultos pueden inscribirse en cualquier evento en cualquier categoría para la que cumplan los requisitos según su edad el día de la inscripción. Para clasificarse al Campeonato Mundial, el arquero debe tener la edad correspondiente a la categoría en la fecha del torneo clasificatorio. Si decide pasar a una categoría opcional por edad, deberá clasificarse al Mundial en esa categoría.

C. Elegibilidad de categorías según sexo

1. Las arqueras deben competir en categorías femeninas y los arqueros en categorías masculinas; no obstante, las arqueras pueden competir en cualquier categoría masculina cuyos requisitos no sean iguales a los de una categoría exclusivamente femenina, por ejemplo PHC, SPM, HF, etc. Los arqueros no podrán competir en categorías exclusivamente femeninas.
2. Masculino y femenino se refieren al sexo asignado al arquero al nacer. Reconociendo las diferencias competitivas entre hombres y mujeres, se utilizarán la ciencia y la fisiología, no la psicología, para determinar la elegibilidad masculina o femenina en todos los eventos IBO.

D. Categorías profesional y semiprofesional

1. El arquero que se inscriba en una categoría profesional o semiprofesional durante un año competitivo IBO deberá permanecer en esa categoría todo ese año, salvo que podrá ascender a semiprofesional o, siendo semiprofesional, a profesional. Quien pase de semiprofesional a profesional durante el año no podrá volver a competir como aficionado o semiprofesional en un evento autorizado por IBO durante el resto del año.
2. Quien se inscriba como profesional o semiprofesional en otra organización de tiro 3D deberá competir en eventos IBO al mismo nivel o uno superior.
3. Todo arquero profesional o semiprofesional debe ser miembro de IBO para participar en eventos autorizados por IBO.
4. Un profesional o semiprofesional no podrá inscribirse en una categoría de iniciación como HC, FHC o BBO durante cinco años después de participar como profesional o semiprofesional en cualquier organización 3D.

E. Clasificación para participar en el Campeonato Mundial

Para competir en el Campeonato Mundial IBO, el arquero debe ser miembro de IBO y situarse entre las veinte (20) mejores puntuaciones de su categoría en un torneo clasificatorio autorizado por IBO. Únicamente en los eventos nacionales Triple Crown se clasificarán las treinta (30) mejores puntuaciones. Los arqueros FBH no necesitan clasificarse para participar en el Campeonato Mundial IBO.

Los arqueros internacionales residentes fuera de Estados Unidos que deseen asistir y competir en el Campeonato Mundial IBO deben contactar con la oficina de IBO para conocer cómo clasificarse en su zona.

F. Afiliación obligatoria a IBO

1. El arquero debe ser miembro de IBO para competir en un campeonato estatal, un evento organizado por la Oficina Nacional IBO o el Campeonato Mundial, salvo lo dispuesto en F-2.
2. En la inscripción pueden obtenerse pases de invitado para todos los eventos nacionales excepto el Campeonato Mundial IBO. El pase puede utilizarse para la ronda World Trophy. Es válido para un (1) evento por temporada. Esta afiliación limitada no incluye la revista Bowhunting World. La oferta no está disponible para miembros actuales o que renuevan. Se espera que los miembros utilicen estos pases para presentar a sus amigos el tiro 3D. Actualmente, el precio del pase será igual a la cuota normal de inscripción de la categoría correspondiente.

G. Premios, bolsas y cuotas de inscripción

1. Todas las categorías recibirán premios para primero, segundo y tercer puesto en todos los eventos nacionales IBO. Para otorgar un título de campeón de categoría en una competición de varias etapas, como el Campeonato Nacional Triple Crown IBO, la categoría debe tener al menos tres (3) participantes en la primera etapa. Para ganar, el participante debe disparar en todas las etapas del evento combinado.
2. Los clubes anfitriones establecen las cuotas de inscripción y los importes o porcentajes de devolución de esas cuotas en los eventos autorizados por IBO.
3. En el Campeonato Mundial IBO, las bolsas se repartirán entre quienes se clasifiquen para la ronda final.
4. Los cheques correspondientes a premios monetarios ganados en eventos nacionales o mundiales IBO se enviarán por correo. Para resolver consultas, discrepancias o correcciones, se aplicará un período de certificación de cinco días hábiles. Al terminar dicho período, los resultados se considerarán definitivos y se enviarán los cheques.

H. Competición por equipos

1. Todos los integrantes deben ser miembros de IBO al corriente de sus obligaciones y el equipo debe estar inscrito antes de que cualquiera de sus integrantes empiece a competir.
2. Los equipos pagarán la cuota del año completo al inscribirse en la primera etapa. Se devolverán las cuotas si no se inscriben tres equipos de una categoría en el primer evento.
3. Hay tres competiciones de equipos con categorías mixtas: TRAD, matrimonios y GEN/AGEN. En GEN y AGEN deberá haber al menos un adulto, pero los adultos no podrán superar en número a los estudiantes en el equipo de tres o cuatro integrantes.
4. Los equipos clasificados pueden competir en las etapas del Campeonato Nacional Triple Crown IBO. Para que exista competición por equipos en una categoría, deberán inscribirse tres equipos en la primera etapa. Para ganar, el equipo deberá participar en las tres etapas.
5. Los integrantes del equipo no podrán cambiar durante una competición IBO.

6. Los equipos pueden tener tres o cuatro integrantes. Solo las tres mejores puntuaciones contarán para el total del equipo.
7. Los premios por equipos se entregarán en la ceremonia de premios de la Triple Crown IBO.

II. DIANAS Y ZONAS DE PUNTUACIÓN

A. Dianas

1. En todos los eventos autorizados por IBO se utilizarán dianas tridimensionales de animales con zonas oficiales de puntuación IBO.
2. Los clubes anfitriones pueden combinar animales de distintos tamaños siempre que tengan zonas oficiales de puntuación IBO.
3. Las dianas se colocarán a distancias no señalizadas. La distancia máxima aproximada de cada estaca será:
 - 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 rosa neón: 20 yardas (18,29 metros).
4. Las dianas deben colocarse de modo que puedan distinguirse y sus zonas vitales (anillo de 8) no estén obstruidas. Se evitará girarlas o inclinarlas excesivamente para que pueda dispararse con seguridad a toda la zona vital.

B. Zonas de puntuación

En todos los eventos autorizados por IBO las dianas tendrán las siguientes zonas:

1. Anillo de «11», círculo centrado dentro del anillo de 10. Su tamaño debe ser aproximadamente el veinticinco por ciento (25 %) del tamaño del anillo de 10.
2. Anillo de 10, círculo dentro de la zona vital.
3. Zona vital (anillo de 8), que representa aproximadamente el corazón, los pulmones y el hígado del animal correspondiente.
4. El resto del animal se considerará «cuerpo», excepto lo dispuesto en el apartado 5.
5. Una flecha clavada en un cuerno sin tocar el color del cuerpo se considera fallo y puntúa cero. Las patas o pezuñas de distinto color al cuerpo principal se seguirán considerando color del cuerpo a efectos de puntuación.

6. Algunas dianas tienen material alrededor del contorno real del animal. Ese material adicional NO contará para la puntuación.

III. EQUIPAMIENTO

A. Grains por libra y velocidad de la flecha

1. Las flechas deberán pesar al menos cinco (5) grains por libra de la potencia máxima de disparo del arco, salvo que el equipo cumpla la excepción del apartado 2. La potencia de disparo es la máxima fuerza de apertura o empuje del arco según esté configurado en el momento de competir. Se permitirá una tolerancia de dos (2) libras por diferencias entre básculas. Los equipos que cumplan III.A.1 no tendrán límite de velocidad de flecha.
2. Si el equipo de un arquero, disparando a cinco (5) grains por libra, no alcanza 290 pies por segundo (fps), podrá utilizar flechas de menos de cinco (5) grains por libra. Sin embargo, el equipo acogido a III.A.2 no podrá superar 290 fps.
3. No se podrá modificar la potencia de apertura después de entrar en el recorrido. Los ajustes solo podrán hacerse después de la revisión del equipo al terminar un campo. Hacerlo se considerará conducta antideportiva y podrá suponer descalificación, salvo que el ajuste sea necesario durante el período autorizado por avería del equipo.
4. IBO recomienda no superar los límites de peso de flecha y potencia de apertura indicados por los fabricantes.
5. Independientemente de la velocidad o configuración del peso de flecha, todos los arqueros deben respetar los límites máximos de potencia de apertura de su categoría (regla III.B).
6. Se permite un diámetro máximo de flecha de 27/64 (0,422 pulgadas), con tolerancia hasta 0,425 pulgadas para el diámetro de la punta.
7. La categoría Youth Hunter (YH) tendrá una velocidad máxima de flecha de 260 fps.
8. La categoría de ballesta tendrá una velocidad máxima de virote de 350 fps.
9. Las categorías profesional y semiprofesional tendrán un máximo de 300 fps. Si usan flechas de menos de 5 grains por libra de potencia del arco, el límite será de 290 fps, según la regla 10.
10. Los arqueros con flechas de menos de 5 grains por libra de potencia del arco estarán limitados a 290 fps.
11. Todos los límites máximos de velocidad admiten una tolerancia del 3 % por precisión del cronógrafo.

B. Potencia máxima de apertura

1. La potencia máxima por categoría será:
 - a. Cub: 40 libras.
 - b. Categorías femeninas y juveniles: 60 libras.
 - c. Pro Female: 70 libras.

d. Todas las demás categorías: 80 libras (excepto ballestas).

PADRES de arqueros Cub y juveniles: no jueguen a buscar el máximo rendimiento del equipo de sus hijos. No pongan sus puntuaciones en riesgo de deducciones o descalificación.

2. Se permite una tolerancia de dos (2) libras por variación entre básculas de arcos.

C. Miras, overdraws, equipo inusual, etc.

1. Los overdraws están permitidos en todas las categorías excepto BB, LB, ST, FBB y TRD.

2. No hay límite en el número de pines de una mira, pero no puede haber un pin para más de 50 yardas ni uno desalineado respecto de los demás. Esta regla pretende impedir el uso de un «belly pin» para encuadrar el animal.

3. Una mira utilizada en una categoría de pines fijos no podrá ajustarse después de que el arquero entre en el recorrido.

4. Las miras que proyectan luz láser u otro punto de puntería sobre la diana están prohibidas en todas las categorías.

5. Quien utilice equipo nuevo o inusual no contemplado en las definiciones de categoría ni en estas reglas deberá competir en una categoría abierta hasta que la Junta Directiva de IBO determine la categoría apropiada.

6. Se permiten peeps de tipo verifier o clarifier en todas las categorías que admitan miras.

7. No se permite ningún indicador de apertura o clicker en las categorías tradicionales, salvo BB.

IV. REGLAS Y ETIQUETA DE TIRO

A. Etiqueta de tiro

1. Los grupos de tiro no podrán estar formados exclusivamente por amigos y familiares. Siempre que sea posible se incorporará al menos una persona ajena al grupo que lleve la puntuación. Los grupos de amigos o familiares deben saber que la deportividad exige añadir otro competidor/anotador y deberán informar de la situación a los oficiales del campo. No hacerlo constituye conducta antideportiva.

2. Un arquero solo podrá participar en una categoría por evento autorizado por IBO. Se exceptúan IBO Field, donde se puede competir en más de una categoría, y eventos IBO bajo techo con recorrido corto y largo, donde se permite una categoría en cada recorrido. Esto no impide competir en otro estilo o categoría en otro evento, salvo que profesionales y semiprofesionales no pueden bajar a aficionados durante el año IBO. Las tarjetas IBO Field deben completarse y entregarse antes de inscribirse en otra categoría.

3. Todos los grupos establecerán un orden de tiro. Si hay arqueros de distintas estacas, se respetará ese orden sin que nadie avance más allá de su estaca antes de disparar. Ningún arquero ni espectador se acercará a la diana hasta que haya disparado todo el grupo.

4. Al disparar, el arquero debe tocar o situarse a horcadas de la estaca correspondiente. Si se coloca a horcadas, la estaca debe quedar entre sus pies. Las estacas pueden colocarse para exigir diversas posiciones de tiro. Está prohibido modificar el terreno alrededor de la estaca con herramientas o elementos de nivelación, naturales o de otro tipo.
5. Al abrir el arco, se empezará apuntando hacia la diana, con un ángulo no excesivamente superior a la trayectoria de la flecha. Está prohibido abrir el arco apuntando hacia el cielo por el peligro de un fallo del equipo.
6. Cada arquero dispondrá de un máximo de dos (2) minutos para completar su disparo:
 - a. El tiempo del primer arquero empieza cuando el grupo anterior despeja la diana. El del siguiente empieza cuando el anterior suelta la flecha.
 - b. Los arqueros deben respetar a los grupos que esperan y disparar oportunamente. Un oficial puede descontar cinco (5) puntos a quien supere el tiempo. Si todo el grupo incumple esta regla, se podrán descontar cinco (5) puntos a cada integrante. Las infracciones repetidas del límite de dos minutos constituyen conducta antideportiva.
 - c. Tras disparar, se despejará inmediatamente la estaca. Está prohibido utilizar prismáticos desde la estaca después del disparo. Las infracciones reiteradas supondrán cinco (5) puntos de descuento por infracción.
 - d. Para cumplir los dos minutos, un arquero en la estaca no puede destensar el arco más de tres veces. Se entiende por destensar llegar al anclaje y volver a bajar el arco sin disparar. Si lo hace más de tres veces, recibirá cero en esa diana. Todos los grupos deben aplicar esta puntuación; no hacerlo se considerará falsificación de resultados y conllevará las sanciones indicadas en el apartado i de Tarjetas de puntuación.
7. No se hablará de distancias hasta que todas las flechas hayan sido puntuadas. Solo podrán hablar de la distancia quienes ya hayan disparado a esa diana, sin ayudar a quienes aún no lo hayan hecho.
8. Las cintas de ajuste de la mira utilizadas durante la competición deben estar cubiertas para no revelar distancias a otros competidores.
9. Solo podrá utilizarse un paraguas para asistir al tirador en la estaca, de tamaño máximo equivalente a un paraguas de golf.
10. Todos los eventos competitivos IBO se basan en el tiro «a pulso». Está prohibido usar bastones, correas, accesorios o posiciones que permitan apoyar o estabilizar artificialmente el disparo.

B. Puntuación

1. Tarjetas de puntuación

- a. En todos los eventos autorizados por IBO deberán cumplimentarse dos tarjetas por arquero, con su nombre, dirección, número de miembro IBO y números de miembro IBO de cada anotador.
 - b. Las tarjetas se repartirán entre dos anotadores, cada uno con una tarjeta de cada arquero. Ambos deben acordar, comparar y anotar la puntuación antes de extraer las flechas.
 - c. Las flechas retiradas antes de tiempo puntuarán cero. Las infracciones repetidas causarán descalificación.
 - d. Si los anotadores registran por error puntuaciones distintas, se corregirán conforme al acuerdo de la mayoría del grupo. El error se rodeará y llevará las iniciales de ambos anotadores; la puntuación correcta se perforará o marcará claramente. Si no hay acuerdo mayoritario, el arquero recibirá la puntuación más alta de las dos.
 - e. Las tarjetas se revisarán al terminar cada recorrido. Todo el grupo entregará conjuntamente sus tarjetas.
 - f. Las tarjetas deberán ser legibles, completas y estar firmadas por el arquero. Ningún competidor ni anotador podrá modificarlas después de entregarlas a un oficial.
 - g. Cada arquero es responsable de sus tarjetas y de que cumplan estos requisitos. No se emitirán duplicados por pérdida o daño salvo circunstancias excepcionales aprobadas, a su exclusiva discreción, por el anfitrión o los oficiales IBO.
 - h. Los clubes anfitriones conservarán las tarjetas durante un año después del evento autorizado por IBO.
 - i. Intentar falsificar deliberadamente una puntuación o permitir conscientemente que otro la falsifique supondrá descalificación del evento y prohibición de participar en eventos IBO durante un (1) año. El competidor suspendido podrá solicitar su readmisión a la Junta Directiva IBO.
 - j. IBO se reserva, a su exclusiva discreción, el derecho a corregir errores inocuos, incluidos errores de suma, ausencia de iniciales o firma, publicación, etc., que claramente no constituyan un intento de inflar la puntuación.
2. Puntuación de flechas
- a. Los puntos se asignarán así:
 - i. 11 puntos: anillo de 11 o «X», centrado dentro del anillo de 10.
 - ii. 10 puntos: anillo de 10 o corazón.
 - iii. 8 puntos: zona vital.
 - iv. 5 puntos: cuerpo.
 - v. 0 puntos: fallo o flecha que no toque el color del cuerpo.

- b. Si una diana muestra más de una zona de puntuación, el organizador indicará en la estaca cuál debe usarse. Si no hay indicación, podrá utilizarse cualquiera de ellas.
- c. Si el tubo de la flecha toca la línea de una zona de mayor puntuación, se concederá la mayor. No cuentan para puntuar las partes que sobresalgan del tubo, como plumas, vanes o anillos del culatín.
- d. Las flechas deben quedar clavadas en la diana para puntuar más de cero, salvo las excepciones de paso completo, impacto en otra flecha o rebote descritas en e, f, g y h.
- e. Una flecha que atravesase completamente la diana puede puntuarse si la mayoría del grupo lo presencia y está de acuerdo. Se considera paso completo cuando atraviesa la diana rodeada de material en 360 grados y deja orificios de entrada y salida separados. Si lo presencié alguien distinto del tirador y el grupo no llega a un acuerdo, el arquero podrá repetir el tiro antes de que el grupo avance a puntuar.
- f. Si el suelo, un árbol u otro objeto impide el paso completo, deberá haber material de diana rodeando la flecha en 360 grados para puntuar. En caso contrario se considerará un roce o desgarró y no una flecha clavada.
- g. Las flechas completas o fragmentos que incluyan la punta clavados en la diana se puntuarán donde penetraron. Una flecha incrustada en el extremo del culatín de otra clavada recibirá la misma puntuación que esta. Si una flecha golpea otra, la daña visiblemente y no queda clavada, recibirá la puntuación de la flecha golpeada, siempre que la mayoría acuerde que (1) se golpeó esa flecha y (2) el impacto impidió que quedara clavada. De lo contrario se puntuará como fallo.
- h. Un rebote es una flecha que impacta directamente en la diana y rebota hacia el tirador. Un roce no es un rebote. Podrá puntuarse si la mayoría del grupo acuerda la puntuación. Si lo presencia alguien distinto del arquero y no hay acuerdo, podrá repetirse el disparo antes de avanzar a puntuar.
- i. Una flecha soltada o caída accidentalmente puntuará cero salvo que el arquero pueda recuperarla mientras toca la estaca y volver a dispararla dentro de sus dos minutos.
- j. Disparar intencionalmente al suelo o a un objeto distinto de la diana es conducta antideportiva y la flecha puntuará cero.

C. Prismáticos y telémetros

1. La capacidad de estimar distancias sin telémetros ni ayuda ajena es esencial en el tiro 3D IBO. Por ello están prohibidos los telémetros y dispositivos para calcular distancias. No se pueden usar partes del cuerpo, el arco, accesorios o equipo para calcularlas.

Los arqueros con miras ajustables no pueden modificar la elevación de la mira después de abrir el arco y apuntar a la diana. Se prohíbe cualquier marca en prismáticos por lo demás legales que pueda interpretarse como referencia para calcular distancias.

2. Se permiten prismáticos de mano sin límite de aumentos.

3. No se podrán usar prismáticos desde la estaca después del disparo. Quien use una mira ajustable no podrá ajustarla después de utilizar prismáticos en la estaca. También se permite observar la diana con prismáticos mientras se espera turno o desde la zona de espera detrás de un grupo que está disparando.

D. Averías del equipo y abandono del recorrido

1. Una vez iniciado el recorrido, el arquero debe terminarlo con su grupo salvo autorización de un oficial o, en caso de avería, de su grupo. Ningún arquero o grupo que abandone el campo sin autorización oficial podrá continuar.

2. Siempre que sea posible, ante condiciones meteorológicas adversas se utilizará una sirena u otro aviso que indique una posible emergencia y el cierre inmediato de todos los campos de competición y práctica. Al sonar, cesará todo tiro y todos buscarán refugio apropiado, extremando la precaución. Solo se reanudará el tiro cuando IBO, el organizador u oficiales indiquen cómo volver a entrar tras pasar la emergencia y reabrirse los campos. Desobedecer estos avisos y continuar disparando, dado el grave riesgo para tiradores y personal, se considerará conducta antideportiva y será motivo de descalificación inmediata.

3. Una vez iniciado el recorrido, no podrá cambiarse el equipo salvo avería conforme a las siguientes disposiciones.

4. AVERÍAS DEL EQUIPO. Deben ser visibles y reconocidas por la mayoría del grupo. Procedimiento:

a. Los anotadores escribirán «avería del equipo» en la tarjeta del afectado y la firmarán con sus iniciales.

b. Los anotadores sumarán la puntuación hasta ese momento y pondrán sus iniciales en las tarjetas.

c. El arquero afectado avanzará con precaución por el recorrido e informará inmediatamente a un oficial.

d. Si quedan tres o más arqueros, pueden seguir disparando. Si quedan dos o menos, deberán unirse al grupo siguiente, siempre que no resulte un grupo de seis o más, o apartarse y esperar a un oficial. Si no hay oficiales disponibles, avanzarán hasta el puesto de control.

- e. Un oficial fijará el plazo en que debe completarse la reparación.
- f. Un oficial custodiará las tarjetas del arquero hasta terminar la reparación y acompañarlo de regreso al recorrido.
- g. Quien abandone el campo sin seguir las pautas del apartado D podrá ser descalificado.

E. Grupos de clasificación («peer groups»)

1. Un grupo de clasificación puede estar formado por las diez mejores puntuaciones de una competición anterior de la categoría. No se incluyen desempates. Todas las personas empatadas con una puntuación cuentan como una sola puntuación a estos efectos.
2. IBO o un club anfitrión, a nivel estatal, regional o nacional, puede exigir que un arquero dispare en un grupo de clasificación. Si se le asigna uno y no participa en él, su puntuación no será elegible para premios nacionales de ningún tipo.
3. Si se asignan estos grupos, el organizador enviará una invitación, pero el arquero sigue siendo responsable de comprobar si debe integrarse en uno. Puede consultar el sitio web IBO, llamar a la oficina, preguntar al club o informarse en la inscripción sobre reuniones de asignación.
4. Los principales grupos profesionales de la tercera etapa de la Triple Crown del Campeonato Nacional serán los líderes actuales de la clasificación general. En caso de ronda parcial, se usarán dianas cara a cara para determinar los tres primeros puestos generales. El objetivo es puntuar tantas dianas cara a cara como sea posible. Las posiciones generales posteriores al tercer puesto se basarán en las puntuaciones del evento individual.

F. Empates, conducta antideportiva y otras disposiciones

1. Los 11 se utilizarán para desempatar todos los puestos excepto el primero en aficionados y semiprofesionales y del primero al tercero en profesionales. Esos puestos se decidirán mediante desempate con disparos. En los demás puestos gana quien tenga más 11. Si persiste el empate, el club organizará un desempate sobre una diana animal 3D a distancia desconocida dentro del límite de la categoría, con una «X» en el centro de la zona de mayor puntuación. Ganará la flecha más cercana a la «X». Si solo se presenta un arquero, será declarado ganador. Si ninguno se presenta, el dinero de los premios se sumará y dividirá por igual entre los empatados.
2. Está prohibido llevar o consumir bebidas alcohólicas en cualquier recorrido, campo o zona de práctica durante las horas de tiro. Si un oficial considera que un arquero bajo los efectos del alcohol intenta entrar, no se le permitirá disparar y quedará suspendido de esa competición. Las infracciones repetidas pueden causar la revocación de la afiliación IBO y la prohibición de competir en todos sus eventos.

3. Los espectadores no podrán distraer, interferir ni ayudar a los arqueros en el recorrido o campo. Tanto espectadores como competidores deberán mantener controlados a niños y mascotas; si distraen a otros competidores, deberán retirarlos.
4. No se tolerará conducta antideportiva. Cualquier acción que el club o IBO considere antideportiva podrá causar descalificación y/o suspensión de la afiliación. Ejemplos no exhaustivos:
 - a. Proyectar un punto luminoso de puntería sobre una diana.
 - b. Tirar basura o eliminarla incorrectamente. Toda basura generada o llevada al campo o instalaciones por un arquero deberá retirarse y desecharse correctamente.
 - c. Inscribirse como aficionado siendo profesional o semiprofesional en otra organización 3D, o como semiprofesional siendo profesional en otra organización 3D.
 - d. Comunicar a otro arquero la distancia de una diana que todavía no ha disparado.
 - e. Se prohíbe toda comunicación electrónica en el campo salvo emergencias. Los teléfonos y demás dispositivos deberán silenciarse antes de entrar.
 - f. Desobedecer o ignorar órdenes de oficiales del campo o de competición.
 - g. Cualquier otra infracción de estas reglas.

V. CATEGORÍAS DE TIRO

A. Nivel uno: categoría no competitiva

Future Bowhunters (FBH)

FBH es para arqueros y arqueras de 8 años o menos. Se permite arco compuesto, recurvo o largo, sin restricciones de miras ni método de suelta. Distancia máxima: 15 yardas (13,72 metros). FBH no es competitiva; busca animar a los niños a aprender tiro con arco, por lo que los premios deben ser aleatorios y basados solo en participación. Se sugiere que los clubes anuncien una hora de inicio común. Se establecerá un recorrido de 10 dianas exclusivo para esta categoría, posiblemente en campo abierto, con estacas en línea recta y dianas a distancias desconocidas de hasta 15 yardas.

B. Nivel dos: categorías juveniles competitivas

1. Genesis (GEN)

Para estudiantes de 3.º a 12.º grado que utilicen el arco Genesis original sin modificar y flechas Easton 1820. Dispararán desde la estaca rosa neón. Normalmente agrupa a ambos sexos, pero puede dividirse en dos o más divisiones según la cantidad de inscritos.

2. Cub (CUB)

Para varones de 9 a 11 años o mujeres de 9 a 12 años. Arco compuesto, recurvo o largo, sin restricciones de miras, estabilizadores ni suelta. Estaca blanca.

3. Youth Hunter (YH)

Categoría opcional para edades de 12 a 17 años, con el mismo equipo que Hunter Class (HC). Velocidad máxima de 260 fps, con tolerancia del 3 %. Estaca naranja. CONSÚLTENSE LOS REQUISITOS DE EQUIPO HC.

4. Youth Release de 12 a 14 años (YMR 12-14)

Para edades de 12 a 14 años. Arco compuesto, recurvo o largo, sin restricciones de miras, estabilizadores ni suelta. Estaca amarilla.

5. Youth Release de 15 a 17 años (YMR 15-17)

Para edades de 15 a 17 años. Arco compuesto, recurvo o largo, sin restricciones de miras, estabilizadores ni suelta. Estaca roja.

6. Female Youth (FY)

Para arqueras de 13 a 17 años. Arco compuesto, recurvo o largo, sin restricciones de miras, estabilizadores ni suelta. Estaca naranja.

C. Nivel tres: categorías adultas de iniciación

1. Hunter Class (HC)

Arco compuesto, recurvo o largo, con o sin mira. La mira tendrá pines fijos, retícula o pines circulares, sin lente ni aumento. Si hay pines circulares, todos los círculos serán del mismo tamaño. Puede tener abertura posterior (peep o mira fija tipo rifle). No podrá ajustarse después de entrar al recorrido. Las flechas tendrán puntas roscadas y al menos tres (3) plumas o vanes de longitud no inferior a dos (2) pulgadas (mínimo medido de 1,75 pulgadas). Se permiten estabilizadores, V-bars, contrapesos o accesorios lastrados siempre que no sobresalgan más de 12 pulgadas de cada punto de fijación. Todo dispositivo que añada longitud o peso al estabilizador forma parte de él y se somete al límite de 12 pulgadas. Los amortiguadores de vibración sin peso no son estabilizadores, pero si están fijados a uno se medirán como parte de él. Se permite disparar con dactilera, guante o disparador. Estaca amarilla.

Quien gane más de una vez en HC en Winter National, Spring National, primera, segunda o tercera etapa de la Triple Crown nacional o Campeonato Mundial, así como quien figure entre las tres mejores puntuaciones combinadas del Campeonato Nacional o las tres mejores del Mundial, incluidos empates, deberá ascender a otra categoría al concluir el año competitivo actual. El cambio fuera de HC será permanente.

2. Female Hunter Class (FHC)

Categoría exclusivamente femenina con el mismo equipo que Hunter Class (HC). Estaca naranja. CONSÚLTENSE LOS REQUISITOS DE EQUIPO HC.

3. Beginner Bowhunter Open (BBO)

Arco compuesto, recurvo o largo, sin restricciones de miras, estabilizadores ni suelta. Estaca roja.

Quien gane más de una vez en BBO en Winter National, Spring National, primera, segunda o tercera etapa de la Triple Crown nacional o Campeonato Mundial, así como quien figure entre las tres mejores puntuaciones combinadas del Campeonato Nacional o las tres mejores del Mundial, incluidos empates, deberá ascender a otra categoría al concluir el año competitivo actual. El cambio fuera de BBO será permanente.

D. Nivel cuatro: categorías avanzadas de aficionados

HF, MHC, SMHC, SFHC y SHC SE RIGEN POR LOS REQUISITOS DE EQUIPO AHC.

1. Adult Genesis (AGEN)

Para adultos con arco Genesis original sin modificar y flechas Easton 1820. Estaca rosa neón.

2. Hunter Fingers (HF)

Mismo equipo que Advanced Hunter Class (AHC), pero sin disparador: la cuerda debe soltarse con los dedos directamente, con guante, dactilera o dedos desnudos. Estaca amarilla. CONSÚLTENSE LOS REQUISITOS AHC.

3. Master Hunter (MHC)

Categoría opcional para arqueros de 60 años o más. Mismo equipo que AHC. Estaca amarilla. CONSÚLTENSE LOS REQUISITOS AHC.

4. Senior Female Hunter (SFHC)

Categoría opcional para arqueras de 50 años o más. Mismo equipo que AHC. Estaca naranja. CONSÚLTENSE LOS REQUISITOS AHC.

5. Senior Hunter (SHC)

Categoría opcional para arqueros de 50 años o más. Mismo equipo que AHC. Estaca amarilla. CONSÚLTENSE LOS REQUISITOS AHC.

6. Bowhunter Open (MBO)

Arco compuesto, recurvo o largo, sin restricciones de miras, estabilizadores ni suelta. Estaca verde.

7. Female Bowhunter Open (FBO)

Arco compuesto, recurvo o largo, sin restricciones de miras, estabilizadores ni suelta. Estaca roja.

8. Modern Bowhunter (MBR)

Arco compuesto, recurvo o largo, con o sin mira. Los compuestos no superarán 35 pulgadas de eje a eje (máximo medido: 35,25 pulgadas). Miras de pines fijos o miras de caza móviles; no se permiten lentes en ninguna. Puede usarse abertura posterior con veriflier (peep o mira fija tipo rifle). Las flechas tendrán al menos tres (3) plumas o vanes de 2 pulgadas como mínimo (mínimo medido: 1,75 pulgadas), con diámetro de 0,246 pulgadas o menor. Se permiten puntas roscadas o pegadas. Estabilizadores, V-bars, contrapesos y accesorios lastrados no podrán sobresalir más de 18 pulgadas de cada punto de fijación. Cualquier dispositivo que añada longitud o peso al estabilizador cuenta como parte de él. Se permite dactilera, guante o disparador. Estaca verde.

9. Female Bowhunter Release (FBR)

Arco compuesto, recurvo o largo, sin restricciones de estabilizadores ni suelta. Mira de pin fijo, retícula o pines circulares. Se permite lente sin límite de aumentos. Si se usan círculos, todos serán del mismo tamaño. La mira no podrá ajustarse tras entrar al recorrido. Estaca amarilla.

10. Advanced Hunter Class (AHC)

Arco compuesto, recurvo o largo, con o sin mira. Mira de pines fijos, retícula o pines circulares. Se permite lente sin límite de aumentos; los círculos serán del mismo tamaño. Puede haber abertura posterior (peep o mira fija tipo rifle). La mira no podrá ajustarse después de entrar al recorrido. Flechas con al menos tres (3) plumas o vanes de 2 pulgadas como mínimo (mínimo medido: 1,75 pulgadas). Estabilizadores, V-bars, contrapesos y accesorios lastrados no podrán sobresalir más de 12 pulgadas de cada punto de fijación. Cualquier dispositivo que añada longitud o peso cuenta como parte del estabilizador. Los amortiguadores de vibración sin peso no se consideran estabilizadores, pero si están fijados a uno se miden como parte de él y están sujetos al límite de 12 pulgadas. Se permite dactilera, guante o disparador, así como puntas pegadas. Estaca roja.

11. Men's Senior Class (MSR)

Categoría opcional para arqueros de 50 años o más. Arco compuesto, recurvo o largo, sin restricciones de miras, estabilizadores ni suelta. Estaca verde.

12. Master Class (MCBH)

Categoría opcional para arqueros de 60 años o más. Arco compuesto, recurvo o largo, sin restricciones de miras, estabilizadores ni suelta. Estaca verde.

13. Senior Master Hunter Class (SMHC)

Categoría opcional para arqueros de 70 años o más. Mismo equipo que AHC. Estaca amarilla.
CONSÚLTENSE LOS REQUISITOS AHC.

14. Senior Master Class (SMC)

Categoría opcional para arqueros de 70 años o más. Arco compuesto, recurvo o largo, sin restricciones de miras, estabilizadores ni suelta. Estaca roja.

15. Crossbow (X-BOW)

Las ballestas deben ser modelos de producción estándar. Se permiten modificaciones menores, como cantoneras, cuerdas o pesos añadidos, siempre que no anulen la garantía del fabricante ni reduzcan la seguridad prevista. Se prohíben cantoneras con gancho, apoyos de palma y cualquier equipo adicional de apoyo (véase IV.A.9). El mecanismo de disparo debe ser original de producción del fabricante y no podrá modificarse. Los virotes tendrán diámetro no inferior a 20/64 pulgadas y longitud no inferior a 14 pulgadas. Todos serán idénticos en tipo, tamaño y peso de punta, con al menos tres (3) plumas o vanes y puntas de campo roscadas. Las ballestas de hasta 300 fps inclusive dispararán virotes de al menos 400 grains; de 301 a 325 fps, al menos 425 grains; de más de 325 fps, al menos 450 grains. Velocidad máxima: 350 fps, con tolerancia del 3 %. Se permite cualquier mira. Las miras de elevación ajustable no podrán modificarse después de levantar la ballesta y apuntar. Quien use visor de aumentos variables deberá fijar con cinta u otro medio el ajuste para mantener un aumento fijo antes de competir. La ballesta deberá estar en buen estado y tener seguro funcional.

Para apoyar la regla de dos minutos y agilizar la carga, la ballesta debe amartillarse mientras el tirador espera su turno. El seguro permanecerá activado y la ballesta descargada hasta que esté en la estaca y listo para disparar. Se cargará apuntando hacia abajo y en dirección a la diana. Nunca se cargará apuntando hacia arriba. Estaca azul.

16. Veterans Class (VET)

Categoría opcional para quienes sirven actualmente o han servido honorablemente en las fuerzas armadas. Arco compuesto, recurvo o largo, sin restricciones de miras, estabilizadores ni suelta. Estaca roja.

E. CATEGORÍAS TRADICIONALES

Los límites de potencia del arco se aplican a todas las categorías tradicionales como a las demás.

1. Bare Bow (BB)

Arco recurvo o largo, disparado con dedos en contacto directo con la cuerda, con guante, dactilera o dedos desnudos. No se permite ningún dispositivo de puntería. En la ventana del arco solo podrá haber reposaflechas y botón de presión. Se permite clicker, pero no montado en la ventana del cuerpo del arco. NO podrá haber marcas intencionales o accidentales en el arco o cuerda que puedan utilizarse para apuntar. Todas las flechas serán del mismo material y de longitud y peso uniformes. Se permite desplazamiento de dedos por la cuerda («string walking») y por la cara («face walking»). Pueden añadirse pesos a la parte inferior del cuerpo del arco. Los pesos, cualquiera que sea su forma, deben fijarse directamente al cuerpo, sin varillas, extensiones, uniones angulares ni amortiguadores. El arco sin cuerda deberá atravesar completamente un aro de diámetro interior de 12,2 cm $\pm$ 0,5 mm. Estaca naranja.

2. Longbow (LB)

Arco largo de una (1) o dos (2) piezas, disparado con dedos en contacto directo con la cuerda, con guante, dactilera o dedos desnudos. Se permiten hasta dos (2) localizadores de culatín, pero se utilizarán el mismo punto de encaje y anclaje en cada disparo, y el índice tocará la cuerda siempre en el mismo lugar y el culatín de la flecha. Se prohíben «face walking» y «string walking». No se permiten dispositivos de puntería ni marcas en arco o cuerda que puedan servir para apuntar. No se permiten indicadores de apertura ni clickers. Las flechas serán de madera, uniformes en longitud, peso y color, salvo desgaste normal. Todos los culatines serán pegados, aunque se permite adaptador de punta roscada. Se disparará desde la mano o la repisa del cuerpo. Estaca blanca.

El arco largo LB deberá cumplir:

1. Con el arco encordado, la cuerda solo podrá tocar los extremos o nocks del arco.
2. No se podrán añadir ni integrar estabilizadores, contrapesos o pesos, salvo un carcaj claramente diseñado para llevar flechas.

3. Senior Traditional (ST)

Categoría opcional para arqueros de 60 años o más. Arco recurvo o largo, disparado con dedos directamente sobre la cuerda, con guante, dactilera o dedos desnudos. Hasta dos (2) localizadores de culatín, usando siempre el mismo punto de encaje y anclaje; el índice tocará la cuerda en el mismo lugar y el culatín de la flecha. Prohibidos «face walking» y «string walking», las miras y las marcas de puntería en arco o cuerda. Prohibidos los indicadores de apertura y clickers. Todas las flechas tendrán la misma longitud y peso.

No se permiten contrapesos ni pesos añadidos o integrados, salvo un carcaj para flechas. Solo se disparará desde la mano o la repisa del cuerpo. Una placa lateral para flechas podrá sobresalir como máximo una (1) pulgada por encima de la flecha. La repisa podrá elevarse y la placa lateral ensancharse con material duro de consistencia al menos equivalente a la madera.

La repisa y la placa lateral podrán cubrirse con material blando de espesor no superior a 1/8 de pulgada. Estaca blanca.

4. Female Bare Bow (FBB)

Categoría exclusivamente femenina con el mismo equipo que Bare Bow (BB). Estaca blanca.

5. Traditional (TRD)

Arco recurvo, largo o cuerpo ILF/DAS de no más de 21 pulgadas (los cuerpos ILF/DAS mayores de 21 pulgadas competirán en Bare Bow, BB), disparado con dedos en contacto directo con la cuerda, con guante, dactilera o dedos desnudos. Se permiten dos (2) localizadores de culatín, pero deberán usarse los mismos puntos de encaje y anclaje. El índice deberá tocar el culatín. Prohibidos «string walking» y «face walking». Las flechas se dispararán desde la repisa, que solo podrá elevarse 1/4 de pulgada y ensancharse 1/4 de pulgada. No se permiten estabilizadores, contrapesos ni pesos añadidos o integrados, salvo un carcaj diseñado para flechas. No se permiten marcas de puntería, intencionales o accidentales, en arco o cuerda. Puede usarse cualquier material de flecha, pero todas tendrán color y longitud uniformes salvo desgaste normal. Los arqueros TRD deberán terminar el recorrido con las mismas flechas con que comenzaron. Estaca blanca.

F. Nivel cinco: semiprofesional

Semi-Pro (SPM)

Arco compuesto, recurvo o largo, sin restricciones de miras, estabilizadores ni suelta. Estaca azul.

G. Nivel seis: categorías profesionales

1. Pro Release (PMR)

Arco compuesto, recurvo o largo, sin restricciones de miras, estabilizadores ni suelta. Estaca azul.

2. Pro Female (PRF)

Arco compuesto, recurvo o largo, sin restricciones de miras, estabilizadores ni suelta. Estaca azul.

3. Pro Seniors (PSR)

Categoría opcional para arqueros de cincuenta (50) años o más. Arco compuesto, recurvo o largo, sin restricciones de miras, estabilizadores ni suelta. Estaca azul.

4. Pro Hunter (PHC)

Mismo equipo que Advanced Hunter Class (AHC). Estaca verde. CONSÚLTENSE LOS REQUISITOS DE EQUIPO AHC.

VI. INFRACCIONES DE LAS REGLAS Y RECLAMACIONES

A. Infracciones de las reglas

1. Quien infrinja estas reglas podrá ser descalificado del evento y suspendido de la afiliación. No es necesario emitir advertencias antes de imponer descalificación, suspensión, medidas disciplinarias u otras sanciones.
2. Quien esté suspendido de la afiliación no podrá competir en eventos autorizados por IBO durante ese año competitivo o el período que determine la Junta Directiva.
3. Debe respetarse a los oficiales de campo y evento, que tienen autoridad para descalificar por conducta insegura o infracciones.

B. Reclamaciones, apelaciones y solicitudes de reconsideración

1. En eventos nacionales y mundiales, un arquero que crea de buena fe que se ha infringido una regla puede presentar una reclamación ante el Comité de Reclamaciones, integrado por al menos tres miembros de la Junta Directiva y otras personas designadas por IBO. No se atenderá ninguna reclamación sin 50,00 dólares y una solicitud escrita que exponga claramente los motivos. Debe presentarse a más tardar una hora después del cierre de los campos al terminar el torneo. El Comité, a su exclusiva discreción, podrá resolver sobre la documentación o exigir testimonio de testigos disponibles. Decidirá antes de concluir el evento y podrán entregarse premios conforme a su decisión, que será definitiva. Conservará toda la documentación presentada y remitirá a la oficina IBO la fundamentación escrita y los documentos para revisión de la Junta.
2. En las demás competiciones autorizadas por IBO, el club anfitrión resolverá las reclamaciones mediante un Comité que incluya a los oficiales IBO disponibles, siguiendo en lo posible el procedimiento anterior. Quien reclame o sea objeto de reclamación podrá apelar ante la Junta Directiva IBO mediante escrito presentado en la oficina administrativa dentro de cinco (5) días hábiles desde la decisión. Si hay apelación, el Comité entregará a la Junta todos los documentos y los fundamentos escritos de su decisión. La Junta estudiará la apelación en su siguiente reunión ordinaria e intentará resolverla justamente con la información disponible. Los arqueros deben entender que algunas cuestiones son muy difíciles de resolver después de un torneo; la Junta puede no considerar la apelación si estima que no puede obtener información suficientemente precisa para decidir.
3. Negarse intencionalmente a colaborar con el Comité en la investigación es conducta antideportiva. El Comité puede descalificar al arquero o declararlo inelegible para premios en ese evento, y IBO puede imponer otras sanciones. Si una decisión del Comité o de la Junta altera el orden de llegada de una categoría, IBO podrá, a su exclusiva discreción, exigir la devolución de premios para redistribuirlos según la decisión.

4. Discrepancias de puntuación: ante una discrepancia puede presentarse reclamación por el procedimiento anterior O, si no se alega actuación deliberadamente indebida y se debe a inadvertencia, error simple o equivocación, puede presentarse solicitud de reconsideración ante la oficina IBO no más tarde del primer viernes siguiente al evento. Si se presenta reclamación o reconsideración sobre puntuación, IBO revisará la solicitud y comunicará una decisión DEFINITIVA dentro de los diez (10) días hábiles siguientes a su recepción. Si se recibe después de iniciada la ceremonia de premios, IBO y los organizadores no serán responsables de los premios entregados según los resultados publicados antes de la ceremonia.

5. Revisión de la competición por IBO: IBO pretende fomentar el tiro con arco mediante competiciones justas y equitativas para todos. También reconoce la dificultad de preparar recorridos, vigilar infracciones, sumar puntuaciones, garantizar la seguridad, entregar premios y atender otras tareas en poco tiempo. Por ello se reserva, a su exclusiva discreción, el derecho de investigar, revisar y/o corregir cualquier resultado competitivo por infracciones, conducta antideportiva, elegibilidad, inadvertencia, equivocación, error inocuo o cualquier circunstancia pertinente, se haya presentado o no reclamación o solicitud de reconsideración.

VII. INFRACCIONES DE LAS LEYES DE CAZA Y SUSPENSIONES

La información siguiente procede de los artículos constitutivos y estatutos de International Bowhunting Organization.

A. Causas de suspensión

1. Infracciones de caza (con suspensión de la licencia de caza).
2. Cualquier condena por infracción de leyes de caza.
3. Conducta antideportiva, constituya o no una infracción legal. Todos los miembros deben respetar las reglas de caza justa («fair chase») y los ideales de International Bowhunting Organization, Inc.

B. Sanciones

1. La Junta Directiva podrá suspender o expulsar de IBO por hasta cinco años al infractor cuando determine que existe causa justificada.
2. La reincidencia será motivo de expulsión permanente.
3. Las sanciones, suspensiones y expulsiones por causa justificada se votarán en reunión ordinaria o extraordinaria de la Junta. El miembro afectado podrá solicitar una audiencia ante la Junta, que podrá considerar o reconsiderar la medida.
4. La Junta podrá establecer, publicar y mantener reglas de participación para eventos autorizados de miembros, con opciones de sanción específicas para hacerlas cumplir.

VIII. COMPETICIONES Y PREMIOS ADICIONALES

A. Campeonato Nacional Triple Crown IBO: «Best of the Best»

Los ganadores generales de cada categoría elegible en la Triple Crown del Campeonato Nacional IBO podrán competir en «Best of the Best» durante el Campeonato Mundial IBO. El arquero deberá utilizar el mismo equipo con el que ganó su categoría en la Triple Crown nacional.

B. Arquero del Año IBO («Shooter of the Year»)

1. Para optar a Arquero del Año, se debe participar en la Triple Crown del Campeonato Nacional y en el Campeonato Mundial. Además, se debe participar al menos en otro evento SOY (Southern 400, Winter National o Spring National). Se concederán puntos a los diez primeros de cada categoría en cada evento: 10 al primero, 9 al segundo y así sucesivamente hasta 1 al décimo. Los puntos de la Triple Crown nacional y del Mundial se sumarán al valor de puntos más alto de los demás eventos SOY en que se haya participado (al menos uno y hasta tres) para determinar el Arquero del Año de cada categoría elegible.
2. Todas las categorías pueden optar al premio. Una categoría deberá contar con al menos diez (10) participantes distintos inscritos en eventos Shooter of the Year para otorgarlo.

C. Premio IBO Grand Slam

Se concede a quien gane las tres etapas de la Triple Crown del Campeonato Nacional y el Campeonato Mundial en un (1) año competitivo. Son elegibles las categorías con al menos diez (10) arqueros distintos durante el año.

D. Premio IBO Super Slam

Se concede a quien gane todos los eventos IBO en un (1) año competitivo (Southern 400, Winter National, Spring National, las tres etapas de la Triple Crown del Campeonato Nacional y el Campeonato Mundial). Son elegibles las categorías con al menos diez (10) arqueros distintos durante el año.

E. Sorteo IBO Super Six

Los arqueros que compitan en los seis eventos exigidos participarán en un sorteo de premios destacados y obsequios. Para clasificarse deben competir en las tres etapas de la Triple Crown nacional, el Campeonato Mundial y al menos dos de los siguientes tres eventos: Southern 400, Winter National y Spring National. El sorteo tendrá lugar en el Campeonato Mundial para agradecer y reconocer la fidelidad de los participantes IBO.