

11.10 3D - REGULAMIN

Zawody 3D podlegają Zasadom Antydopingowym FITA (patrz część 1 - załącznik 5) oraz Zasadom Postępowania FITA (patrz rozdział 1 – załącznik 2).

11.10.1 CHARAKTERYSTYKA MIEJSCA ROZGRYWKI

11.10.1.1 Miejsce rozgrywki musi być zorganizowane w sposób zapewniający łatwy i bezpieczny dostęp do stanowisk strzelniczych. Punkty trasy 3D muszą być maksymalnie skupione w celu zaoszczędzenia czasu.

11.10.1.1.1 Dystans pomiędzy centralnym punktem miejsca rozgrywki a najbardziej oddalonym obiektem nie może być większy niż 1 kilometr lub 15 minut spokojnego marszu (w czasie wprowadzania grup na miejsce rozgrywki czy dostarczania zapasowego sprzętu).

11.10.1.1.2 Osoby przygotowujące miejsce rozgrywki muszą zapewnić bezpieczne ścieżki dla sędziów i personelu medycznego oraz umożliwić transport sprzętu na terenie miejsca rozgrywki w czasie trwania zawodów.

11.10.1.1.3 Miejsce rozgrywki nie może znajdować się wyżej niż 1800 m n.p.m. , a różnica pomiędzy najwyższym i najniższym punktem miejsca rozgrywki nie może wynieść więcej niż 100m.

11.10.1.1.4 Jak opisano w artykule 11.10.2.1, cele muszą być rozmieszczone tak, aby zapewnić maksymalną różnorodność i najlepsze wykorzystanie terenu z zachowaniem odpowiedniej równowagi pomiędzy odległością od celu i wielkością strefy punktowanej.

11.10.1.1.5 W przypadku figur małych zwierząt, organizator musi umieścić 2 takie figury w bardzo bliskiej odległości od siebie.

11.10.1.1.6 Figury zwierzęce powinny być umieszczone w taki sposób , aby wszyscy zawodnicy widzieli całą tarczę.

11.10.1.1.7 Odległości od celu – tylko niewiadome odległości

11.10.1.1.7.1 Czerwone paliki:

- Mężczyźni i Kobiety – łuk bloczkowy

Maksymalna odległość: 45m

11.10.1.1.7.2 Niebieskie paliki:

- Mężczyźni i Kobiety – Goły łuk
- Mężczyźni i Kobiety – łuk Angielski
- Mężczyźni i Kobiety – łuk Bez Przyrządów Celowniczych

Maksymalna odległość: 30m

Zróznicowanie odległości od celu musi być dostosowane do wielkości sylwetek zwierząt.

11.10.1.1.8 Organizator musi umieścić zdjęcia figur zwierzęcych z zaznaczonymi strefami punktowymi w odpowiedniej odległości od miejsca oczekiwania i w odległości 5-10m przed palikiem strzeleckim.

11.10.1.1.9 Wszystkie cele muszą być kolejno ponumerowane. Numery nie mogą mieć mniej niż 20cm wysokości. Powinny to być czarne numery na żółtym tle lub żółte numery na czarnym tle. Numery te powinny się znaleźć w odległości 5-10m przed tablicą ze zdjęciem sylwetki zwierzęcia.

- 11.10.1.1.9.1 Numery kolejnych figur zwierzęcych będą także spełniać rolę głównego miejsca oczekiwania dla zawodników następnych w kolejności do oddania strzału. Palik strzelecki powinien być widoczny z miejsca oczekiwania.
- 11.10.1.1.10 Kiedy palik strzelecki jest wolny, grupa może podejść do tablicy ze zdjęciem sylwetki zwierzęcia, która stanowi drugie w kolejności miejsce oczekiwania. Zawodnicy czekają tam dopóki cel się nie zwolni.
- 11.10.1.1.11 Znaki wskazujące kierunek poruszania się po polu rozgrywki muszą być umieszczone w odpowiednich odstępach, aby zawodnicy mogli bezpiecznie i łatwo przemieszczać się od jednego celu do drugiego.
- 11.10.1.1.12 Wokół toru powinny być umieszczone odpowiednie barierki, aby widzowie stali w bezpiecznej odległości, ale jednocześnie mieli najlepszy możliwy widok do oglądania zawodów. Na torze wewnątrz barierki dopuszcza się przebywanie wyłącznie osób posiadających odpowiednią akredytację. (Kapitanowie drużyn nie mogą przebywać na polu rozgrywki).
- 11.10.1.1.13 Strefa centralna miejsca rozgrywki musi posiadać:
- Urządzenie (system) do komunikacji pomiędzy przewodniczącym Komisji Sędziowskiej Turnieju, Komisją Sędziowską, Delegatem Technicznym i siedzibą Organizatora
 - Odpowiednie schronienie dla oficjeli drużyn
 - Oddzielne schronienie dla Sądu Apelacyjnego, przewodniczącego Komisji Sędziowskiej Turnieju oraz Delegata Technicznego
 - Strzeżone pomieszczenie na sprzęt i zapasowe części
 - Obszar ćwiczeniowy z celami do wykorzystania jako miejsce do rozgrzewki przed rozgrywką
 - Miejsce na odpoczynek z jedzeniem i piciem
 - Toalety
- 11.10.1.1.14 Miejsce rozgrywki turnieju 3D musi być gotowe do kontroli nie później niż na 16 godzin przed rozpoczęciem turnieju. W przypadku mistrzostw, miejsce rozgrywki musi być gotowe najpóźniej w godzinach rannych na 2 dni przed rozpoczęciem rozgrywki (za wyjątkiem modyfikowanych miejsc rozgrywki).

11.10.2 WYPOSAŻENIE MIEJSCA ROZGRYWKI

11.10.2.1 Figury zwierzęce 3D

Podczas zawodów używa się trójwymiarowych figur zwierzęcych o zróżnicowanej wielkości i kształcie. Ilość figur, ich rozmiar, a także rozmiar stref trafień punktowanych nie podlegają żadnym normom. Linie rozgraniczające poszczególne obszary punktujące wliczane są w obszar strefy punktowania o wyższej wartości.

Kolor ciała figur zwierzęcych jest różny dla poszczególnych zwierząt.

11.10.2.2 Strefy trafień punktowanych

Figury zwierzęce podzielone są na 4 strefy trafień punktowanych (11;10; 8 i 5).

Jeśli strzała trafi w linię oddzielającą dwie strefy, strzał liczony jest jako trafienie strefy o wyższej wartości.

- 11 punktów – mały okrąg wyśrodkowany w pierścieniu 10 (stanowi około 25% pierścienia 10)
- 10 punktów – większy okrąg w obrębie strefy życia (vital area)
- 8 punktów – strefa życia poza okręgiem 10-punktowym
- 5 punktów – trafienie w miejsce kolorowe na ciele zwierzęcia
- Strzał w róg, kopyto lub inną nie-kolorową część ciała zwierzęcia, odbicie się strzały czy chybienie liczone jest jako strzał niecelny

11.10.2.3 Zdjęcia zwierząt

W odległości 5-10m od palika strzeleckiego powinien znaleźć się rysunek zwierzęcia, z uwzględnieniem graficznej informacji o rozmieszczeniu stref punktujących

11.10.3 WYPOSAŻENIE ZAWODNIKÓW

Ta część regulaminu zawiera informacje na temat sprzętu akceptowanego podczas rozgrywek FITA. Zawodnicy są odpowiedzialni za przygotowanie i korzystanie ze sprzętu, który jest zgodny z regułami rozgrywek FITA. W razie wątpliwości zawodnik może pokazać swój sprzęt sędziemu jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki.

Zawodnik, który korzysta ze sprzętu niezgodnego z zasadami FITA może zostać zdyskwalifikowany.

W dalszej części znajdują się dokładne wytyczne dla poszczególnych stylów, a także ogólne przepisy dotyczące wszystkich zawodników.

11.10.3.1 W przypadku **Gołego Łuku** (Barebow) można korzystać z:

11.10.3.1.1 Każdego rodzaju łuku, pod warunkiem, że spełnia on wymogi łuku używanego w łucznictwie tarczowym, n.p. łuk składający się z uchwytu, majdanu i dwóch giętkich ramion łuku kończących się zaczepami.

Łuk jest gotowy do użycia w momencie, gdy pojedyncza cięciwa zaczepiona zostaje pomiędzy dwoma zaczepami. W trakcie strzału zawodnik jedną ręką trzyma łuk za uchwyt, a palcami drugiej ręki naciąga, przytrzymuje i zwalnia cięciwę.

Łuk opisany powyżej nie może posiadać żadnych dodatkowych elementów poza siodełkiem strzały. Niedopuszczalne są wszelkie zgrubienia, znaczniki czy zalaminowane elementy, które można uważać za znaki celownicze.

Odprężony łuk wyposażony w dozwolony dodatkowy osprzęt musi przechodzić przez pierścień o średnicy wewnętrznej 12,2cm +/- 0,5mm.

11.10.3.1.1.1 Różnokolorowe majdany i znaki firmowe umieszczone na wewnętrznej stronie ramion łuku są dopuszczalne.

11.10.3.1.2 Cięciwy składającej się z dowolnej ilości włókien o dowolnej kolorystyce i materiale dopasowanym do rodzaju rozgrywki. Cięciwa może być zaopatrzona w centralną owijkę dla ułatwienia pracy palców, a także w pojedyncze siodełko na cięciwie, do którego mogą być przyłączone owijki w celu łatwiejszego dopasowania nasadki strzały i w celu

zlokalizowania siodełka na cięciwie. Można skorzystać z pomocy 1 lub 2 linijek łuczniczych. W zaczepach cięciwy, na obu jej końcach można umieścić pętle.

11.10.3.1.2.1 Owijki na cięciwie nie powinny się kończyć w zasięgu wzroku zawodnika przy pełnym naciągu cięciwy. Cięciwa nie może ułatwiać celowania przy użyciu przeziernika, oznaczeń ani w żaden inny sposób. Nie są dozwolone znaki na cięciwie dla ustalenia styku ust lub nosa z cięciwą.

11.10.3.1.3 Siodełka strzały (może być regulowane). Zawodnicy mogą korzystać z ruchomego butona, punktu nacisku czy podkładki pod strzałę pod warunkiem, że nie są one elektryczne czy elektroniczne i nie ułatwiają celowania. Punkt nacisku nie może być umieszczony dalej niż 2cm od gardła uchwytu (najważniejszego punktu łuku).

11.10.3.1.4 Zakaz używania urządzeń do sprawdzania naciągu (klickera).

11.10.3.1.5 Niedopuszczalne są znaki na łuku, które można uważać za znaki celownicze. Dozwolone jest złożenie przy twarzy i metoda chwytania za cięciwę poniżej strzały.

11.10.3.1.6 Zakaz używania stabilizatorów

Tłumiki stanowiące część łuku są dozwolone, pod warunkiem, że nie posiadają stabilizatorów.

Dolna część majdanu łuku może zostać zaopatrzona w dodatkowe obciążniki. Muszą być one jednak zamocowane bezpośrednio do majdanu, bez użycia dodatkowych elementów.

11.10.3.1.7 Można korzystać z każdego rodzaju strzał, pod warunkiem, że spełniają one wymogi strzał używanych w łucznictwie tarczowym i nie spowodują nadmiernego uszkodzenia figur zwierzęcych.

11.10.3.1.7.1 Strzała składa się z promienia, grotu, opierzenia i opcjonalnie z etykiety z danymi strzały. Maksymalna średnica promienia strzały wynosi 9.3mm, a średnica grotu nie może przekroczyć 9.4mm.

Każda strzała musi być opisana imieniem i nazwiskiem zawodnika.

Każdy zawodnik musi używać strzał o jednakowej wadze i o tej samej kolorystyce.

11.10.3.1.8 Dozwolone jest użycie ochraniaczy na palce, rękawiczek czy skórek ochronnych na rękę cięciwną w czasie naciągania, przytrzymywania i zwalniania cięciwy.

11.10.3.1.8.1 Dopuszcza się użycie separatorów pomiędzy palcami zapobiegających przyszcypywaniu nasadki strzały. Separatory te muszą charakteryzować się jednakową wielkością, kształtem i kolorystyką szyci. (Dodatkowe notatki czy znaki są niedozwolone); Zwykłe rękawiczki, rękawiczki z jednym palcem czy inne podobne akcesoria nie mogą być przyłączone do uchwytu łuku.

Dopuszcza się użycie dodatków służących do zakotwiczenia dłoni cięciwej. Dodatki te mogą być doczepione do ochraniaczy palców.

Akcesoria do ochrony palców nie mogą posiadać dodatkowych urządzeń wspomagających naciąganie, przytrzymywanie i zwalnianie cięciwy.

11.10.3.1.9 Dozwolone jest użycie naramienników, ochraniaczy ubioru, smyczy do łuku, kołczanu u pasa lub ustawianego na ziemi czy pomponu do czyszczenia strzał jako tłumika ramienia łuku. Kołczany nie mogą być doczepione do łuku.

11.10.3.2 W przypadku **łuku bez przyrządów celowniczych** (Instinctive Bow), można korzystać z:

11.10.3.2.1 Każdego rodzaju łuku, pod warunkiem, że spełnia on wymogi łuku używanego w łucznictwie tarczowym, n.p. łuk składający się z uchwytu, majdanu i dwóch giętkich ramion łuku kończących się zaczepami.

Łuk jest gotowy do użycia w momencie, gdy pojedyncza cięciwa zaczepiona zostaje pomiędzy dwoma zaczepami. W trakcie strzału zawodnik jedną ręką trzyma łuk za uchwyt, a palcami drugiej ręki naciąga, przytrzymuje i zwalnia cięciwę.

Łuk opisany powyżej nie może posiadać żadnych dodatkowych elementów poza prostym plastikowym siodełkiem strzały (patrz 11.10.3.2.3). Niedopuszczalne są wszelkie zgrubienia, znaczniki czy zalaminowane elementy, które można uważać za znaki celownicze.

Maksymalna siła naciągu łuku dla kobiet i mężczyzn wynosi 60 funtów, mierzona dla danej długości naciągu zawodnika.

11.10.3.2.1.1 Różnokolorowe majdany i znaki firmowe umieszczone na wewnętrznej stronie ramion łuku są dopuszczalne.

11.10.3.2.2 Cięciwy składającej się z dowolnej ilości włókien o dowolnej kolorystyce i materiale dopasowanym do rodzaju rozgrywki. Cięciwa może być zaopatrzona w centralną owijkę dla ułatwienia pracy palców, a także w pojedyncze siodełko na cięciwie, do którego mogą być przyłączone owijki w celu łatwiejszego dopasowania nasadki strzały i w celu zlokalizowania siodełka na cięciwie. Można skorzystać z pomocy 1 lub 2 linijek łuczniczych. W zaczepach cięciwy, na obu jej końcach można umieścić pętle.

11.10.3.2.2.1 Owijki na cięciwie nie powinny się kończyć w zasięgu wzroku zawodnika przy pełnym naciągu cięciwy. Cięciwa nie może ułatwiać celowania przy użyciu przeziernika, oznaczeń ani w żaden inny sposób. Nie są dozwolone znaki na cięciwie dla ustalenia styku ust lub nosa z cięciwą.

11.10.3.2.3 Prostej plastikowej podstawki pod strzałę lub półki łuku (w przypadku tego ostatniego, dozwolone jest pokrycie przyrządu dowolnym miękkim materiałem). Inne typy podstawek są zabronione.

11.10.3.2.4 Zakaz używania urządzeń do sprawdzania naciągu (klickera).

11.10.3.2.5 Niedopuszczalne są znaki na łuku, które można uważać za znaki celownicze.

Dopuszczalne jest użycie jednego stałego punktu kotwiczenia dłoni cięciwnej.

11.10.3.2.6 Dopuszcza się użycie tylko krótkich stabilizatorów o maksymalnej długości 13cm – stabilizator nie może być wyposażony w żadne dodatkowe akcesoria czy amortyzatory wstrząsów.

11.10.3.2.7 Można korzystać z każdego rodzaju strzał, pod warunkiem, że spełniają one wymogi strzał używanych w łucznictwie tarczowym i nie spowodują nadmiernego uszkodzenia figur zwierzęcych.

11.10.3.2.7.1 Strzała składa się z promienia, grotu, opierzenia i opcjonalnie z etykiety z danymi strzały. Maksymalna średnica promienia strzały wynosi 9.3mm, a średnica grotu nie może przekroczyć 9.4mm. Każda strzała musi być opisana imieniem i nazwiskiem zawodnika lub inicjałami. Każdy zawodnik musi używać strzał o jednakowej wadze i o tej samej kolorystyce.

11.10.3.2.8 Dozwolone jest użycie ochraniaczy na palce, rękawiczek czy skórek ochronnych na rękę w czasie naciągania, przytrzymywania i zwalniania cięciwy.

11.10.3.2.8.1 Obowiązują następujące zasady:

- Zwykłe rękawiczki, rękawiczki z jednym palcem czy inne podobne akcesoria używane do ochrony ręki przytrzymującej łuk nie mogą być przyłączone do uchwytu łuku.
- Akcesoria do ochrony palców nie mogą posiadać dodatkowych urządzeń wspomagających naciąganie, przytrzymywanie i zwalnianie cięciwy.

- Zabrania się użycia dodatków służących do zakotwiczenia dłoni cięciwnej doczepionych do ochraniaczy palców.
- Należy strzelać uchwytem Śródziemnomorskim (trzy palce luźne, jeden palec na strzale, dwa pod spodem) z jednym ustalonym punktem kotwiczenia dłoni cięciwnej. Złożenie przy twarzy i metoda chwytania za cięciwę poniżej strzały są zabronione.

11.10.3.2.9 Dozwolone jest użycie naramienników, ochraniaczy ubioru, smyczy do łuku, kołczanu u pasa lub ustawianego na ziemi czy pomponu do czyszczenia strzał jako tłumika ramienia łuku. Kołczany nie mogą być doczepione do łuku.

11.10.3.3 W przypadku łuku Bloczkowego (Compound Bow), wytyczne są następujące. Można używać dowolnego sprzętu dodatkowego pod warunkiem, że akcesoria te nie są elektryczne ani elektroniczne.

11.10.3.3.1 **Łuk Bloczkowy** jest łukiem, w którym cięciwa jest naciągana za pomocą systemu bloczków i krzywek. Łuk jest gotowy do użycia, gdy cięciwa jest bezpośrednio doczepiona do bloczków, zaczepów cięciwy na ramionach łuku lub w inny sposób wynikający z budowy łuku.

11.10.3.3.1.1 Szczytowa siła naciągu nie może przekroczyć 60 funtów.

11.10.3.3.1.2 Śruby mocujące ramiona łuku: Po rozpoczęciu rozgrywki zawodnik nie może zmieniać ustawienia śrub, chyba że łuk zostanie sprawdzony przez sędziego po wprowadzeniu zmian.

11.10.3.3.1.3 Dopuszcza się użycie odciągów kabli.

11.10.3.3.1.4 Można stosować rozdwojony kabel, pod warunkiem, że nie dotyka on cały czas ręki czy nadgarstka zawodnika ani ramienia łuku.

11.10.3.3.2 Cięciwa może składać się z dowolnej ilości włókien

11.10.3.3.2.1 o dowolnej kolorystyce i materiale dopasowanym do rodzaju rozgrywki.

Dopuszcza się użycie owijki na cięciwie w celu ułatwienia pracy palców i spustu. Można zastosować siodełka na cięciwie i dołączyć do nich owijki w celu dopasowania nasadki strzały, jeśli zajdzie taka potrzeba. Można także korzystać z dodatków do cięciwy, takich jak oznaczenia dla ust lub nosa, przeziernik, urządzenie do właściwego ustawiania się przeziernika czy pętka do spustu.

Nie ma żadnych ograniczeń co do głównej owijki na cięciwie.

11.10.3.3.3 Podstawka pod strzałę może być regulowana.

11.10.3.3.3.1 Można korzystać z ruchomego butona, punktu nacisku czy podkładki pod strzałę, pod warunkiem, że nie są one elektryczne czy elektroniczne. Punkt nacisku nie może być umieszczony dalej niż 6cm od gardła uchwytu (najważniejszego punktu łuku).

11.10.3.3.4 Dopuszcza się użycie urządzeń do sprawdzania naciągu (klickera dźwiękowego i/lub wizualnego) pod warunkiem, że wskaźnik ten nie jest elektryczny ani elektroniczny.

11.10.3.3.5 Można korzystać z celownika,

11.10.3.3.5.1 który może pomóc w regulacji poziomej, a także ustawieniach w pionie.

Dozwolone jest użycie poziomnicy i/lub szkieł powiększających i/lub pryzmatów.

Elektryczne lub elektroniczne urządzenia są niedozwolone. Nie można korzystać z dodatkowych środków wspomagających określenie odległości do celu.

11.10.3.3.5.2 Dozwolone jest ustawienie wysięgu celownika. Punktem celownika może być pin światłowodowy czy pin podświetlany chemicznie. Ten ostatni musi być zakryty, aby nie rozpraszać pozostałych zawodników i zapewnić tylko jeden punkt celownika.

11.10.3.3.5.3 Zabrania się użycia więcej niż jednej szpilki celownika.

11.10.3.3.5.4 Można zastosować osłonę przeciwsłoneczną, którą należy umieścić na lipku.

Osłona ta musi być dopasowana do rozmiaru lipka.

11.10.3.3.6 Użycie stabilizatorów i tłumików jest dopuszczalne

11.10.3.3.6.1 pod warunkiem, że nie będą one

- służyć jako „string guide”.
- dotykać niczego poza łukiem

11.10.3.3.7 Można korzystać z każdego rodzaju strzał, pod warunkiem, że spełniają one wymogi strzał używanych w łucznictwie tarczowym i nie spowodują nadmiernego uszkodzenia figur zwierzęcych.

11.10.3.3.7.1 Strzała składa się z promienia, grotu, opierzenia i opcjonalnie z etykiety z danymi strzały. Maksymalna średnica promienia strzały wynosi 9.3mm, a średnica grotu nie może przekroczyć 9.4mm.

Każda strzała musi być opisana imieniem i nazwiskiem zawodnika lub inicjałami.

Każdy zawodnik musi używać strzał o jednakowej wadze i o tej samej kolorystyce.

11.10.3.3.8 Dozwolone jest użycie ochraniaczy na palce, rękawiczek czy skórek ochronnych na rękę w czasie naciągania, przytrzymywania i zwalniania cięciwy.

11.10.3.3.8.1 Dopuszcza się użycie następujących akcesoriów:

- Spust – pod warunkiem, że nie jest przyłączony w żaden sposób do łuku i nie zawiera żadnych elektrycznych czy elektronicznych części;
- Separatory pomiędzy palcami zapobiegające przyszcypywaniu nasadki strzały;
- Dodatki służące do zakotwiczenia dłoni cięciwej. Dodatki te mogą być doczepione do ochraniaczy palców;
- Zwykłe rękawiczki, rękawiczki z jednym palcem czy inne podobne akcesoria nie mogą być przyłączone do uchwytu łuku.

11.10.3.3.9 Dozwolone jest użycie naramienników, ochraniaczy ubioru, smyczy do łuku, kołczanu u pasa lub ustawianego na ziemi, pomponu do czyszczenia strzał jako tłumika ramienia łuku. Kołczany mogą być doczepione do łuku.

11.10.3.4 W przypadku **łuku Angielskiego** (Longbow),

11.10.3.4.1 Łuk musi posiadać tradycyjny kształt łuku Angielskiego, co oznacza, że w momencie, gdy łuk jest napięty, cięciwa dotyka tylko i wyłącznie nasadek łuku. Łuk może być wykonany z dowolnego materiału lub kombinacji materiałów. Kształt uchwytu jest dowolny. Dopuszcza się użycie łuku z majdanem zaopatrzonym w okno (wcięcie), sięgające do osi środkowej łuku.

W przypadku kobiet, długość łuku musi wynosić nie mniej niż 150cm, dla mężczyzn przynajmniej 160cm – długość ta jest mierzona przy pełnym naciągu łuku pomiędzy nasadkami łuku, wzdłuż zewnętrznej strony ramion łuku.

11.10.3.4.2 Cięciwa może się składać z dowolnej ilości włókien o dowolnej kolorystyce i materiale dopasowanym do rodzaju rozgrywki. Cięciwa może być zaopatrzona w centralną owijkę dla ułatwienia pracy palców, a także w pojedyncze siodełko na cięciwie, do którego mogą być przyłączone owijki w celu łatwiejszego dopasowania nasadki strzały i w celu zlokalizowania siodełka na cięciwie. Można skorzystać z pomocy 1 lub 2 linijek łuczniczych. W zaczepach cięciwy, na obu jej końcach można umieścić pętle.

11.10.3.4.2.1 Owijki na cięciwie nie powinny się kończyć w zasięgu wzroku zawodnika przy pełnym naciągu cięciwy. Cięciwa nie może ułatwiać celowania przy użyciu przeciwnika,

oznaczeń ani w żaden inny sposób. Nie są dozwolone znaki na cięciwie dla ustalenia styku ust lub nosa z cięciwą.

11.10.3.4.2.2 Dozwolone jest użycie tłumików cięciwy, pod warunkiem, że są one umieszczone przynajmniej 30cm od siodełka na cięciwie.

11.10.3.4.3 Podstawka pod strzałę. Jeśli łuk posiada półkę, półka ta może zostać użyta jako podstawka pod strzałę. Dozwolone jest pokrycie przyrządu dowolnym miękkim materiałem. Żadne inne rodzaje podstawek nie będą akceptowane.

11.10.3.4.4 Zakaz używania urządzeń do sprawdzania naciągu (klickera).

11.10.3.4.5 Zakaz korzystania z celownika i znaków celowniczych na łuku, które mogą pomagać w celowaniu.

11.10.3.4.6 Zakaz używania stabilizatorów, dodatkowych ciężarkówi tłumików.

11.10.3.4.7 Promienie strzał muszą być drewniane i muszą spełniać poniższe wymogi:

- Groty strzał w kształcie naboju lub stożka albo typu field (o kształcie podwójnego stożka) wyprodukowane z myślą o drewnianych strzałach.
- Opierzenie strzał musi być wykonane z naturalnych piór.

11.10.3.4.7.1 Strzała składa się z promienia, grotu, opierzenia i opcjonalnie z etykiety z danymi strzały. Maksymalna średnica promienia strzały wynosi 9.3mm, a średnica grotu nie może przekroczyć 9.4mm. Każda strzała musi być opisana imieniem i nazwiskiem zawodnika lub inicjałami. Każdy zawodnik musi używać strzał o jednakowej wadze i o tej samej kolorystyce.

11.10.3.4.8 Dozwolone jest użycie ochraniaczy na palce, rękawiczek czy skórek ochronnych na rękę w czasie naciągania, przytrzymywania i zwalniania cięciwy.

11.10.3.4.8.1 Obowiązują następujące zasady:

- Zwykłe rękawiczki, rękawiczki z jednym palcem czy inne podobne akcesoria używane do ochrony ręki przytrzymującej łuk nie mogą być przyłączone do uchwytu łuku.
- Akcesoria do ochrony palców nie mogą posiadać dodatkowych urządzeń wspomagających naciąganie, przytrzymywanie i zwalnianie cięciwy.
- Zabrania się użycia dodatków doczepionych do ochraniaczy palców i służących do zakotwiczenia dłoni cięciwej.
- Należy strzelać uchwytem Śródziemnomorskim (trzy palce luźne, jeden palec na strzale, dwa pod spodem) z jednym ustalonym punktem kotwiczenia dłoni cięciwej. **Złożenie przy twarzy** i metoda chwytania za cięciwę poniżej strzały są zabronione.

11.10.3.4.9 Dozwolone jest użycie naramienników, ochraniaczy ubioru, smyczy do łuku, kołczanu u pasa lub ustawianego na ziemi czy pomponu do czyszczenia strzał jako tłumika ramienia łuku. Kołczany nie mogą być doczepione do łuku.

11.10.3.5 Akcesoria dla wszystkich sekcji:

11.10.3.5.1 Lornetki, okulary, lunety i inne optyczne pomoce mogą być używane do obserwowania strzał pod warunkiem, że urządzenia te nie będą stanowić żadnego utrudnienia dla innych zawodników przy paliku strzeleckim. Okulary korekcyjne, okulary strzeleckie a także okulary przeciwsłoneczne są dozwolone. Okulary nie mogą być wyposażone w mikro-punkt na soczewkach ani w żadne inne pomocnicze urządzenia, które mogłyby ułatwić celowanie. Można całkowicie zakleić szkło okularów dla oka, które nie jestem okiem dominującym. Okulary nie mogą posiadać żadnych dodatków wspomagających ocenę odległości od celu.

11.10.3.6 Zabrania się użycia we wszystkich sekcjach:

11.10.3.6.1 Jakichkolwiek urządzeń służących do komunikacji (także telefonów komórkowych), słuchawek czy urządzeń do redukcji hałasu przed miejscem oczekiwania na polu treningowym ani w żadnym innym miejscu na polu rozgrywki.

11.10.3.6.2 Jakichkolwiek urządzeń do wyznaczania kątów czy odległości od celu, które są niezgodne z regulaminem.

11.10.3.6.3 Jakichkolwiek części wyposażenia zawodnika, które zostały dodane do wyposażenia lub zmodyfikowane w celu dokładniejszej oceny kątów czy dystansu od celu. Żaden element podstawowego wyposażenia zawodnika nie może zostać użyty do wspomnianego celu.

11.10.3.6.4 Jakichkolwiek notatek czy elektronicznych nośników danych, które mogłyby zostać użyte do obliczania kątów czy odległości, za wyjątkiem zwykłych notatek w postaci nastaw celowniczych, zapisków z bieżącą punktacją czy regulaminu FITA.

11.10.3.6.5 W zawodach krajowych dopuszczane są dodatkowe kategorie łuków:

11.10.3.6.6 Compound OPEN +60lbs, każdy rodzaj łuku bloczkowego, niezależnie od posiadanego osprzętu i siły naciągu.

11.10.3.6.7 Łuk Olimpijski, sportowy łuk refleksyjny z osprzętem tarczowym

11.10.3.6.8 Łuk tradycyjny PBHB (Primitive Bow, Horse Bow) – łuk tradycyjny bez półki pod strzałę z cięciwą przechodzącą przez środek osi symetrii łuku. Wyłącznie drewniane strzały z naturalnymi piórami, palce muszą dotykać końcówki strzały.

11.11 ZASADY STRZELANIA

11.11.3 Każdy zawodnik oddaje strzał samodzielnie, z zachowaniem zasad bezpieczeństwa, stojąc lub klęcząc przy paliku strzeleckim. W momencie oddania strzału, zawodnik musi dotykać palika strzeleckiego jakąkolwiek częścią swojego ciała (stojąc z przodu, z tyłu lub z któregoś z boków palika).

11.11.3.6 Organizator wyznacza cel, od którego wszystkie drużyny rozpoczną strzelanie

11.11.4 Zawodnicy należący do danej drużyny, którzy czekają na oddanie strzału lub oddali już strzał, mogą na życzenie strzelającego wspomóc go osłoną przeciwsłoneczną (nie dotyczy rundy finałowej). Zawodnicy muszą czekać w odpowiedniej odległości za zawodnikiem, który znajduje się przy paliku strzeleckim.

11.11.5 Ilość strzał

11.11.5.6 Zawody indywidualne

- 1 strzała na 1 figurę zwierzęcia
- Każdy zawodnik oddaje strzał samodzielnie

11.11.5.7 Zawody drużynowe

Każda drużyna ma 3 strzały na każdy cel w każdej rundzie – po jednej strzale na każdego zawodnika. Kolejność oddawania strzałów w drużynie zmienia się dla każdego kolejnego celu: drużyna, która strzelała jako ostatnia, strzela jako pierwsza do następnego celu.

11.11.6 Wyznaczony czas na oddanie strzału

11.11.6.6 Zawody indywidualne

11.11.6.6.5 Każdy zawodnik ma 1 minutę na oddanie strzału.

Jak tylko poprzednia drużyna oddali się od palika strzeleckiego, następna grupa przechodzi z miejsca oczekiwania do miejsca ze zdjęciem figury zwierzęcia. Kiedy poprzednia grupa oddali się na bezpieczną odległość, następna drużyna może podejść do palika strzeleckiego i pierwszy zawodnik rozpoczyna strzelanie.

11.11.6.6 Odliczanie czasu dla każdego zawodnika rozpoczyna się w momencie, gdy zawodnik znajdzie się przy paliku strzeleckim

11.11.6.7 Zawody drużynowe

11.11.6.7.5 Drużyna ma 2 minuty na oddanie 3 strzałów, każdy zawodnik oddaje jeden strzał.

11.11.6.7.6 Odliczanie czasu w Rundzie Eliminacyjnej rozpoczyna się dla pierwszej drużyny przy paliku strzeleckim. Zanim drużyna podejdzie do palika, sędzia pyta czy drużyna jest gotowa i prosi zawodników o podejście do palika. Kiedy pierwsza drużyna opuszcza palik strzelecki i wraca do miejsca oczekiwania (przy zdjęciu figury zwierzęcia), powyższa procedura rozpoczyna się dla kolejnej drużyny.

11.11.7 Użycie lornetek

11.11.7.6 Zawodnicy/Drużyny mogą korzystać z lornetek przed oddaniem strzału w miejscu oczekiwania i przy paliku strzeleckim. Zakazuje się korzystania z lornetek po oddaniu strzału.

11.11.8 Żaden zawodnik nie może podejść do celu zanim wszystkie drużyny nie skończą oddawania strzałów, chyba że za pozwoleniem sędziego.

11.11.9 W żadnym wypadku nie można użyć ponownie wystrzelonej już strzały

Strzałę uważa się za niewystrzeloną:

11.11.9.6 Jeśli zawodnik może jej dotknąć łukiem, bez oderwania stóp od podłoża, pod warunkiem, że strzała nie odbiła się od podłoża.

11.11.9.7 Jeśli figura zwierzęca wyrzuciła się (pomimo, że jej przymocowanie zostało zatwierdzone przez sędziów), Sędziowie podejmą potrzebne kroki w celu zrekompensowania czasu poświęconego na oddanie strzału. Jeśli figura tylko się zsunęła, decyzja o dalszym postępowaniu zostaje podjęta przez sędziów.

11.11.10 Omawianie odległości

11.11.10.6 Zawodnicy nie mogą omawiać odległości od celu przed oddaniem strzałów. Dyskusje takie mogą się odbywać jedynie pomiędzy zawodnikami, którzy oddali już strzał.

Omawianie odległości od celu z zawodnikami, którzy nie oddali jeszcze strzału jest uważane za niesportowe zachowanie (patrz artykuł 11.10.8.1).

Ta sama reguła obowiązuje w sytuacji, gdy w miejscu oczekiwania znajduje się więcej niż jedna drużyna. Drużyna „przybywająca” powinna pozostać w odpowiedniej odległości od pierwszej grupy, czekającej przy numerze celu.

W trakcie narad drużynowych, dozwolona jest dyskusja pomiędzy zawodnikami i trenerem, o ile nie przeszkadza to innym drużynom. Oficjele drużyny nie mogą udzielać żadnych informacji o odległościach.

11.12 KOLEJNOŚĆ STRZELANIA I KONTROLA CZASU

11.12.3 Przydzielanie zawodników do drużyn odbywa się w drodze losowania numerów przydzielonych zawodnikom w danej sekcji – oddzielnie dla kobiet i mężczyzn. Każda drużyna składa się z 3-6 zawodników (w miarę możliwości drużyny powinny składać się

z parzystej liczby osób), w tym z maksymalnie dwóch zawodników reprezentujących dane Stowarzyszenie Członkowskie w trakcie rund kwalifikacyjnych i eliminacyjnych. W przypadku wyjątkowych sytuacji, decyzje podejmowane są przez Komisję Sędziowską Turnieju oraz Delegata Technicznego.

- 11.12.4 W przypadku zawodów drużynowych, drużyna powinna się składać z jednego zawodnika strzelającego z łuku bloczkowego, jednego strzelającego z łuku angielskiego i jednego strzelającego z gołego łuku lub łuku bez przyrządów celowniczych.
- 11.12.5 Jeśli grupa nie zdecyduje inaczej, członek grupy z najniższym numerem zostaje liderem i staje się odpowiedzialny za kierowanie grupą.
- 11.12.5.6 Jeśli liczba zawodników przekroczy normalną pojemność miejsca rozgrywki, zostaną utworzone dodatkowe grupy, które wkroczą na pole rozgrywki, gdy będzie to dogodnie. Dodatkowe grupy przydzielone do danego celu muszą poczekać aż pierwsza grupa przy tym celu zakończy oddawanie strzałów.
- 11.12.5.7 Zawodnicy muszą nosić swoje numery w pełni widoczne na udzie lub kołczanie. Cele i stanowiska strzeleckie przydzielane są zawodnikom zgodnie z kolejnością wynikającą z rezultatów losowania i miejscem na liście startowej.
- 11.12.5.8 Kiedy cel jest wolny, pierwszy zawodnik drużyny przy zdjęciu figury zwierzęcia musi podejść do palika strzeleckiego jak najszybciej to możliwe. Pozostali zawodnicy pozostają z tyłu, w odpowiedniej odległości.
- 11.12.5.9 Zawodnikom nie wolno zatrzymywać się w niewielkiej odległości od palika strzeleckiego w celu ocenienia odległości od celu przed oddaniem strzału.
- 11.12.5.10 Każdy zawodnik oddaje strzał samodzielnie. Kolejność oddawania strzałów przez zawodników podlega następującym zasadom:
- Zawodnik z najniższym numerem w obrębie grupy strzela jako pierwszy do pierwszego celu, a następnie osoba z następnym w kolejności wyższym numerem, itd.
 - Zawodnik, który strzelał jako ostatni do poprzedniego celu, strzela jako pierwszy do kolejnego. Po nim oddaje strzał osoba, która strzelała jako pierwsza przy poprzednim celu.
 - Zawodnicy zmieniają kolejność oddawania strzałów przy każdym kolejnym paliku strzeleckim z zachowaniem wyżej wymienionych reguł.
- 11.12.5.11 Podczas rund kwalifikacyjnych i eliminacyjnych, drużyny rozpoczynają strzelanie równocześnie – każda drużyna rozpoczyna od celu wyznaczonego tej konkretnej drużynie i kończy rundę, gdy ponownie znajdzie się przy początkowym celu. Podczas rundy finałowej, wszystkie grupy rozpoczynają kolejno od pierwszego celu.
- 11.12.5.12 W przypadku usterki sprzętu, kolejność strzelania może ulec chwilowej zmianie. Zawodnik ma 30 minut na naprawienie sprzętu. Pozostali zawodnicy w tej grupie muszą dokończyć strzelanie do danego celu zanim następna drużyna rozpocznie oddawanie strzałów. Jeśli naprawa zostanie ukończona w granicach wyznaczonego czasu, zawodnik może oddać zaległe strzały do danego celu. Jeśli naprawa zajmie więcej niż 30 minut, zawodnik może dołączyć do swojej drużyny, ale traci strzały wykonane przez współzawodników w czasie jego nieobecności.
- 11.12.5.13 W przypadku nagłej niedyspozycyjności zawodnika spowodowanej względami zdrowotnymi – jeśli problem wystąpił po rozpoczęciu rundy, personel medyczny ma nie więcej niż 30 min na ocenę sytuacji i decyzję czy zawodnik może kontynuować udział w zawodach. (Procedura jak przy usterce sprzętu.) Jeśli zawodnik po

ukończeniu pierwszej rundy kwalifikacyjnej, nie jest zdolny rozpocząć strzelania w drugiej rundzie kwalifikacyjnej z powodów zdrowotnych, nie zostanie dopuszczony do pierwszej rundy eliminacyjnej (pierwszych szesnastu zawodników z dwóch rund kwalifikacyjnych na podstawie łącznej ilości punktów uzyskanych w dwóch rundach).
Jeśli zawodnik po rozpoczęciu drugiej rundy kwalifikacyjnej, nie jest zdolny do ukończenia tej rundy z powodów zdrowotnych, nie zostanie dopuszczony do pierwszej rundy eliminacyjnej (pierwszych szesnastu zawodników z dwóch rund kwalifikacyjnych na podstawie łącznej ilości punktów uzyskanych w dwóch rundach).

11.12.5.14 W rundach finałowych nie będzie dodatkowego czasu przeznaczonego na usterki sprzętu czy pomoc medyczną. W imprezie zespołowej w międzyczasie mogą strzelać inni członkowie zespołu.

11.12.5.15 Złamany łuk można wymienić na łuk zapasowy lub pożyczony.

11.12.5.16 Zawodnicy danej grupy mogą ustąpić pierwszeństwa innej drużynie pod warunkiem, że Organizator imprezy i/lub Sędziowie zostali poinformowani o zmianie.

11.12.5.17 Jeśli zawodnik lub grupa zawodników powoduje nadmierne opóźnienie dla tej grupy czy innych grup podczas rund kwalifikacyjnych, sędzia obserwujący tę sytuację zwróci im uwagę i zanotuje informację o pierwszym ostrzeżeniu na karcie wyników. Do końca tej rundy sędzia może czuwać nad czasami tej grupy.

- Jeśli tak się stanie, zawodnicy będą mieli 1 minutę na oddanie strzału liczoną od momentu podejścia do palika strzeleckiego. Do palika należy podejść, jak tylko zwolni się stanowisko strzeleckie.
- Jeśli sędzia zauważy, że zawodnik nie stosuje się do powyższej procedury i kolejny raz nie mieści się w limitach czasowych, umieszcza na karcie wyników notę o drugim upomnieniu, zawierając informację o czasie i dacie ostrzeżenia.
- W przypadku trzeciego i każdego kolejnego ostrzeżenia podczas danego etapu zawodów, punktująca strzała zawodnika zostanie skonfiskowana.

11.12.5.18 Ostrzeżenia dotyczące czasów nie będą przenoszone na następne etapy zawodów.

11.12.5.19 W rundzie finałowej, za każdym razem, gdy grupie będzie towarzyszyć sędzia, grupa otrzyma od niego słowną informację o rozpoczęciu i zakończeniu czasu 1 minuty na oddanie strzału.

Strzelanie po ogłoszeniu przez sędziego zakończenia czasu jest zabronione.

Jeśli zawodnik strzeli po upływie czasu 1 minuty, strzała o najwyższej wartości spośród strzał tego zawodnika lub drużyny wystrzelonych przy tym celu zostanie skonfiskowana.

11.12.5.20 W rozgrywkach drużynowych, sędzia włącza stoper, kiedy pierwszy zawodnik podchodzi do palika strzeleckiego. Reszta drużyny może dołączyć do strzelającego zawodnika, ale musi pozostać w bezpiecznej odległości za nim. Zawodnicy mogą komunikować się wewnątrz drużyny.

Jeden trener towarzyszący drużynie także może zbliżyć się do palika strzeleckiego razem z resztą drużyny i udzielać wskazówek, ale musi pozostać w tyle, gdy drużyna zbliża się do stanowiska strzeleckiego. Trener nie może udzielać wskazówek dotyczących odległości od celu.

Jeśli drużynie potrzebna jest więcej niż jedna osoba do noszenia zapasowych łuków, osoby te powinny pozostać przy zdjęciu figury zwierzęcej. Nie mogą one udzielać żadnych wskazówek zawodnikom.

Drużyny i ich trenerzy muszą trzymać się razem; trener męskiej drużyny nie może podchodzić do swojej żeńskiej drużyny i viceversa.

W czasie finału zabrania się jakiegokolwiek komunikacji pomiędzy trenerami męskich i żeńskich drużyn należących do tego samego Stowarzyszenia Członkowskiego.

11.12.5.21 Jeśli z jakiegoś powodu, strzelanie drużynowe jest wstrzymane, sędzia zatrzyma stoper i wznowi odliczanie pozostałego czasu, gdy zawodnicy będą mogli kontynuować rozgrywkę.

11.12.5.22 Zakończenie zawodów z przypisaną grupą
Zawodnik musi ukończyć zawody z grupą, do której został przypisany lub przepisany przez sędziego (z wyjątkiem, o którym mowa w Artykule 11.10.5.1.7). Każdy zawodnik czy drużyna, która opuści pole rozgrywki bez pozwolenia sędziego będzie zdyskwalifikowana.

11.13 ZASADY PUNKTACJI

11.13.3 Przy każdym celu podliczenie punktów odbędzie się, gdy grupa skończy strzelanie.

11.13.3.6 Jeśli grupa nie zdecydowała inaczej, dwóch zawodników o drugim i trzecim w kolejności najniższym numerze w drużynie będą osobami prowadzącymi punktację (w każdej drużynie muszą być dwie takie osoby).

11.13.3.7 Prowadzący punktację (mogą być zawodnikami) mają za zadanie uzupełniać karty wyników – zdobyte punkty należy wpisywać w odpowiednie miejsce obok numeru celu – wartość zdobytych punktów dla każdej strzały zgłasza osoba, do której ta strzała należy. Pozostali zawodnicy w drużynie sprawdzają czy podana wartość się zgadza. Błąd na karcie wyników odkryty zanim strzała zostanie wyciągnięta, może zostać poprawiony.

11.13.3.8 Wymagane jest podwójne punktowanie.

11.13.3.8.5 Każda z 2 osób prowadzących punktację musi zapisywać i podliczać punkty samodzielnie (nie kopiując wyników drugiej osoby), a następnie, jeszcze przed wyciągnięciem strzał, obie osoby muszą porównać zapisane przez siebie wyniki.

11.13.3.8.6 Osoba, która bez pozwolenia zmienia czy fałszuje wynik lub świadomie zgadza się na taką zmianę, zostanie zdyskwalifikowana.

11.13.3.9 Zawodnicy są odpowiedzialni za swoje karty wyników. Duplikaty kart nie będą wydawane w przypadku zgubienia, zniszczenia czy kradzieży karty.

11.13.3.10 Obie osoby prowadzące punktację muszą zapisać wyniki zanim strzały zostaną wyciągnięte.

11.13.3.10.5 Można strzelać do wszystkich stref punktujących, chyba że przy paliku strzeleckim znajduje się inna informacja.

11.13.3.11 Strzała wyciągnięta za wcześnie będzie uważana za strzał niecelny, a w przypadku powtórzenia się takiej sytuacji, zawodnik zostanie zdyskwalifikowany. (11.10.8)

11.13.3.12 W czasie rundy finałowej, nad poprawnością zapisywanych przez zawodników wyników czuwa sędzia, który towarzyszy każdej grupie lub czuwa przy danym celu w oczekiwaniu na kolejne grupy.

Komitet Organizacyjny udostępnia osoby do noszenia dużej przenośnej tablicy wyników dla każdej grupy z wyraźnie wypisanymi aktualnymi wynikami zawodników należących do tej grupy.

W rozgrywce o medale, widoczne są dwie tablice wyników: jedna dla rozgrywek o złoty medal, druga dla rozgrywek o brązowy medal.

- 11.13.4 Trafienia są punktowane zgodnie z pozycją promienia strzały w tarczy. Jeśli strzała trafi w linię oddzielającą dwie strefy, strzał liczony jest jako trafienie strefy o wyższej wartości.
- 11.13.4.6 Zabrania się dotykania strzał i figur 3D zanim wszystkie strzały nie zostaną zapisane, a wyniki sprawdzone.
- 11.13.4.7 Jeśli brakuje fragmentu tarczy, w tym linii oddzielającej strefy punktujące, lub linia ta została przemieszczona przez strzałę, należy posłużyć się wyobrażoną linią w celu oceny wartości strzału.
- 11.13.4.8 W przypadku strzał wbitych w cel, ale niewidocznych na jego powierzchni, wynik ocenia i podaje sędzia.
- 11.13.4.9 W przypadku strzał, które odbiły się od celu lub przez niego przeszły, obowiązują następujące zasady:
- Jeśli wszyscy zawodnicy danej grupy zgadzają się, że strzała się odbiła lub przeszła przez cel, mogą się oni także zgodzić co do oceny strzału.
 - W przeciwnym wypadku, strzał będzie potraktowany jako niecelny.
 - Strzała, która przeszła definiowana jest jako strzała, która przeszła przez cel i całkowicie go opuściła, pozostawiając ślad w miejscu wejścia i wyjścia z celu, który może posłużyć do oceny wyniku.
- 11.13.4.10 Strzała, która uderzyła:
- 11.13.4.10.5 W nasadkę innej strzały i w niej pozostała jest punktowana tak samo, jak strzała, w którą uderzyła.
- 11.13.4.10.6 W inną strzałę, po czym uderzyła w figurę zwierzęcia, będzie punktowana zgodnie z końcową pozycją strzały w tarczy.
- 11.13.4.10.7 W inną strzałę i odbiła się, będzie punktowana tak samo, jak strzała, w którą uderzyła, pod warunkiem że strzałę tę można zidentyfikować.
- 11.13.4.10.8 Poza strefę punktującą celu 3D, będzie traktowana jako strzał niecelny.
- 11.13.4.11 Jeśli w celu lub na trasie strzału znajdzie się więcej niż jedna strzała danego zawodnika, punktowana jest tylko 1 strzała o najniższej wartości (3 strzały o najniższej wartości, w przypadku drużyn). Jeśli sytuacja się powtórzy, zawodnik (lub drużyna) mogą zostać zdyskwalifikowani.
- 11.13.5 W przypadku remisu, pozycje na liście przydzielane są w następujący sposób:
- 11.13.5.6 W przypadku remisów podczas wszystkich rund za wyjątkiem wymienionych w 11.10.6.3.2:
- Zawodnicy indywidualni i drużyny:
 - Najwyższa liczba jedenastek
 - Najwyższa liczba dziesiątek
 - Jeśli nadal jest remis, zawodnicy zostają ułokowani na tej samej pozycji; jednakże dla celów rankingowych, np. w celu ustalenia pozycji w schemacie rozgrywek Rundy Finałowej, rzut monetą zadecyduje o pozycji zawodników.

11.13.5.7 W przypadku remisu na etapie wejścia do Rund Eliminacyjnych lub przejścia z jednego etapu zawodów do drugiego, a także podczas przydzielania medali po Rundzie Finałowej, będą przeprowadzane dogrywki (bez uwzględniania liczby jedenastek i dziesiątek):

11.13.5.7.5 Zawodnicy indywidualni:

- W ramach dogrywki zawodnicy oddają pojedynczy strzał w celu rozstrzygnięcia remisu (maksymalnie trzy strzały);
- Jeśli po trzecim strzale, zawodnicy ciągle remisują, o przewadze decyduje strzała znajdująca się najbliżej środka tarczy;
- W razie konieczności brana jest pod uwagę następna z kolei strzała znajdująca się najbliżej środka;
- Czas na oddanie strzału w czasie dogrywki to 1 minuta

11.13.5.7.6 Drużyny:

- W ramach dogrywki zawodnicy oddają 3 strzały (każdy zawodnik w drużynie po jednym strzale) (maksymalnie trzy takie dogrywki);
- Jeśli po trzeciej serii strzałów, drużyny ciągle remisują, o przewadze decyduje strzała znajdująca się najbliżej środka tarczy;
- W razie konieczności brana jest pod uwagę następna z kolei strzała znajdująca się najbliżej środka;
- W razie konieczności, przeprowadzany jest jeszcze jeden etap dogrywki obejmujący 3 serie strzałów (1 strzał na każdego zawodnika), a następnie ocena odległości strzał od środka tarczy do momentu aż remis zostanie rozstrzygnięty.
- Czas na oddanie strzałów drużynowych podczas dogrywki to 2 minuty.

11.13.5.7.7 Dogrywki w czasie rund kwalifikacyjnych i eliminacyjnych, odbywają się na oddzielnym celu. Cele te muszą się znajdować blisko centralnej części pola rozgrywki.

11.13.5.7.8 Dogrywki przeprowadzane są niezwłocznie po zanotowaniu wszystkich wyników w danej sekcji. Jeśli zawodnik nie stawi się na dogrywkę w przeciągu 30 minut od momentu poinformowania kapitana drużyny o dogrywce, zawodnik ten przegrywa. Jeśli nie ma możliwości poinformowania zawodnika o dogrywce, ponieważ zawodnik i Kapitan jego Drużyny opuścili pole rozgrywki zanim wyniki zostały oficjalnie zweryfikowane, zawodnik ten przegrywa.

11.13.5.7.9 W przypadku remisu w Rundach Finałowych, dogrywka odbywa się na dodatkowym, piątym w kolejności celu, aby nie opóźnić rozpoczęcia zawodów dla kolejnych grup rozpoczynających od celu numer 1. W przypadku remisu w rozgrywkach finałowych o medale, dogrywka odbywa się na osobnym celu ustawionym obok celu numer 4.

11.13.6 Karty wyników muszą być podpisane przez osobę prowadzącą punktację i przez zawodnika poświadczającego, że zgadza się on z wartością każdej strzały, sumą końcową (musi być identyczna na obu kartach wyników), liczbą dziesiątek i jedenastek. Karta osoby prowadzącej punktację musi być podpisana przez innego zawodnika tej samej grupy ale należącego do innego Stowarzyszenia Członkowskiego. Jeśli wystąpi rozbieżność w wartościach sumy końcowej, za ostateczną uznaje się sumę najniższych wartości strzałów.

Organizatorzy nie mają obowiązku akceptowania i przyjmowania kart wyników, które zostały złożone bez podpisów, sumy końcowej czy liczby dziesiątek i jedenastek.

Na koniec zawodów, Komitet Organizacyjny musi przekazać wszystkim drużynom pełną listę wyników.

11.14 KONTROLA I BEZPIECZEŃSTWO

- 11.14.3 Przewodniczący Komisji Sędziowskiej sprawuje kontrolę nad techniczną stroną zawodów 3D.
- 11.14.4 Przewodniczący Komisji Sędziowskiej musi zadbać o bezpieczeństwo na polu rozgrywki i omówić z Organizatorami ewentualne dodatkowe środki ostrożności, które należałoby powziąć przed rozpoczęciem zawodów.
- 11.14.4.6 Przewodniczący Komisji Sędziowskiej informuje zawodników i oficjeli o środkach ostrożności i kwestiach dotyczących strzelania, które uzna za niezbędne.
- 11.14.4.7 W sytuacji, gdy pojawi się konieczność opuszczenia pola rozgrywki ze względu na warunki pogodowe, nastanie zmroku czy z innych powodów, które mogłyby ograniczyć bezpieczeństwo na polu rozgrywki, decyzja o jego opuszczeniu zostanie podjęta wspólnie przez przewodniczącego Komitetu Organizacyjnego, przewodniczącego Komisji Sędziowskiej i Delegata Technicznego.
- 11.14.4.8 Sygnał dźwiękowy sygnalizujący rozpoczęcie każdego kolejnego dnia zawodów, będzie także użyty w sytuacji, kiedy zawody muszą być przerwane.
- 11.14.4.9 Jeśli zawody zostaną przerwane przed ukończeniem Rund Kwalifikacyjnych, suma końcowa punktów zdobytych przez zawodników danej sekcji przy tych samych celach zostanie użyta do ustalenia rankingu, a w przypadku, gdy zawody nie będą mogły być kontynuowane, także do ustalenia zwycięzców w danej sekcji.
- 11.14.4.10 Jeśli zawody zostaną przerwane na późniejszym etapie, rozgrywka zostanie zmodyfikowana z uwzględnieniem ilości pozostałego czasu i warunków miejsca rozgrywki w celu wyłonienia zwycięzców.
- 11.14.4.11 W przypadku oślepiającego zachodu słońca, można skorzystać z pomocy osłony przeciwsłonecznej o maksymalnej wielkości kartki A4 (lub wielkości oficjalnego listu, około 30 na 20cm) – można skorzystać z osłony jednego z zawodników należących do tej samej drużyny lub z osłony zapewnionej przez organizatora. Zabrania się korzystania z osłon przeciwsłonecznych w czasie Rund Finałowych.
- 11.14.5 Żaden zawodnik nie może dotykać sprzętu innego zawodnika bez jego zgody.
- 11.14.6 Zabrania się palenia na terenie pola rozgrywki 3D, terenach rozgrzewkowych i treningowych.
- 11.14.7 Zabrania się wnoszenia i konsumpcji środków odurzających (alkoholu, narkotyków) na terenie pola rozgrywki 3D, terenach rozgrzewkowych i treningowych.
- 11.14.8 W czasie naciągania cięciwy łuku, zawodnik nie może korzystać z żadnych technik, które w opinii sędziów, mogłyby spowodować przypadkowe zwolnienie strzały i wystrzelenie jej poza strefę bezpieczeństwa czy zabezpieczenia w postaci siatek i murów. Jeśli zawodnik upiera się przy korzystaniu z danej techniki, Przewodniczący Komisji Sędziowskiej zwróci się do niego z poleceniem wstrzymania strzałów i opuszczenia pola rozgrywki, mając na uwadze względy bezpieczeństwa.

11.15 KONSEKWENCJE ZŁAMANIA ZASAD

Poniżej znajduje się streszczenie opisu kar i sankcji dla zawodników, w przypadku pogwałcenia reguł lub niedostosowania się do warunków, wraz z opisem konsekwencji dla zawodników i oficjeli.

- 11.15.3 Kwalifikacja, dyskwalifikacja,
 - 11.15.3.6 Zawodnicy nie kwalifikują się do wzięcia udziału w wydarzeniach FITA, jeśli nie spełniają warunków zawartych w Rozdziale 2 Części 1.
 - 11.15.3.7 Zawodnik, który dopuści się pogwałcenia którejkolwiek z obowiązujących reguł, może zostać zdyskwalifikowany, tracąc uzyskaną do tej pory pozycję.
 - 11.15.3.8 Zawodnik nie kwalifikuje się do wzięcia udziału w wydarzeniach FITA, jeżeli jego Stowarzyszenie Członkowskie nie spełnia wymogów zawartych w punkcie 3.7.2.
 - 11.15.3.9 Zawodnik biorący udział w zawodach w jednej z sekcji przedstawionych w punkcie 11.10.3, a nie spełniający wymogów tej kategorii, będzie zdyskwalifikowany i utraci uzyskaną do tej pory pozycję.
 - 11.15.3.10 Zawodnik, który pogwałci Zasady Antydopingowe, będzie poddany sankcjom, zgodnie z Załącznikiem 5 Części 1.
 - 11.15.3.11 Zawodnik korzystający ze sprzętu niezgodnego z Regulaminem FITA może utracić zdobyte punkty.
 - 11.15.3.12 Zawodnicy lub drużyny, które wielokrotnie zostały upomniane za wystrzelenie większej ilości strzał niż dozwolona lub za oszukiwanie przy punktacji, utracą zdobyte punkty.
 - 11.15.3.13 Zawodnik, który świadomie pogwałcił reguły, może zostać uznany za niekwalifikującego się do dalszego udziału i może zostać zdyskwalifikowany, tracąc uzyskaną do tej pory pozycję.
 - 11.15.3.14 Jeśli zdaniem sędziego lub innego oficjela, zawodnik jest pod wpływem alkoholu lub innego środka odurzającego, Komisja Sędziowska może odmówić zawodnikowi udziału w zawodach. (patrz Zasady Antydopingowe Część 1, Załącznik 5).
 - 11.15.3.15 Niesportowe zachowanie nie będzie tolerowane. Zachowanie takie ze strony zawodnika lub osoby, która asystuje zawodnikowi spowoduje dyskwalifikację zawodnika lub osoby, która się takiego zachowania dopuściła, a także może doprowadzić do zawieszenia zawodnika na czas wyznaczony jako odpowiedni przez organ sprawujący nadzór nad danym wydarzeniem. Patrz także: Część 1, Załącznik 2.
- 11.15.4 Utrata punktów za strzały
 - 11.15.4.6 W przypadku usterki sprzętu, zawodnik, który nie zdoła naprawić sprzętu w przeciągu 30 min, traci strzałę, której nie zdążył wystrzelić przy danym celu, a także strzały wykonane przez współzawodników w czasie jego nieobecności. (Artykuł 11.10.5.3.7/8 - w przypadku nagłego problemu zdrowotnego).
 - 11.15.4.7 Jeśli sędzia kontrolujący czas zawodnika zauważy, że przekroczył on czas 1 minuty na oddanie strzału, zwróci mu uwagę i jako potwierdzenie zanotuje informację o tym ostrzeżeniu na karcie wyników, zaznaczając dokładną godzinę ostrzeżenia. W przypadku trzeciego i każdego kolejnego ostrzeżenia podczas danego etapu zawodów, punktująca strzała zawodnika zostanie skonfiskowana. (Artykuł 11.10.5.3.12)

- 11.15.4.8 Jeśli w czasie Rundy Finałowej, zawodnik odda strzał po tym jak Sędzia ogłosił koniec czasu, strzała o najwyższej wartości spośród strzał tego zawodnika lub drużyny zostanie skonfiskowana.
- 11.15.4.9 Jeśli w celu lub na trasie strzału znajdzie się więcej niż jedna strzała danego zawodnika, strzała o najwyższej wartości zostanie utracona (Artykuł 11.10.8.1.7)
- 11.15.4.10 Strzał niecelny (Artykuł 11.10.6.2.5.4)
- 11.15.5 Ostrzeżenia
- Zawodnicy, którzy dostali więcej niż jedno ostrzeżenie i którzy nie zaprzestali łamania regulaminu FITA lub którzy nie stosują się do decyzji i zaleceń Sędziego, będą traktowani zgodnie z Artykułem 11.10.8.1.8.
- 11.15.5.6 Zabrania się palenia na terenie pola rozgrywki 3D, terenach rozgrzewkowych i treningowych.
- 11.15.5.7 Żaden zawodnik nie może dotykać sprzętu innego zawodnika bez jego zgody.
- 11.15.5.8 Zawodnicy kolejnej drużyny, czekający na swoją kolej do oddania strzału, muszą pozostać w miejscu oczekiwania do momentu, kiedy poprzednia drużyna oddali się i stanowisko strzeleckie się zwolni. Drużyny nie mogą się komunikować między sobą na temat odległości.
- 11.15.5.9 W momencie oddawania strzału, tylko zawodnik aktualnie strzelający może znajdować się na stanowisku strzeleckim. Pozostali zawodnicy mogą stać w odpowiedniej odległości za palikiem strzeleckim.
- 11.15.5.10 Żaden zawodnik nie może podejść do celu zanim wszyscy zawodnicy danej grupy nie skończą oddawania strzałów.
- 11.15.5.11 Nie można dotykać strzał ani powierzchni tarczy dopóki wszystkie strzały z tego celu nie zostaną zanotowane (Artykuł 11.10.6.2.1).
- 11.15.5.11.5 Zabrania się wyciągania strzał zbyt wcześnie. (Artykuł 11.10.6.1.6).
- 11.15.5.12 W czasie naciągania cięciwy łuku, zawodnik nie może korzystać z żadnych technik, które w opinii sędziów, mogłyby spowodować przypadkowe zwolnienie strzały i wystrzelenie jej poza strefę bezpieczeństwa czy zabezpieczenia w postaci siatek i murów. (Artykuł 11.10.7.5).

11.16 SĘDZIOWANIE

- 11.16.3 Obowiązkiem Sędziów jest dbanie o prawidłowy przebieg zawodów zgodny z Regulaminem i Konstytucją FITA, a także zapewniający sprawiedliwe warunki dla wszystkich zawodników.
- 11.16.3.6 Sędziowie zostają wyznaczeni w ilości wystarczającej dla danego wydarzenia. Do ich obowiązków należy:
- Sprawdzenie prawidłowego rozkładu pola rozgrywki.
 - Sprawdzenie sprzętu dostępnego na miejscu rozgrywki.
 - Sprawdzenie sprzętu zawodników przed rozpoczęciem zawodów (czas ten powinien być uwzględniony w harmonogramie zawodów), a także w ich trakcie.
 - Czuwanie nad przebiegiem strzelania.
 - Czuwanie nad przebiegiem prowadzenia punktacji.
 - Sprawdzanie punktacji w Rundach Finałowych.

- Konsultowanie się z Przewodniczącym Komisji Sędziowskiej w sprawie pytań dotyczących strzelania.
- Zajmowanie się sporami i apelacjami i w razie konieczności przekazywanie ich do Sądu Apelacyjnego.
- We współpracy z Przewodniczącym Komisji Sędziowskiej, Przewodniczącym Komitetu Organizacyjnego i Delegatem Technicznym przerywanie zawodów, jeśli zajdzie taka konieczność ze względu na warunki pogodowe, poważny wypadek czy podobne wydarzenia, ale także zapewnianie w miarę możliwości, realizacji programu na dany dzień do końca tego dnia.
- Rozpatrywanie istotnych skarg i prośb ze strony Kapitanów Drużyn i jeśli to stosowne, podejmowanie odpowiedniego działania. Zbiorowe decyzje podejmowane są zwykłą większością głosów. W przypadku równej ilości głosów, ostateczną decyzję podejmuje przewodniczący Komisji Sędziowskiej.
- Odpowiadanie na pytania dotyczące przebiegu strzelania lub zachowania zawodników. Pytania te muszą być zgłaszane u Sędziów bez zbędnej zwłoki i przed rozdaniem nagród.
- Decyzje Sędziów lub Sądu Apelacyjnego (w stosownych przypadkach) są ostateczne.
- Sprawowanie kontroli nad zawodnikami i oficjelnymi – kontrolowanie czy dostosowują się oni do Konstytucji i Regulaminu, a także do decyzji i wytycznych, które Sędziowie uznali za niezbędne.

11.17 PYTANIA I SPORY

- 11.17.3 Każdy zawodnik przy celu zwraca się z pytaniami o wartość strzały znajdującej się w tarczy, zanim strzała zostanie wyciągnięta, do:
- Pozostałych zawodników w grupie w czasie Rund Kwalifikacyjnych. Decyzja o wartości strzały podejmowana jest większością głosów – jeśli opinie zawodników dzielą się w proporcji 50/50, strzała punktowana jest jako trafienie o wyższej wartości. Decyzja ta jest ostateczna.
 - Sędziego podczas Eliminacji i Rund Finałowych. Jeśli zawodnicy nie potrafią ocenić wartości strzały, sędzia podejmuje decyzję.
- 11.17.3.6 Decyzja Sędziego jest ostateczna.
- 11.17.3.7 Pisemny błąd na karcie wyników może zostać poprawiony zanim strzały zostaną wyciągnięte, pod warunkiem, że wszyscy zawodnicy przy tym celu wyrażą zgodę na taką poprawkę. Poprawka ta musi się odbyć w obecności wszystkich zawodników przy tym celu i musi zostać poświadczona inicjałami wszystkich z nich. Wszystkie inne spory dotyczące wpisów na karcie wyników muszą być kierowane do Sędziego.
- 11.17.3.8 Jeśli ktoś zauważy, że
- Pozycja palika strzeleckiego została zmieniona po tym jak wszyscy zawodnicy oddali strzał;
 - Cel stał się nieosiągalny dla niektórych zawodników z powodu zwisających gałęzi itp.;
 - Cel ten zostaje wyeliminowany z punktacji dla wszystkich zawodników danej sekcji, jeśli odwołanie zostanie podtrzymane. Jeśli wyeliminowany zostanie jeden lub więcej celi, pozostała ilość celi będzie traktowana jako pełna Runda.

- 11.17.3.9 W przypadku uszkodzenia wyposażenia pola rozgrywki lub nieuzasadnionego zużycia lub uszkodzenia celu, zawodnik lub Kapitan jego drużyny może zwrócić się do Sędziów z prośbą o wymianę lub naprawienie uszkodzonego sprzętu.
- 11.17.4 Pytania dotyczące przebiegu strzelania lub zachowania zawodników muszą być kierowane do Sędziów przed przystąpieniem do następnego etapu zawodów.
- 11.17.4.6 Pytania dotyczące codziennie publikowanych wyników muszą być kierowane do Sędziów bez zbędnej zwłoki, umożliwiając naniesienie poprawek przed rozdaniem nagród.

11.18 APELACJE

- 11.18.3 Sąd Apelacyjny składający się z trzech członków wyznaczony zostaje przez FITA lub przez Komitet Organizacyjny wspólnie z Delegatem Technicznym przed rozpoczęciem zawodów. Członkowie Komitetu Organizacyjnego czy osoby biorące udział w zawodach nie mogą zostać członkami Sądu Apelacyjnego. Patrz także Część 1, Artykuł 3.13 i Załącznik 13.
- 11.18.4 Jeśli zawodnik nie zgadza się z decyzją Sędziów, za wyjątkiem sytuacji opisanych w 11.10.10.1, może odwołać się do Sądu Apelacyjnego, zgodnie z artykułem 3.13. Trofea i nagrody, na których przyznanie może mieć wpływ wynik danego sporu, nie będą przyznane do momentu podjęcia decyzji przez Sąd.

11.11 RUNDY REKREACYJNE ŁUCZNICTWA TERENOWEGO

11.11 Oprócz zasad strzelania zawartych w Rozdziale 4 i 9 Części 1, Rundy Rekreacyjne Łucznictwa Terenowego podlegają dodatkowym zasadom opisanym poniżej.

11.11.1 Sekcje.

11.11.1.1 W ramach Rund Rekreacyjnych Łucznictwa Terenowego, w zawodach biorą udział następujące sekcje:

- Sekcja Łuku Angielskiego (jak opisano w artykułach 9.3.1 – 9.3.11)
- Sekcja Łuku Bez Przyrządów Celowniczych (jak opisano w artykule 11.3)

11.11.2 Rundy Rekreacyjne Łucznictwa Terenowego

11.11.2.1 Jednostki dla Nieoznaczonego Pola Rozgrywki (długa runda)

Ilość Celi 12 celi w jednostce #min-max	Średnica Powierzchni Pola w cm	Odległości w metrach		
		Żółty Palik Łuk Angielski Kadeci - Goły Łuk	Niebieski Palik* Goły Łuk Kadeci – łuk z refleksem	Czerwony Palik Łuk z refleksem i Łuk bloczkowy
2-4	Ø20	5-10	5-10	10-15
2-4	Ø40	10-15	10-20	15-25
2-4	Ø60	15-25	15-30	20-35
2-4	Ø80	20-35	30-45	35-55

Odległości od powierzchni tarczy powinny być zróżnicowane w obrębie dużych, średnich i małych odległości. Zaleca się użycie różnych rozmiarów podstaw mat łuczniczych. Paliki dla różnych celów mogą być ustawione razem w miarę możliwości.

*Może być także użyty dla sekcji Łuku Bez Przyrządów Celowniczych w stosownych przypadkach.

11.11.2.2 Jednostki dla oznaczonego pola rozgrywki.

Ilość Celi	Średnica Powierzchni Pola w cm	Odległości w metrach		
		Żółty Palik Łuk Angielski Kadeci - Goły Łuk	Niebieski Palik* Goły Łuk Kadeci – łuk z refleksem Kadeci – Łuk Bloczkowy	Czerwony Palik Łuk z refleksem i Łuk bloczkowy
Trzy	Ø20	5-10-15	5-10-15	10-15-20
trzy	Ø40	10-15-20	15-20-25	20-25-30
trzy	Ø60	10-25-30	30-35-40	35-40-45
trzy	Ø80	30-35-40	40-45-50	50-55-60

Pięć-metrowe odległości mogą być dostosowane w granicach +/- 2m, jeśli zajdzie taka potrzeba, jednakże na paliku powinna znaleźć się poprawna odległość; odległości pomiędzy 5-15m = +/-25cm, odległości pomiędzy 15-60m = +/-1m = 100cm

Podczas rund na oznaczonym polu rozgrywki, należy użyć 2 sztuk tarcz o średnicy 60cm, w stosownych przypadkach.

Paliki dla różnych celów mogą być ustawione razem w miarę możliwości.

*Może być także użyty dla łuku Bez Przyrządów Celowniczych w stosownych przypadkach.

11.11.2.3 Jednostki dla Oznaczonego Pola Rozgrywki (Krótka runda – dla innych zawodów).

Ilość Celi 12 celi w jednostce #min-max	Średnica Powierzchni Pola w cm	Odległości w metrach		
		Żółty Palik Łuk Angielski Kadeci - Goły Łuk	Niebieski Palik* Goły Łuk Kadeci – łuk z refleksem Kadeci – Łuk Bloczkowy	Czerwony Palik Łuk z refleksem i Łuk bloczkowy
2-4	Ø20	5-10	5-10	10-15
2-4	Ø40	10-15	10-20	15-25
2-4	Ø60	15-25	15-30	20-35
2-4	Ø80	20-35	30-45	35-55

Odległości mogą być dowolne w granicach danych przedziałów, na paliku powinna znaleźć się informacja o poprawnej odległości: odległości pomiędzy 5-15m = +/-25cm, odległości pomiędzy 15-60m = +/-1m = 100cm. W czasie krótkiej rundy, strzały mogą być oddawane za jednym podejściem i tylko pierwszy palik musi być zaopatrzony w informację o odległości od celu.

Paliki dla różnych celów mogą być ustawione razem w miarę możliwości. Podczas rund na oznaczonym polu rozgrywki, należy użyć 2 sztuk tarcz o średnicy 60cm, w stosownych przypadkach.

*Może być także użyty dla łuku Bez Przyrządów Celowniczych w stosownych przypadkach.

ZAŁĄCZNIK 1

1. MISTRZOSTWA ŚWIATA W ŁUCZNICTWIE 3D

1.1. RUNDY MISTRZOSTW W ŁUCZNICTWIE 3D

Runda Mistrzostw w Łucznictwie 3D składa się z 2 Rund Kwalifikacyjnych, 2 Rund Eliminacyjnych i Rund Finałowych dla Zawodników Indywidualnych oraz z Rundy Eliminacyjnej i Rundy Finałowej dla Drużyn.

1.1.1. Do Rund Kwalifikacyjnych organizator musi przygotować 3 lub 4 trasy (zależnie od liczby uczestników) obejmujące po 20 celów każda. Po pierwszej Rundzie Kwalifikacyjnej, dana Sekcja przechodzi do kolejnej trasy, na której jeszcze nie oddawała strzałów.

1.1.2. Do Rund Eliminacyjnych organizator musi przygotować 3 trasy po 12 celów każda. Po pierwszej Rundzie Eliminacyjnej, dana Sekcja przechodzi do kolejnej trasy, na której jeszcze nie oddawała strzałów.

1.1.3. Do Rund Finałowych organizator musi przygotować trasę obejmującą 8 celów (na jeden numer celu przypada para trójwymiarowych sylwetek zwierząt), zapewniając dobrą widoczność dla zgromadzonych widzów. Jednakże, zawodnicy znajdujący się w obszarze trybun nie powinni mieć możliwości sprawdzenia odległości na trasie finałowej przed rozpoczęciem rozgrywki.

Organizator może zaplanować rozgrywki pół-finałowe i finałowe jako jedną rundę lub dwie oddzielne rundy, kiedy to wszyscy zawodnicy (indywidualni i drużynowi) rozpoczynają od pierwszego celu.

1.1.4. Zawody indywidualne obejmują:

1.1.4.1. Dwie Rundy Kwalifikacyjne

1.1.4.2. Dwie Rundy Eliminacyjne:

- W pierwszej Rundzie Eliminacyjnej bierze udział 16 najlepszych zawodników dwóch Rund Kwalifikacyjnych. Runda ta obejmuje 12 celów;
- W drugiej Rundzie Eliminacyjnej bierze udział 8 najlepszych zawodników każdej kategorii, wyłonionych po pierwszej Rundzie Eliminacyjnej. Runda ta obejmuje 12 celów;
- Jeśli liczba zawodników jest mniejsza niż 17 lub 9, wszyscy zawodnicy przechodzą do kolejnej Rundy Eliminacyjnej.

1.1.4.3. Rundy Finałowe, w których czterech najlepszych zawodników każdej kategorii wyłonionych po 2 Rundzie Eliminacyjnej musi się zmierzyć w dwóch rozgrywkach (pół-finał i finał), z których każda składa się z 4 celów.

Przy pierwszym celu, zawodnik o najwyższej pozycji w rankingu decyduje kto rozpocznie strzelanie do pierwszego celu; strzały do pozostałych celów odbywają się naprzemiennie.

- W pierwszej rozgrywce (półfinałowej) zawodnik numer 1 w rankingu zmierzy się z zawodnikiem numer 4, a zawodnik numer 2 zmierzy się z zawodnikiem numer 3. Zwycięzcy awansują do rozgrywki o Złoty Medal, dwóch pozostałych zawodników zmierzy się w rozgrywce o Brązowy Medal.

- W rozgrywkach półfinałowych, jako pierwsza strzela para zawodników numer 2 i 3, a następnie para zawodników numer 1 i 4.
- W trakcie półfinałów zawodnicy w obrębie każdej pary strzelają naprzemiennie.
- W rozgrywkach finałowych, najpierw strzelają zawodnicy walczący o brązowy medal, a następnie zawodnicy walczący o złoty medal.
- Finały dla zawodników różnych kategorii rozpoczynają się w następującej kolejności:
 - Łuk Angielski kobiety – Łuk Angielski mężczyźni
 - Łuk Bez Przyrządów Celowniczych kobiety - Łuk Bez Przyrządów Celowniczych mężczyźni
 - Goły łuk kobiety – Goły łuk mężczyźni
 - Łuk Bloczkowy kobiety – Łuk Bloczkowy mężczyźni
Opcjonalnie najpierw strzelają wszystkie kobiety, a potem mężczyźni.

1.1.5. Zawody drużynowe:

Każdy członek drużyny oddaje jeden strzał do każdego celu, stojąc przy paliku strzeleckim jego sekcji.

1.1.5.1. Runda Eliminacyjna zawodów drużynowych (Ćwierćfinały) obejmuje 8 najlepszych drużyn w każdej klasie, które zakwalifikowały się do dalszej rozgrywki po dwóch Rundach Kwalifikacyjnych.

- Drużyna musi się składać z jednego zawodnika z łukiem Bloczkowym, jednego zawodnika z łukiem Angielskim i jednego zawodnika strzelającego z Gołego Łuku lub Łuku Bez Przyrządów Celowniczych. Ranking drużyny bazuje na wynikach najlepszego zawodnika w każdej kategorii po drugiej Rundzie Kwalifikacyjnej. Kapitan Drużyny nie ma obowiązku wyboru najlepszego zawodnika w każdej kategorii do zawodów drużynowych.
- Drużyny zostają rozstawione zgodnie z rankingiem drużyn bazującym na indywidualnych rankingach zawodników po drugiej Rundzie Kwalifikacyjnej (patrz Artykuł 1.1.4.1);
- Przy pierwszym celu najlepsza drużyna decyduje, kto rozpocznie strzelanie. Przy pozostałych celach, drużyny strzelają naprzemiennie;
- Zawodnicy podchodzą do 4 rozgrywek, po 8 celów każda. Zwycięzcy każdej rozgrywki przechodzą do Rundy Finałowej Zawodów Drużynowych.
- Kolejność strzelania:
 - a) W sytuacji, gdy wszystkie drużyny rozpoczynają od pierwszego celu: jako pierwsza strzela para 4:5, następnie pary 3:6, 2:7, 1:8.

Drużyna o niższej pozycji strzela jako pierwsza, a następnie drużyny strzelają naprzemiennie. Drużyny kobiet rozpoczynają przed drużynami mężczyzn.

b) W sytuacji, gdy wszystkie drużyny strzelają jednocześnie, drużyny rozpoczynają strzelanie od przypisanych celów. Zarówno drużyny kobiet, jak i mężczyzn strzelają w kolejności opisanej powyżej.

- Zwycięzcy każdej rozgrywki przechodzą do Rundy Finałowej Zawodów Drużynowych.

1.1.5.2. Do Rund Finałowych przechodzą najlepsze cztery drużyny wyłonione po Rundzie Eliminacyjnej. Drużyny podchodzą do dwóch rozgrywek obejmujących po 4 cele (Półfinały i Finały).

- Pierwsza rozgrywka: Półfinały:
Pierwsza para, która rozpoczyna rozgrywkę półfinałową przy pierwszym celu to drużyny usytuowane na miejscu drugim i trzecim. Kiedy pierwsza para zwalnia pierwszy cel, druga para obejmująca drużyny pierwszą i czwartą rozpoczyna swoją rozgrywkę półfinałową.
Strzelanie rozpoczyna drużyna o niższej pozycji, a następnie drużyny strzelają naprzemiennie.
Każdy członek drużyny oddaje jeden strzał do każdego celu, stojąc przy paliku strzeleckim jego sekcji.
- Druga rozgrywka: Finały:
Zwycięzcy przechodzą do rozgrywki o Złoty Medal, a pozostałe dwie drużyny zmierzają się w rozgrywce o Brązowy Medal.
Obie rozgrywki o medale odbywają się na dodatkowych 3 celach (procedura strzelania tak jak podczas finałów zawodów indywidualnych).
(Patrz Część 4, Załącznik 1)

1.2. MISTRZOSTWA ŚWIATA W ŁUCZNICTWIE 3D REJESTRACJA – PROGRAM

1.2.1. Rejestracja – patrz Część 1, Artykuł 3.7

1.2.2. Program Mistrzostw Świata

Dzień pierwszy	Oficjalny trening, Inspekcja sprzętu, Spotkanie Kapitanów Drużyn, Ceremonia Otwarcia Mistrzostw
Dzień drugi	Dwie Rundy Kwalifikacyjne
Dzień trzeci	Rundy Eliminacyjne – Zawody Indywidualne i Drużynowe

- Kolejność strzelania:
- Pierwsza Runda Eliminacyjna – Zawodnicy Indywidualni

- Runda Eliminacyjna – Drużyny
- Druga Runda Eliminacyjna – Zawodnicy Indywidualni

Dzień Czwarty

Rundy półfinałowe i finałowe – Zawodnicy Indywidualni i Drużyny; Ceremonia wręczenia medali; Bankiet

1.2.3. Zawody Drużynowe

1.2.3.1. W zawodach może brać udział jedna drużyna mężczyzn i jedna drużyna kobiet z danego Stowarzyszenia Członkowskiego.

1.2.3.2. Skład drużyn – patrz artykuł 1.1.5.

1.3. MISTRZOSTWA ŚWIATA W ŁUCZNICTWIE 3D – TYTUŁY

1.3.1. Tytuły

- Mistrzynie Świata
- Mistrz Świata

1.3.2. Tytuły drużynowe

- Mistrz Świata w Zawodach Drużynowych Kobiet
- Mistrz Świata w Zawodach Drużynowych Mężczyzn

Regulamin zawarty w Części pierwszej dotyczy także zawodów 3D, chyba że Regulamin 3D wyraźnie stwierdza, że jest inaczej.