

PREPARAÇÃO PARA TORNEIOS



V3.1 rev JAN / 2023

- Categorias e Estilos
- Provas IFAA
- Regras para identificação de pontuação
- Pontuação e planilhas
- Regras gerais
- Regra de rotação de arqueiros

CATEGORIAS E ESTILOS

- Todas as provas ou Rounds da IFAA permitem a participação de qualquer equipamento em todos os grupos de idades.
- As categorias e estilos são identificadas com uma sigla.

XYZZ, onde:

X – Idade Y – Sexo ZZ Estilo de arco

CATEGORIAS E ESTILOS

IDADE

- **C** – Cub ou Infantil (Até 12 anos)
- **J** – Junior ou Juvenil (entre 13 e 16 anos)
- **YA** – Young Adult ou Jovens Adultos (entre 17 e 20 anos)
- **A** – Adult ou Adultos (entre 21 e 54 anos)
- **V** – Veteran ou Veterano (entre 55 e 64 anos)
- **S** - Senior (65 anos ou mais)

SEXO

- **F** – Female ou Feminino
- **M** – Male ou Masculino

CATEGORIAS E ESTILOS

ESTILOS

- **BB-C / BB-R** - Barebow (Recurvo / Composto)
- **BH-C / BH-R** - Bowhunter (Recurvo / Composto)
- **BL** - Bowhunter Limited
- **BU** - Bowhunter Unlimited
- **FS-C / FS-R** - Freestyle Limited (Recurvo / Composto)
- **FU** - Freestyle Unlimited
- **HB** - Historical Bow
- **LB** - Longbow
- **TR** - Tradicional Recurvo

CATEGORIAS E ESTILOS

IFAA Style and Division nomenclature												
Amateur Division												
Shooting Styles	Seniors		Veterans		Adults		Young Adults		Juniors		Cubs	
	Female	Male	Female	Male	Female	Male	Female	Male	Female	Male	Female	Male
Barebow-Recurve	SFBB-R	SMBB-R	VFBB-R	VMBB-R	AFBB-R	AMBB-R	YAFBB-R	YAMBB-R	JFBB-R	JMBB-R	CFBB-R	CMBB-R
Barebow-Compound	SFBB-C	SMBB-C	VFBB-C	VMBB-C	AFBB-C	AMBB-R	YAFBB-C	YAMBB-C	JFBB-R	JMBB-R	CFBB-R	CMBB-R
Freestyle Limited Recurve	SFFS-R	SMFS-R	VFFS-R	VMFS-R	AFFS-R	AMFS-R	YAFFS-R	YAMFS-R	JFFS-R	JMFS-R	CFFS-R	CMFS-R
Freestyle Limited Compound	SFFS-C	SMFS-C	VFFS-C	VMFS-C	AFFS-C	AMFS-C	YAFFS-C	YAMFS-C	JFFS-C	JMFS-C	CFFS-C	CMFS-C
Freestyle Unlimited	SFFU	SMFU	VFFU	VMFU	AFFU	AMFU	YAFFU	YAMFU	JFFU	JMFU	CFFU	CMFU
Bowhunter-Recurve	SFBH-R	SMBH-R	VFHB-R	VMHB-R	AFBH-R	AMHB-R	YAFBH-R	YAMHB-R	JFBH-R	JMBH-R	CFBH-R	CMBH-R
Bowhunter-Compound	SFBH-C	SMBH-C	VFHB-C	VMHB-C	AFBH-C	AMHB-C	YAFBH-C	YAMHB-C	JFBH-C	JMBH-C	CFBH-C	CMBH-C
Bowhunter Unlimited	SFBU	SMBU	VFBU	VMBU	AFBU	AMBU	YAFBU	YAMBU	JFBU	JMBU	CFBU	CMBU
Traditional Recurve Bow	SFTR	SMTR	VFTR	VMTR	AFTR	AMTR	YAFTR	YAMTR	JFTR	JMTR	CFTR	CMTR
Longbow	SFLB	SMLB	VFLB	VMLB	AFLB	AMLB	YAFLB	YAMLB	JFLB	JMLB	CFLB	CMLB
Historical Bow	SFHB	SMHB	VFHB	VMHB	AFHB	AMHB	YAFHB	YAMHB	JFHB	JMHB	CFHB	CMHB
Professional Division												
Shooting Styles	Female	Male										
Professional Unlimited	PFFU	PMFU										
Professional Limited Recurve	PFFS-R	PMFS-R										
Professional Limited Compound	PFFS-C	PMFS-C										

132 categorias amadoras
6 categorias profissionais

CATEGORIAS E ESTILOS

SHOOTING STYLES OF THE IFAA (From 2017)													
	BBC	FSC	FU	BHC	BL	BU	BBR	BHR	FSR	TR	LB	HB	
Arrow Speed  300 f/s max.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Cam draw stops 	✓	✓	✓	✓	✓	✓							
<12 inch stabilizer  305 mm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
>12 inch stabilizer 	✓	✓	✓				✓		✓				
Sliding sight 		✓	✓						✓				
Scope 		✓	✓						✓				
Level 	✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓				
Clicker 	✓	✓	✓				✓		✓				
1-1 pin sight 		✓	✓										
4-5 pin Sight 		✓	✓		✓	✓							
arrow rest 	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
Peep sight 		✓	✓		✓	✓			✓				
Kisser button 		✓	✓		✓	✓			✓				
Modern Neck locators 	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
Tied Neck locators 	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Release aid 			✓			✓							
Tab or Glove 	✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	
String Silencer 	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Plastic vanes 	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
Feather vane 	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
String walk 	✓						✓						
Index finger to touch the string 	✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓				
Mediterranean Loose 	✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Aluminium Carbon arrows 	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Wooden arrows 								✓			✓	✓	
Allowed but not seen as standard.				Either/or. Not both					Level & Clicker not above the arrow				

PROVAS IFAA

- INDOOR ROUND
- FLINT ROUND

INDOOR

- FIELD ROUND
- HUNTER ROUND
- ANIMAL ROUND – DISTÂNCIA MARCADA

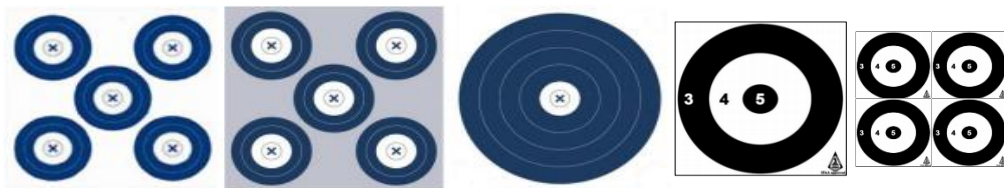
FIELD

- ANIMAL ROUND – DISTÂNCIA NÃO MARCADA
- 3D STANDARD ROUND
- 3D HUNTING ROUND

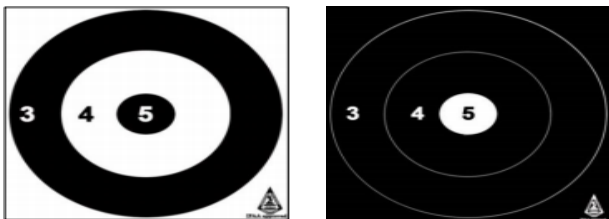
BOWHUNTER

ALVOS

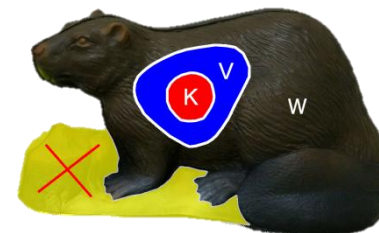
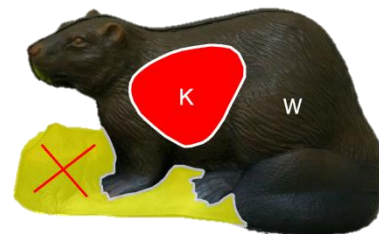
INDOOR



FIELD

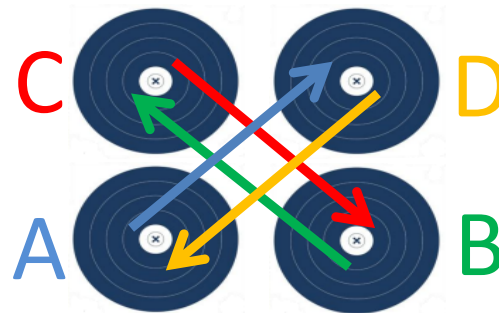
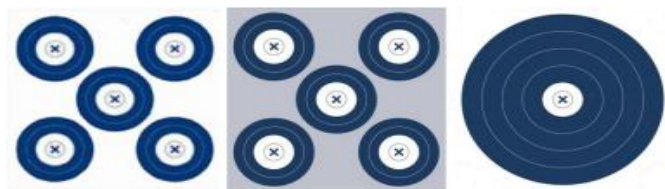


BOWHUNTER

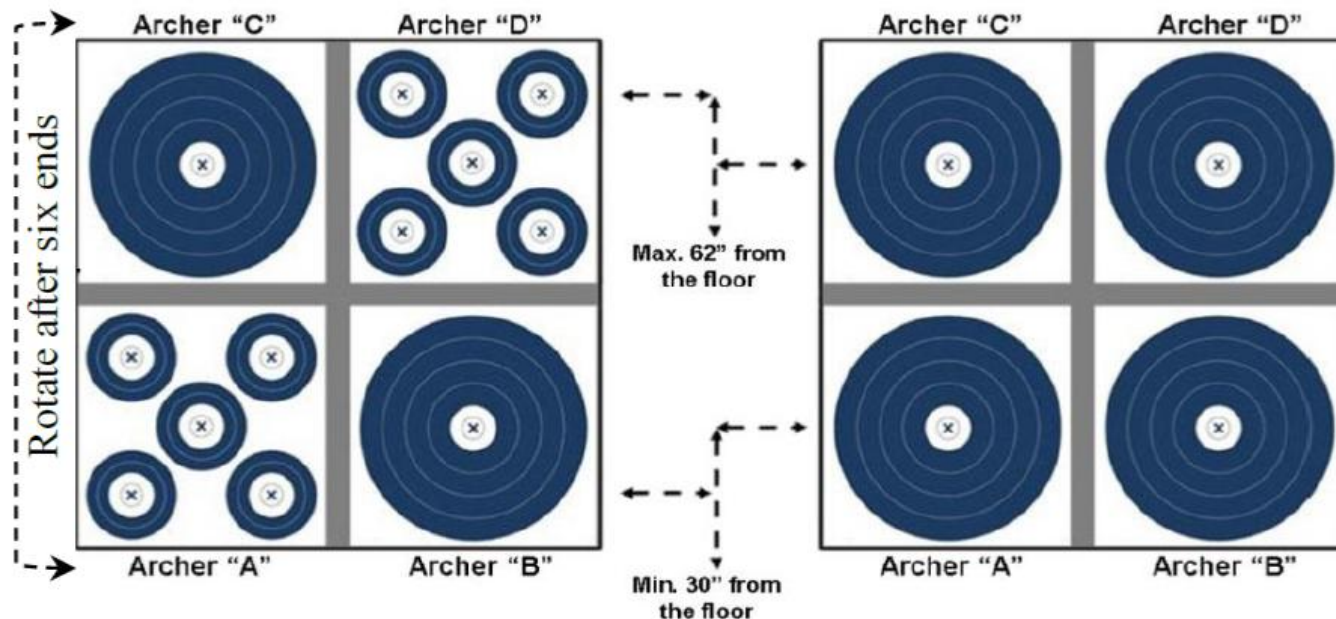


PROVA INDOOR

- A prova é composta por 12 rodadas de até 4 minutos cada. É facultado ao organizador permitir até 3 rodadas de aquecimento;
- Em cada rodada são atiradas 5 flechas que podem valer 0, 1, 2, 3, 4 ou 5 pontos, somando o máximo de 25 pontos por rodada e o total de até 300 pontos na prova;
- Caso seja atirado mais de 5 flechas no alvo de 1 spot ou tenha mais de uma flecha no mesmo alvo de 5 spots, valerá somente a flecha de menor pontuação;
- Após a 6ª rodada é facultado ao organizador permitir um intervalo onde pode ser feita a troca dos alvos (se necessário) e realizada a rotação dos arqueiros conforme a imagem.



PROVA INDOOR – montagem dos alvos



**Senior / Veterano /
Adulto / Jovem-adulto /
Juvenil**

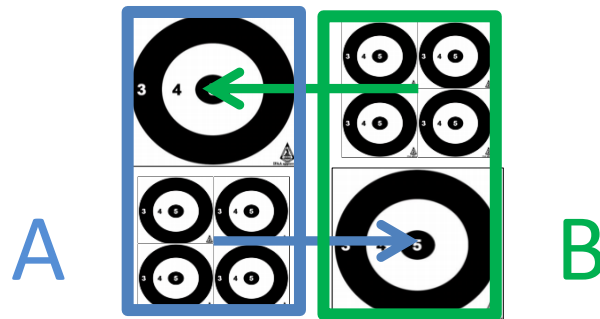
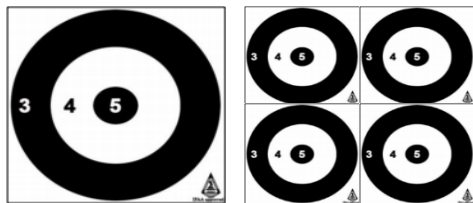
20 jardas / 18,3 metros

Infantil

10 jardas / 9,15 metros

PROVA FLINT

- A prova é composta por 14 rodadas de até 3 minutos. É facultado ao organizador permitir até 3 rodadas de aquecimento;
- Em cada rodada são atiradas 4 flechas que podem valer 0, 3, 4 ou 5 pontos somando o máximo de 20 pontos por rodada e o total de até 280 pontos na prova;
- Após a 7ª rodada é facultado ao organizador permitir um intervalo onde pode ser feita a troca dos alvos (se necessário) e realizada a rotação dos arqueiros conforme a imagem.
- Nesta prova são utilizados os alvos de 35cm e 20cm Field. Os arqueiros Cub (infantil) utilizam os alvos de 50cm e 35cm.



PROVA FLINT

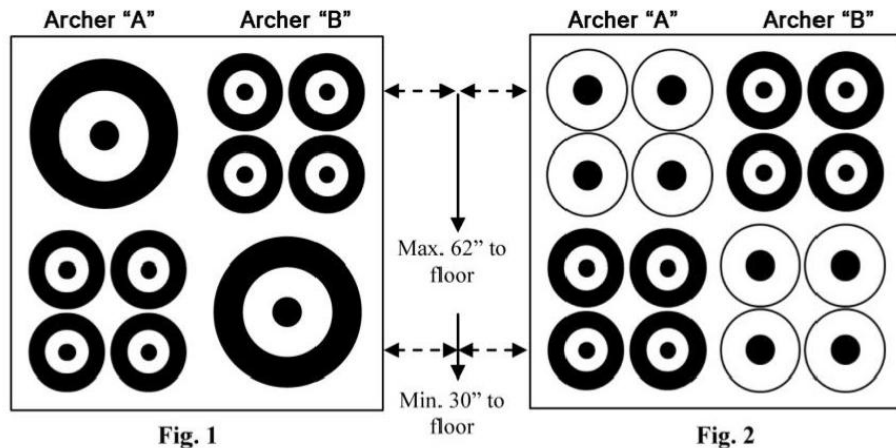


Fig. 1

Fig. 2

1 tiro
1 tiro
1 tiro
1 tiro

4 tiros

20 PÉS – 6,1 M

10 JARDAS – 9,15M

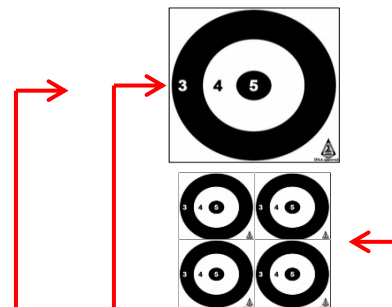
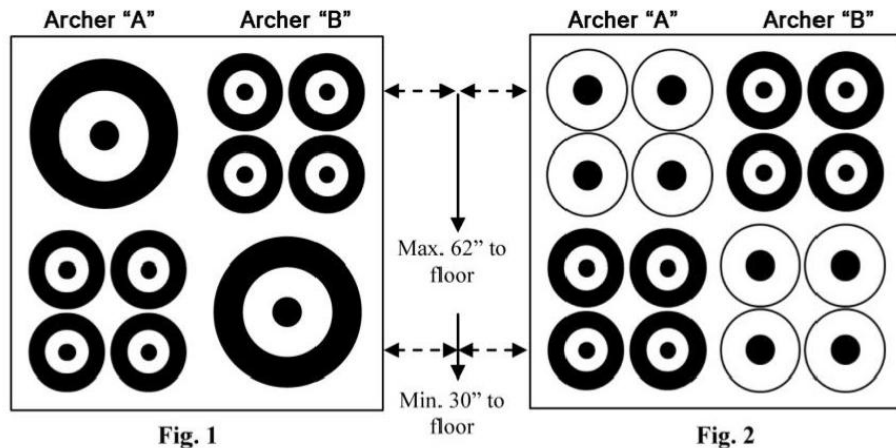
15 JARDAS – 13,7M

20 JARDAS – 18,3M

25 JARDAS – 22,86M

30 JARDAS – 27,4M

PROVA FLINT

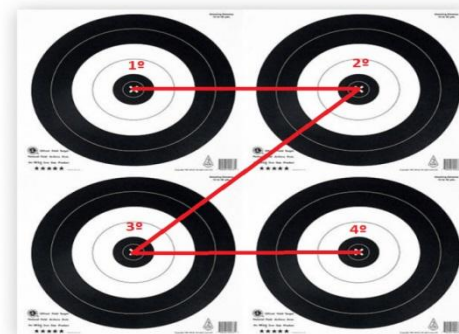
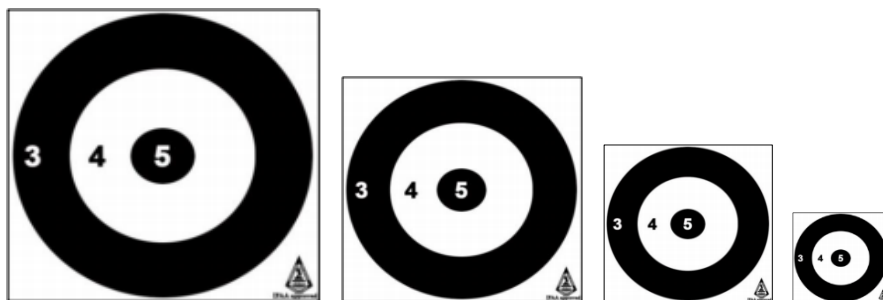


1	4	2ª Série	20 PÉS – 6,1 M
1	4	6ª Série	10 JARDAS – 9,15M
1	4	4ª Série	15 JARDAS – 13,7M
1	4	5ª Série	20 JARDAS – 18,3M
1	4	1ª Série	25 JARDAS – 22,86M
1	4	3ª Série	30 JARDAS – 27,4M

7ª Série

PROVA FIELD

- A prova é composta por duas voltas de 14 alvos ou com 28 alvos com distancias marcadas e fixas;
- Alguns tiros são feitos com “WALK-UP”, onde os arqueiros devem se atentar em não esquecer de mudar de estaca. Caso isso ocorra é considerado “MISS”;
- A prova contém um alvo com tiros em leque;
- O arqueiro deve disparar 4 tiros em cada alvo e a pontuação de cada flecha varia de 5 pontos (circulo interno) a 3 pontos (circulo mais externo). O total máximo de pontos por alvo é de 20 pontos e o máximo de pontos nesta prova são 560 pontos;
- São utilizados alvos de 65cm, 50cm, 35cm e 20cm.

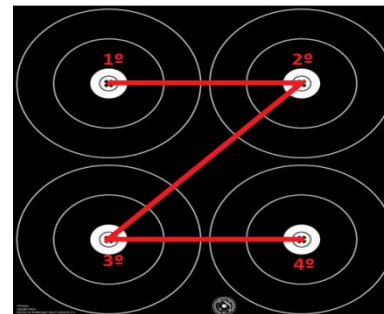
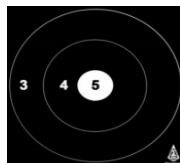
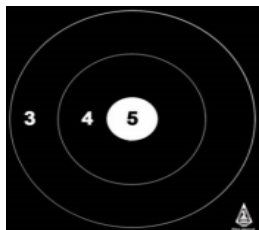
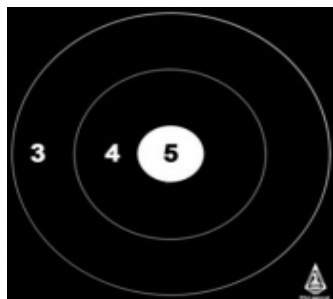


PROVA FIELD

Size of target face	Number of marker Positions	Distance of marker positions		
		<i>Seniors</i> Veterans/Adults/ Young Adults	Junior	Cub
65cm	4	80-70-60-50 yds	50 yds	30-25-20-15 yds
65cm	1	65 yds	50 yds	30 yds
65cm	1	60 yds	45 yds	25 yds
65cm	1	55 yds	40 yds	20 yds
50cm	4	45-40-35-30 yds	as adult	20 yds
50cm	4	35-35-35-35 yds	as adult	20 yds
50cm	1	50 yds	as adult	20 yds
50cm	1	45 yds	as adult	15 yds
50cm	1	40 yds	as adult	15-15-15-15 yds
35cm	1	30 yds	as adult	10 yds
35cm	1	25 yds	as adult	10 yds
35cm	1	20 yds	as adult	10 yds
35cm	1	15 yds	as adult	10 yds
20cm	4	35-30-25-20 ft	as adult	20 ft

PROVA HUNTER

- A prova é composta por duas voltas de 14 alvos ou com 28 alvos com distancias marcadas e fixas;
- A grande maioria dos alvos possui “WALK-UP”, onde os arqueiros devem se atentar em não esquecer de mudar de estaca. Caso isso ocorra é considerado “MISS”;
- A prova contém três alvos com tiros em leque;
- O arqueiro deve disparar 4 tiros em cada alvo e a pontuação de cada flecha varia de 5 pontos (círculo interno) a 3 pontos (círculo mais externo). O total máximo de pontos por alvo é de 20 pontos e o máximo de pontos nesta prova são 560 pontos;
- São utilizados alvos de 65cm, 50cm, 35cm e 20cm.



PROVA HUNTER

Size of target face	Number of marker Positions	Distance of marker positions		
		<i>Seniors</i> Veterans/Adults/ Young Adults	Junior	Cub
65cm	4	70-65-61-58 yds	50 yds	30-25-20-15 yds
65cm	4	64-59-55-52 yds	50 yds	30 yds
65cm	4	58-53-48-45 yds	45 yds	25 yds
50cm	4	53-48-44-41 yds	41 yds	20 yds
50cm	1	48 yds	as adult	20 yds
50cm	1	44 yds	as adult	20 yds
50cm	1	40 yds	as adult	20 yds
50cm	4	36-36-36-36 yds	as adult	15 yds
35cm	4	32-32-32-32 yds	as adult	15-15-15-15 yds
35cm	4	28-28-28-28 yds	as adult	10 yds
35cm	2	23-20 yds	as adult	10 yds
35cm	2	19-17 yds	as adult	10 yds
35cm	2	15-14 yds	as adult	10 yds
20cm	1	11 yds	as adult	20 ft

TIRO EM LEQUE

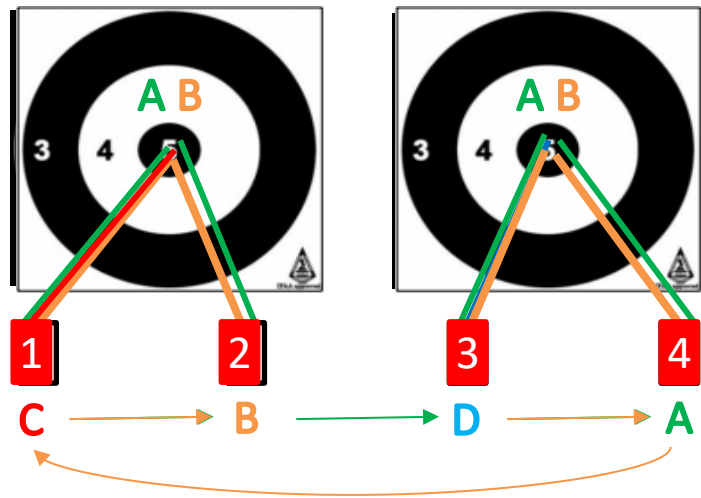
- FAN / LEQUE - Um alvo no qual existem quatro estacas, todas na mesma distância do alvo. Dois arqueiros, começando nas estacas 1 e 3, movem-se para a estacas à direita após cada tiro. Após a estaca 4, o arqueiro se move para a estaca 1.

As flechas das estacas 1 e 2 são disparadas na face esquerda e as flechas das estacas 3 e 4 são disparadas na face direita.

As faces de alvos de 50cm são usadas nas provas Field e Hunter, e as faces de alvos de 35cm, somente nas provas Hunter.

TIRO EM LEQUE

Hunter
Face de 35cm



CLASSES DE CLASSIFICAÇÃO

1. A classificação de um arqueiro será determinada pelas duas pontuações mais altas do arqueiro, obtidas no período de doze meses imediatamente anterior ao torneio.
2. Caso não sejam obtidos dois registros de pontuação no mesmo intervalo de pontuação de classe durante os doze meses imediatamente anteriores ao torneio, o período de tempo será estendido até que três registros de pontuação sejam obtidos. As duas pontuações dentro do mesmo intervalo de pontuação de classe determinarão a classificação do arqueiro. Nenhuma pontuação registrada vinte e quatro meses antes do torneio será considerada.
3. Um arqueiro que tenha registros de pontuação insuficientes para ser classificado competirá na classe mais alta disputada em seu estilo naquele torneio.

Tabela de Classificação FAA			
Classificação FAA	Field & Hunter Rounds		
	A	B	C
Freestyle Limited	>=2450	3502449	02349
Freestyle Unlimited	>=300	4002499	02399
Barebow	>=2400	3002399	02299
Bowhunter Limited	>=2450	3002449	02299
Bowhunter Unlimited	>=2475	3252474	02324
Bowhunter	>=375	2252374	02224
Longbow	>=250	1502249	02149
Traditional Recurve	>=375	2252374	02224

ANIMAL ROUND – DISTÂNCIA MARCADA

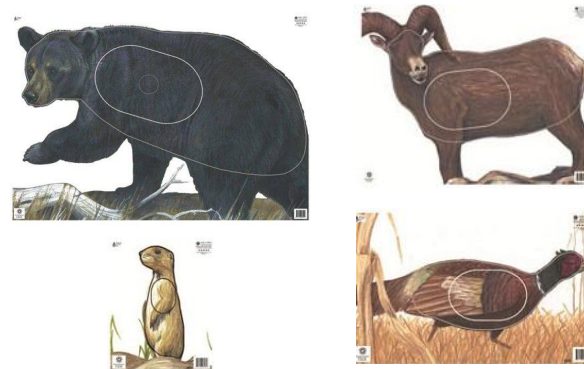
- A prova é composta por duas voltas de 14 alvos ou com 28 alvos com distancias marcadas e fixas;
- Alguns alvos possuem “WALK-UP”, onde os arqueiros devem se atentar em não esquecer de mudar de estaca. Caso isso ocorra é considerado “MISS”;
- O arqueiro deve disparar até 3 tiros em cada alvo. O total máximo de pontos por alvo é de 20 pontos e o máximo de pontos nesta prova são 560 pontos;
- São utilizados alvos com face de animais divididos em Grupo 1, Grupo 2, Grupo 3 e Grupo 4.

Grupo 1: de 60 a 40 jardas (54,8m a 36,5m), com walk-up de 5 jardas (4,5m);

Grupo 2: de 45 a 30 jardas (41,1m a 27,4m), com walk-up de 3 jardas (2,7m);

Grupo 3: de 35 a 20 jardas (32m a 18,3m), sem walk-up;

Grupo 4: de 20 a 10 jardas (18,3m a 9,1m), sem walk-up.



1ª Flecha		2ª Flecha		3ª Flecha	
Mortal	Ferimento	Mortal	Ferimento	Mortal	Ferimento
20	18	16	14	12	10

ANIMAL ROUND – DISTÂNCIA MARCADA

- 1 – Tocou a linha por dentro – Ferimento
- 2 – Tocou a linha por fora – Miss
- 3 – Cortou a linha e tocou o Ferimento – Ferimento
- 4 – Tocou a linha por fora – Ferimento
- 5 – Cortou parcialmente a linha do Mortal – Ferimento
- 6 – Cortou a linha do Mortal completamente - Mortal



ANIMAL ROUND – DISTÂNCIA NÃO MARCADA

- A prova é composta por 28 alvos com distancias não marcadas ;
- Alguns alvos possuem “WALK-UP”, onde os arqueiros devem se atentar em não esquecer de mudar de estaca. Caso isso ocorra é considerado “MISS”;
- O arqueiro deve disparar até 3 tiros em cada alvo. O total máximo de pontos por alvo é de 20 pontos e o máximo de pontos nesta prova são 560 pontos;
- São utilizados alvos com face de animais ou alvos 3D divididos em Grupo 1, Grupo 2, Grupo 3 e Grupo 4.

Grupo 1: de 60 a 40 jardas (54,8m a 36,5m), com walk-up de 5 jardas (4,5m);

Grupo 2: de 45 a 30 jardas (41,1m a 27,4m), com walk-up de 3 jardas (2,7m);

Grupo 3: de 35 a 20 jardas (32m a 18,3m), sem walk-up;

Grupo 4: de 20 a 10 jardas (18,3m a 9,1m), sem walk-up.

1ª Flecha		2ª Flecha		3ª Flecha	
Mortal	Ferimento	Mortal	Ferimento	Mortal	Ferimento
20	18	16	14	12	10



ANIMAL ROUND – DISTÂNCIA NÃO MARCADA

- 1 – Acertou a base ou chifre - Miss
- 2 – Cortou a linha da base acertando o Ferimento - Ferimento
- 3 – Acertou o Ferimento – Ferimento
- 4 – Acertou a linha do Mortal cortando a linha – Mortal
- 5 – Acertou a linha do Ferimento mas a flecha não ficou presa - Miss



3D STANDARD ROUND

- A prova é composta por 28 alvos com distancias não marcadas ;
- O arqueiro deve disparar 2 tiros em cada alvo. O total máximo de pontos por alvo é de 20 pontos e o máximo de pontos nesta prova são 560 pontos;
- Todos os alvos possuem duas posições de tiro, onde os arqueiros devem se atentar em não esquecer de mudar de estaca. Caso isso ocorra é considerado "MISS";
- São utilizados alvos 3D divididos em Grupo 1, Grupo 2, Grupo 3 e Grupo 4.

Grupo 1: Máximo de 60 jardas (54,8m);

Grupo 2: Máximo de 45 jardas (41,1m);

Grupo 3: Máximo de 35 jardas (32m);

Grupo 4: Máximo de 20 jardas (18,3m).

1ª Flecha			2ª Flecha		
Mortal	Vital	Ferimento	Mortal	Vital	Ferimento
10	8	5	10	8	5



3D HUNTING ROUND

- A prova é composta por 28 alvos com distancias não marcadas ;
- O arqueiro deve disparar 1 tiro em cada alvo. O total máximo de pontos por alvo é de 20 pontos e o máximo de pontos nesta prova são 560 pontos;
- Os alvos possuem apenas uma posição de tiro;
- São utilizados alvos 3D divididos em Grupo 1, Grupo 2, Grupo 3 e Grupo 4.

Grupo 1: Máximo de 60 jardas (54,8m);

Grupo 2: Máximo de 45 jardas (41,1m);

Grupo 3: Máximo de 35 jardas (32m);

Grupo 4: Máximo de 20 jardas (18,3m).

1ª Flecha		
Mortal	Vital	Ferimento
20	16	10



3D STANDARD ROUND

3D HUNTING ROUND

- 1 – Acertou a base ou chifre - Miss
- 2 – Cortou a linha da base acertando o Ferimento - Ferimento
- 3 – Acertou o Ferimento – Ferimento
- 4 – Acertou a linha do Mortal mas não cortou a linha – Vital
- 5 – Acertou a linha do Mortal e cortou a linha – Mortal
- 6 – Acertou a linha do Ferimento mas a flecha não ficou presa - Miss



REGRAS PARA IDENTIFICAÇÃO DE PONTUAÇÃO

1 – Acertou dentro da área de maior pontuação – maior pontuação;

2 – Acertou fora da área de maior pontuação – menor pontuação;

3 – Tocou a linha mas não cortou – menor pontuação;

4 – Cortou a linha tocando a área de maior pontuação – maior pontuação;

5 – Cortou a linha tocando a área de maior pontuação (rasgou o alvo)

mas a flecha está na área de menor pontuação – menor pontuação pois vale a posição da haste no alvo.

Caso a flecha:

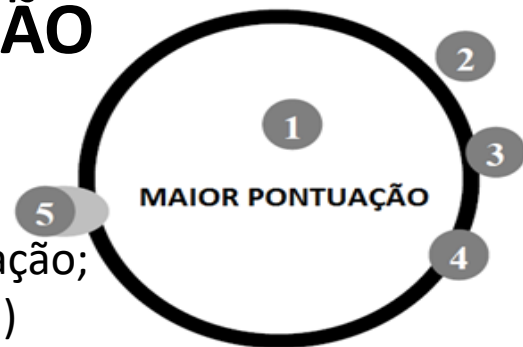
Bata no alvo e volte entre o arqueiro e o alvo (rebote), o arqueiro pode atirar outra flecha como reposição;

Bata no alvo e desvie, é considerado MISS e o arqueiro não pode repor o tiro;

Atravesse o alvo ou anteparo, o arqueiro deve repor o tiro, desde que os demais membros do grupo confirmem que atravessou;

Bata no chão e acerte o alvo, é considerado MISS.

Bata em um tronco de árvore ou galho e acerte o alvo, é considerado acerto.



REGRAS PARA IDENTIFICAÇÃO DE PONTUAÇÃO



1 – Acertou na Perna – Ferimento

2 – Acertou na Barriga, mas a flecha não ficou fincada – Miss

3 – Acertou no chifre – Miss

O casco é considerado Ferimento

Orelha é considerada Ferimento

Chifre/Galhada é considerado Miss

PONTUAÇÃO E PLANILHAS

APONTADOR (é o responsável por anotar o ponto de todos os membros do grupo ou patrulha). A organização da prova indica quem são os apontadores e o ideal é respeitar esta indicação. Caso haja consenso do grupo, os apontadores podem mudar, porém, essa atividade não deve ser feita por um acompanhante.

O resultado da soma parcial deve ser verificado a cada alvo pelos apontadores.

Caso haja diferença de pontuação a mais baixa será considerada.

Se você for apontador:

- Preencher os dados de maneira clara;
- Circule a pontuação, o X deve ser usado apenas para identificar erros;
- O miss é marcado como um traço em todos os valores;
- Caso identifique um erro, após a correção o capitão deverá “vistar” a correção.

PONTUAÇÃO E PLANILHAS

Algumas planilhas devem ter a pontuação preenchida a mão (Field, Hunter, Indoor e Flint Round). As planilhas de Bowhunter geralmente basta circular a pontuação.

1o Round								
	Série	1	2	3	4	X	Sub-Total	Total
1	25 Y	4	3	3	M	-	10	10
2	20 pés	5	4	4	1	1	14	24
3	30 Y							
4	15 Y							
5	20 Y							
6	10 Y							
7	30/25/20/15							

Round 1							
Alvo	Pontuação						Soma
	1M	1F	2M	2F	3M	3F	
1	20	18	16	14	12	10	20 / 20
2	20	18	16	14	12	10	10 / 30
3	20	18	16	14	12	10	16 / 46
4	20	18	16	14	12	10	0 / 46
5	20	18	16	14	12	10	16 / 62
6	20	18	16	14	12	10	
7	20	18	16	14	12	10	
8	20	18	16	14	12	10	
9	20	18	16	14	12	10	
10	20	18	16	14	12	10	
11	20	18	16	14	12	10	
12	20	18	16	14	12	10	
13	20	18	16	14	12	10	
14	20	18	16	14	12	10	
Total							

Visto Capitão

REGRAS GERAIS E COMPORTAMENTO DURANTE A PROVA

- É responsabilidade do arqueiro saber as regras da prova que está participando, o desconhecimento delas não será aceito como desculpa;
- O capitão é a autoridade máxima na patrulha, mas a decisão sobre pontuação de uma flecha (acertou ou não) é um consenso do grupo;
- Mantenha-se focado durante a prova, evite conversas e barulho que atrapalhem os demais arqueiros;
- Leve uma quantidade de flechas suficiente para terminar a prova caso perca ou quebre alguma flecha;
- Leve sempre equipamento reserva : Corda, Luva, Dedeira e Sling;
- Leve água e um lanche, apesar de haver na maioria dos percursos, pode demorar para chegar no ponto de alimentação;
- No caso de provas outdoor leve: chapéu ou boné, capa de chuva, botas, protetor solar e repelente.

REGRAS GERAIS E COMPORTAMENTO DURANTE A PROVA

- Todo o equipamento deve ser inspecionado, cabe ao arqueiro manter o equipamento dentro das regras da IFAA. Não cumprir a regra pode acarretar em protesto por outro arqueiro e desqualificação;
- O arqueiro deve completar a prova, caso não o faça a sua pontuação não deverá ser considerada válida;
- O arqueiro não deverá armar o arco apontando para o alto, armar na horizontal;
- O arqueiro deverá vestir pelo menos um item que dê visibilidade, não sendo permitido vestimenta “camo” total;
- Exceto em condições que não permitam, os arqueiros devem sempre atirar em duplas;
- O arqueiro não pode atirar na frente da estaca e o pé da frente deve ficar até 6 polegadas para trás e 3 pés para um dos lados da estaca. Caso existam duas estacas, a distancia máxima será de 6 polegadas para trás e para os lados.

REGRAS GERAIS E COMPORTAMENTO DURANTE A PROVA

- Nenhum arqueiro deve tocar as flechas e o alvo até que todos os pontos tenham sido anotados e que haja a autorização do Capitão do grupo;
- Não é permitido fumar no percurso, exceto na áreas separadas especificamente para esta finalidade;
- Uma patrulha não pode segurar a outra com a finalidade de procurar flechas, é responsabilidade do arqueiro levar flechas suficientes para terminar a prova;
- Apesar de não recomendável, caso uma patrulha esteja mais lenta é possível os capitães realizarem um entendimento e permitirem a passagem da patrulha, caso mais de duas patrulhas estejam esperando, o capitão da patrulha mais lenta deverá permitir a passagem das demais;
- Uma patrulha não deve interferir no tiro da outra e permanecer a uma distancia em que não atrapalhe até que todos os arqueiros tenham terminado seus tiros;

REGRAS GERAIS E COMPORTAMENTO DURANTE A PROVA

- Em provas de distancia não marcada, não é permitido o uso de equipamentos eletrônicos, o uso de celulares (apenas como câmera) e câmeras serão permitidos apenas após todos os arqueiros terem realizado seus tiros;
- É responsabilidade da patrulha verificar se o alvo é o mesmo que está na placa de identificação, em caso de problemas a patrulha deverá informar o responsável da prova.

REGRA ROTAÇÃO DE ARQUEIROS

- Nas provas de Field e Hunter os arqueiros devem trocar a posição de tiro nos alvos 1 e 15. Os que atiraram primeiro (A+B) devem atirar por ultimo e os que atiraram por ultimo (C+D) devem atirar primeiro.
- Quem começa, sempre atira no alvo de baixo.
- Nas provas Animal Round e Bowhunter a posição de tiro deve ser alterada em cada alvo :
 - Primeiro Alvo : (A+B) (C+D) (E+F)
 - Segundo Avo : (C+D) (E+F) (A+B)
 - Terceiro Alvo : (E+F) (A+B) (C+D)

os arqueiros devem trocar a posição de tiro nos alvos 1 e 15, ficando:

- Primeiro Alvo : (B+A) (D+C) (F+E)
- Segundo Avo : (D+C) (F+E) (B+A)
- Terceiro Alvo : (F+E) (B+A) (D+C)