

# I.F.A.A. BOWHUNTER MAAILMANMESTARUUSKILPAILUIDEN (WBHC) SÄÄNNÖT

## A. KILPAILUN KESTO

Maaailmanmestaruuskilpailut ammutaan neljänä peräkkäisenä päivänä. Viides päivä sallitaan ylimääräisenä kilpailupäivänä, jos osanottajamäärä vaatii sitä.

## B. KILPAILUN HAKEMINEN.

Kilpailun hakeminen tapahtuu IFAA:n perustuslain määräämällä tavalla.

## C. VIRKAILIJAT.

Kilpailuihin on nimettävä perustuslain artiklan IV G määräämät virkailijat.

## D. KILPAILUN KIERTOJÄRJESTYS

Kilpailut kiertävät IFAA:n alueiden kesken perustuslain määräämällä tavalla.

2007	2017	Eurooppa
2009	2019	Etelä-Amerikka
2011	2021	Pohjois-Amerikka
2013	2023	Aasia/Australia
2015	2025	Afrikka

## E. FORMAATTI.

WBHC Formaatti (rakenne) muodostuu seuraavanlaisista 28 rastin kierroksista:

2 kpl IFAA:n eläinkierros arvioitavin matkoin	-3 nuolen kierros
1 kpl IFAA:n 3-D peruskierros	-2 nuolen kierros
1 kpl IFAA:n 3-D metsästyskierros	-1 nuolen kierros

Kierrokset voi ampua missä järjestyksessä tahansa.

## F. ERITYISSÄÄNNÖT BOWHUNTER MAAILMANMESTARUUSKILPAILUILLE (WBHC).

Yleiset säännöt, jotka koskevat kilpailuiden; toimihenkilöitä, protestikomiteaa, teknistä tarkastusta, virallisia kierroksia, maaleja, välineitä, kilpailusarjoja ja luokkia, arvioitavia ampumamatkoja, ampumapaikkoja ja pistelaskua sekä vakuutusta, ovat voimassa, kuten ne on perustuslaissa ja kilpailusäännöissä sekä toimintatavoissa määrätty, ellei näissä säännöissä erityisesti toisin määrätä.

## 1.MAALIT

### a. Paperitaulut

Käytetään paperitauluja, jotka IFAA ja sen varapuheenjohtaja ovat hyväksyneet. Näissä tauluissa on oltava sydän- ja lihasalueet kuten IFAA:n Kilpailusäännöissä määrätään.

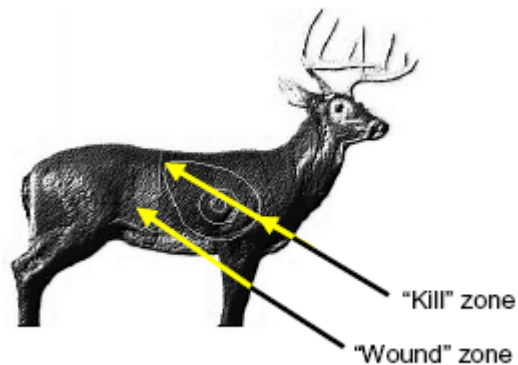
### b. 3-D Maalit

Käytetään maaleja, jotka ovat IFAA:n kilpailusääntöjen mukaisia. Maaleihin joissa on vain 2 pistealuetta, lisätään kolmas alue, joka on uloimman määritellyn pistealueen ja "ruho ja karva" -linjan välissä ("vitaalialue").

Maaleissa, joissa on 3 pistealuetta, lasketaan pisteet yhdistämällä sisin pieni ympyrä ulompaan, ja lisäämällä uloimman määritellyn pistealueen ja "ruho ja karva" linjan väliin "Vitaalialue".

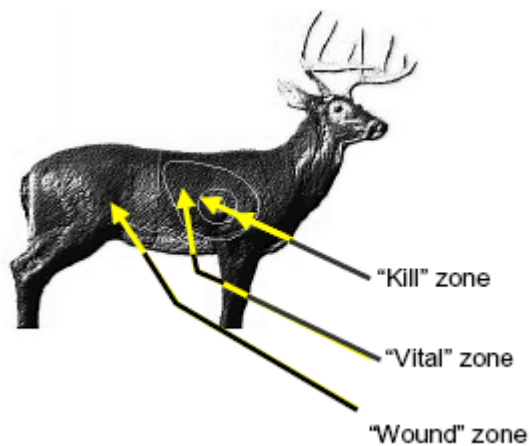
c. Kahta maalia on käytettävä (paperitaulua tai 3D maalia), kun etäisyys aikuisten ampumapaikan ja maalin välillä on 20 jaardia tai vähemmän. (Ryhmä 4:n maalit).

### **Eläinkierros arvioiduin matkoin:**



### **3-D Metsästyskierros**

### **3-D Peruskierros**



## 2. AMPUMAMATKAT

- a. Kaikkien ampumamatkojen on oltava arvioitavia (tuntemattomia).
- b. Jokaisella radan maalin ampumapaikalla on oltava ilmoitustaulu, jossa on oltava seuraavat tiedot:
  - Maalin numero.
  - Taulun koko (Ryhmä 1, 2, 3 tai 4)
  - 3-D koko (Ryhmä 1, 2, 3 tai 4)
  - Kyseisen taulun tai maalin kuva, jossa näytetään sydän- ja vitaalialueiden sijainnit.

## 3. VÄLINEET

Kaikkien välineiden, ampumatavasta riippumatta, on oltava kilpailusääntöjen ja määräysten mukaisia:

- a. Kun säännöissä määrätään ammuttavaksi useampi kuin yksi nuoli, kaikki nuolet on selvästi merkittävä renkailla, jotka osoittavat ampumajärjestyksen. (esim. yksi rengas ensimmäiseen nuoleen, 2 rengasta toiseen jne). Renkaiden on oltava nuolen takaosassa, ja ne eivät saa olla ampujan nähtävissä kun jousi on vedetty. Nuolet on ammuttava nousevassa järjestyksessä eli yhden renkaan nuoli ensin. Jos ampuja ampuu vahingossa ensin väärän nuolen, on hänen ilmoitettava välittömästi tästä ryhmän kapteenille, joka kertoo missä järjestyksessä loput nuolet on ammuttava.
- b. Jouseen kiinnitettävät nuoliviinit sallitaan kaikissa ampumatavoissa, jos niiden kiinnitys ei näy tähtäimessä.
- c. Kenttäkiikarit (2- tai 1-silmäinen), optiset kohdistuslaitteet kuten skooppi, etäisyysmittarit, ja muut optiset apuvälineet ovat kiellettyjä. Kameraa ei saa käyttää etäisyysmittarina, eikä sitä saa käyttää kuvien ottamiseen, ennen kuin kaikki ryhmän ampujat ovat ampuneet maaliin.
- d. Jousen vaihtaminen kierroksen aikana:
  1. Välineen osan vaihtaminen mukaan lukien ampumatyylin vaihtamisen tai tarkoituksen tehdä ampuminen helpommaksi yhdellä tai useammalla kierroksella, ei ole sallittua.
  2. Ampujan on kilpailtava ja päätettävä kisa samalla välineellä, jolla hän aloitti, lukuun ottamatta välineen rikkoutumistapausta.
  3. Jousen vetojäykkyyttä ei saa säätää yhdenkään kilpailukierroksen aikana.
  4. Ampumatavoilla Jousimetsästys rajoitettu ja rajoittamaton tähtäimen pinnejä ei saa siirtää yhdenkään kilpailukierroksen aikana.

## 4. MUUT AMMUNTASÄÄNNÖT

- a. Pro-Am rahapalkintoluokka ammutaan kuten normaali ammattilaisluokka.
- b. Yksikään kilpailija, tai muu henkilö joka ei ole virallisesti kilpailun kanssa tekemisissä, ei saa katsastaa tai tarkastaa ratoja ennen ammuntaa.

- c. Yksikään henkilö, joka ei ole ko. ryhmän kilpailija, ei saa seurata ampumaryhmää radalla (Ei vieraita). Järjestäjät saavat päästää radalle virkailijoita ja median edustajia.
- d. Keskustelu ampumamatkoista tai ammuttamatkan paljastaminen kilpailijoiden kesken on ehdottomasti kiellettyä ja voi johtaa hylkäämiseen.
- e. Ampujalla on oikeus käyttää kierroksella henkilökohtaisia muistiinpanojaan, kuten tähtäimen asetteluita yms. Kuitenkin sellaisten lisämerkintöjen tekeminen, jotka jollain tavalla kertovat ammuntaolosuhteista, etäisyyksistä jne., ja joita joku toinen kilpailija voi käyttää apunaan kilpailun myöhemmässä vaiheessa, on ehdottomasti kiellettyä. Tällainen menettely voi johtaa suorituksen hylkäämiseen.
- f. Yksikään ampumaryhmän jäsen ei saa mennä ampumapaalun etupuolelle ennen kuin kaikki ryhmän jäsenet ovat ampuneet kyseiseltä paalulta
- g. Ammuntaryhmien sisällä ensimmäiset kaksi ampujaa ampuvat ensin ensimmäisellä rastilla ja seuraavat kaksi ampujaa ampuvat ensin seuraavalla rastilla jne. Näitä lukumääriä voidaan muuttaa riippuen ryhmän koosta, ja siitä kuinka monta jäsentä ampuu yhtäaikaan kyseisellä rastilla.
- h. Kun valittavissa on kaksi maalia, ampuu vasemmalla seisova vasenta maalia ja oikealla seisova oikeaa.
- i. Tasatuloksessa, jollain palkintosijalla, kyseiset ampujat ratkaisevat paremmuuden ampumalla kolmeen 3D maaliin harjoituskentällä (kaksi nuolta/maali) Ryhmän 1 etäisyyksiltä. Ensimmäisen kierroksen maalin on oltava ryhmä yhdestä (1). Toisen kierroksen maalin on oltava ryhmä kahdesta (2) ja kolmannen kierroksen ryhmästä kolme (3). Jos tasapeli ei ole ratkennut silloinkaan, ampujat jatkavat yhden nuolen äkkikuolemakisaa ryhmä kolmen (3) maaliin siten, että maalia siirretään joka ammutun nuolen jälkeen kauemmaksi.

## 5. PISTELASKU

- a. Nuolen on katkaistava väliviiva koskettaen pistealuetta, että se lasketaan
- b. Nuolia jotka läpäisevät 3D maalin läheltä hiusrajaa, ja jotka eivät jää kiinni maaliin, ei lasketa. Uutta nuolta ei saa ampua.
- c. 3D maaleissa, nuolet jotka ovat kiinni maalin jalustassa, tai sarvissa, ei lasketa.

## G. WBHC VIRALLISET KIERROKSET

### 1. IFAA eläinkierros arvioidut matkat (3 nuolta)

#### a. Maalit.

Voidaan käyttää joko paperitauluja tai 3D maaleja. Paperitauluja ja 3D maaleja ei saa sekoittaa samalle kierrokselle.

Kilpailunjärjestäjä on esitettävä anomuksessa mitä maaleja tullaan käyttämään

b. Peruskierros.

Kuten IFAA:n kilpailusäännöissä kohdassa Eläinkierros ilmoitetut etäisyydet.

c. Ampumapaikat.

Kuten IFAA:n kilpailusäännöissä kohdassa Eläinkierros ilmoitetut etäisyydet, paitsi että etäisyyksiä ei merkitä tai kerrota.

	Aikuinen/veteraani	Juniori	Mini
Ryhmä 1 maali	Kolme 5 yd kävelyä ensimmäinen paalu välillä 40-60 yd (3 paalua)	Aikuisten lähimmältä paalulta	Kolme 5 yd kävelyä ensimmäinen paalu enintään 30 yd (3 paalua)
Ryhmä 2 maali	Kolme 3 yd kävelyä ensimmäinen paalu välillä 30-45 yd (3 paalua)	Aikuisten matkoilla	Yksi paalu enintään 25 yd
Ryhmä 3 maali	Neljä yhden paikan laukausta (1 paalu) Paalu välillä 20-35 yd.	Aikuisten matkoilla	Yksi paalu enintään 20 yd
Ryhmä 4 maali	Neljä yhden paikan laukausta (1 paalu) Paalu välillä 10-20 yd.	Aikuisten matkoilla	Yksi paalu enintään 10 yd

d. Pistelasku.

Kuten IFAA:n kilpailusäännöissä kohdassa Eläinkierros ilmoitetut etäisyydet: Siinä tapauksessa, että tällä kierroksella käytetään 3D maaleja, yhdistetään sydän ja vitaalialue ja sanotaan sitä tappoalueeksi.

2. IFAA 3-D PERUSKIERROS (2 nuolta)

a. Maalit

Käytetään samoja maaleja kuin IFAA:n kilpailusäännöissä kohdassa 3D Peruskierros.

b. Peruskierros.

Kuten IFAA:n kilpailusäännöissä kohdassa 3D Peruskierros.

c. Ampumapaikat.

Kuten IFAA:n kilpailusäännöissä kohdassa 3D Peruskierros.

d. Pistelasku

Kuten IFAA:n kilpailusäännöissä kohdassa 3D Peruskierros.

3. IFAA 3-D METSÄSTYISKIERROS (1 nuoli)

a. Maalit

Käytetään samoja maaleja kuin IFAA:n kilpailusäännöissä kohdassa 3D Metsästyskierros.

b. Peruskierros.

Kuten IFAA:n kilpailusäännöissä kohdassa 3D Metsästyskierros.

c. Ampumapaikat.

Kuten IFAA:n kilpailusäännöissä kohdassa 3D Metsästyskierros.

#### d. Pistelasku

Kuten IFAA:n kilpailusäännöissä kohdassa 3D Metsästyskierros.

### H. RADAN LAADINTAMÄÄRÄYKSET

1. Sovelletaan kaikkia relevantteja radan laadintamääräyksiä, jotka on esitetty Kilpailusääntöjen Artikla VI:ssa.
2. Bowhunter- rataa rakennettaessa on noudatettava seuraavia ohjeita:
  - a. Käytettyjen etäisyyksien on oltava kuten kyseiselle kierrokselle on määrätty.
  - b. Kaikkien maalitaulujen taustojen on oltava vakaita, ja ilman putoamisvaaraa. 3D maalien on oltava vapaasti seisovia ja turvallisesti ankkuroituja.
  - c. Jokaisella ampujalla pituudesta riippumatta on oltava esteetön näkyvyys maaliin. Rakennettaessa rataa vain mineille on otettava huomioon heidän pituutensa.
  - d. Maalialueita tai ammuttaväyliä, ei tarvitse hoitaa samalla tavalla kuin ammuntarataa. Eli maalit voidaan pystyttää suhteellisen edustuskelpoiseen paikkaan luonnossa. Maalia ei saa asettaa tarkoituksellisesti varjoisaan paikkaan. Vaikka joissain paikoissa ampujat voivat joutua ampumaan vaikeammasta paikasta, järjestäjien ei pidä hyväksyä sitä normaalina. Asetamme edustavia ja kilpailtavia kierroksia, emme esterataa tai akrobaattisten taitojen testiä. Jonkinasteinen vaikeus on hyväksyttävää, ottaen ampujien keskitason (ei metsästävän ampujan) huomioon. Jokaisella ampujalla on oltava esteetön näkyvyys maaliin. Koko pistealue ei saa olla varjossa.
3. 3D maali on pystytettävä siten, että pistealue on suoraan ampujaan päin. Ryhmä 1 ja 2 maaleissa, maali voi olla käännetty kohti tai pois ampujasta, kuitenkin niin että kulma ei saa ylittää 15 astetta. Ylä- tai alamäki laukauksissa kulma ei saa ylittää 45 astetta.

Taulun tausta (johon paperitaulu kiinnitetään) ei saa olla yhdistetty vapaasti seisovaan 3D maaliin. Varmistaakseen pienen nuolten hävikin, on jokaisen maalin takana oltava luonnollinen tai rakennettu pysäytin. Pysäyttimen ja maalin välillä on oltava vähintään 10 jaardin etäisyys.

Luonnollinen pysäytin on oltava kivetön tai kallioton maaston kohta, jos mahdollista.

Vaihtoehtona luonnolliselle pysäyttimelle on esimerkiksi suojaverkko tai muu soveltuva materiaali, joka voidaan asentaa kahteen kerrokseen. Ensimmäinen kerros liikkuu nuolen osuman vaikutuksesta ja useimmissa tapauksissa nuoli putoaa maahan. Siinä tapauksessa, että nuoli läpäisee ensimmäisen kerroksen, niin toinen kerros pysäyttää nuolen sen menetettyä nopeutta.

Matto, verkko tai muu soveltuva materiaali voidaan kiinnittää puiden väliin tai yli tehdyn kehikon, niin että kahden kerroksen väli on vähintään 2 jalkaa. Roikkuvan maton on oltava vähintään 8 jalan korkuinen maasta ja sen on kosketettava maata. Kiinnityksen on sallittava maton liikkuminen nuolen osumasta. Pysäyttimen on oltava mahdollisuuksien mukaan maastonvärinen

#### 4. PUUJALUSTA LAUKAUKSET

Kaupallisia tai kotitekoisia puujalustoja ei saa käyttää. Puujalustalta ammuttavia laukauksia voidaan simuloida käyttämällä ammuntatornia.

#### 5. AMMUNTATORNIT

Ammuntatornia saa käyttää simuloimaan puujalusta ammuttua. Silloin kun tornia käytetään, sen on oltava tukeva ja vakaa, eikä se saa aiheuttaa vaaraa ampujalle, joka sitä käyttää. Ammuntatorni on rakennettava niin että siihen mahtuu kaksi minkä tahansa kokoista ampujaa yhtä aikaa

Jopa silloin on suositeltavaa, että ainoastaan yhden ampujan sallitaan käyttävän tornia kerrallaan, eikä koskaan useamman kuin kahden.

Torni on rakennettava niin että sinne on turvallista ja helppoa päästä. Askelmien on oltava tukevia ja vakaita turvallisesti kenen tahansa ampujan käytettävissä. Käsikaide on suositeltava useimmissa tapauksissa. Tikkaiden tai vastaavien apuvälineiden käyttö ei ole hyväksyttävää torniin pääsemiseksi.

Vähintään kolmen jalan korkeudelle asennettu kaide on kierrettävä koko tornia, lukuun ottamatta rappusten kohtaa.

Ammuntatornia, joka ei ole IFAA:n virkailijan mukaan turvallinen, ei saa käyttää. Sen asemasta on ammuttava maan pinnalta.

HUOM: Ammuntatasolle, joka on rakennettu mäen rinteeseen, voidaan päästä suoraan rinteestä ja tällöin portaiden määräksiä voidaan helpottaa.