

A. GENERALITES

Ce tir se déroule sur un terrain varié où sont installées des cibles volumétriques représentant des animaux.

Du 1^{er} septembre 2009 au 31 août 2011, à titre expérimental : les compétiteurs auront la possibilité de choisir, lors de leur passage au greffe :

- de s'inscrire pour la compétition 3D ;
- de s'inscrire pour une compétition 3D International.

S'ils participent à la compétition 3D International :

- ils ne tireront qu'une seule flèche par cible ;
- ils seront classés à part : les organisateurs seront tenus de faire parvenir les résultats à Stéphane Muteaux (stephane.muteaux@orange.fr) qui gèrera le classement national 3DI pour tous les concours.

A.1 LE PARCOURS

Un parcours de tir sur cibles 3D se déroule sur 40 cibles ou 2 fois 20 cibles, en distances inconnues.

Le choix des cibles et des distances est laissé à l'initiative de l'organisateur :

- entre 5m et 45m pour le piquet rouge ;
- entre 5m et 35m pour le piquet bleu ;
- entre 5m et 25m pour le piquet blanc ;
- cependant, les parcours doivent comporter des animaux de tailles variées à des distances variées et le cumul des distances, du piquet bleu à la cible, doit se situer dans une fourchette de 430 à 460m, et de 550 à 580m du pas rouge pour un parcours de 20 cibles ;
- le total des diamètres des zones tuées doit se situer dans une zone de **195 à 240cm** ;
- le total des distances de tir, divisé par le total des diamètres, donne un coefficient de difficulté qui doit se situer entre **1,80 et 2,35** ;
- si ces valeurs ne sont pas respectées, le concours ne sera pas qualificatif.

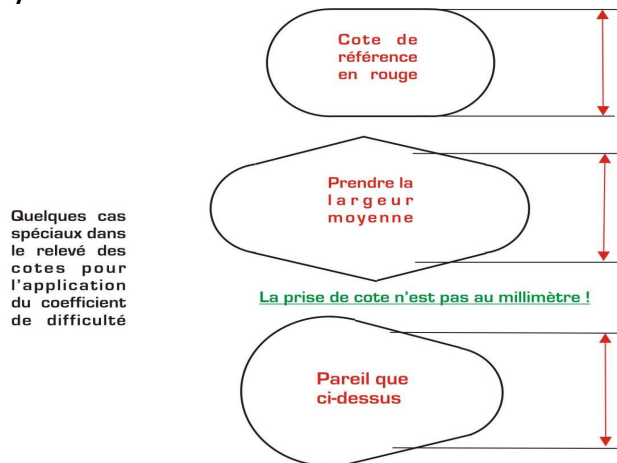
Total des distances de tir (entre 430 et 460 mètres)	=	1,80 < coef < 2,35
Total des diamètres des zones tuées (entre 195 et 240 cm)		

< à 1,80 = parcours trop facile

> à 2,35 = parcours trop difficile

- Un parcours de 20 cibles devra obligatoirement comporter un minimum de 5 cibles au dessous de 15m et 5 cibles au dessus de 28m.
- Le piquet rouge doit se situer en arrière du piquet bleu à une distance comprise entre 0 et 15m.
- Les photographies des différents gibiers doivent être affichées globalement au greffe.
- Il n'y a pas d'incident de tir dans cette discipline.

Complément d'information concernant le coefficient de difficulté :



Lorsque les zones ne sont pas rondes il faut respecter l'esprit des relevés de cotes ci-dessus

Il existe des cibles qui n'ont pas de zone ronde. Les zones peuvent être soit ovales, soit oblongues, soient de formes indéterminées.

Afin de déterminer une côte moyenne de référence, se reporter au schéma ci-contre.

En prenant pour référence une petite largeur (ou hauteur), le résultat obtenu est à l'avantage de l'archer.

Arrondir cette mesure au centimètre le plus proche.



A.1.1 LES CIBLES

Les zones marquantes des cibles 3D sont matérialisées par un trait tracé par le fabricant. Il est interdit de les modifier. En cas de nécessité de rezonage, elles doivent être rezonnées à l'identique. Lorsque ces zones ne sont pas tracées, elles doivent l'être par l'arbitre responsable ou l'organisateur sous le contrôle de l'arbitre. En aucun cas, les surfaces des zones vitales ne doivent être matérialisées par un surlignage au vernis ou tout autre procédé. De même, le spot (10X) ne doit pas être matérialisé par une peinture de couleur tranchante avec le corps de l'animal : en effet, ceci constitue une aide à la visée qui dénature l'esprit du tir 3D, tir dans lequel l'appréciation de la zone vitale d'un animal reste fondamentale, autant que l'appréciation des distances.

A.2 LES ARCS CONCERNES ET LES CATEGORIES

Les catégories d'arcs reconnues, le matériel de tir et les équipements des archers sont les mêmes que ceux du Parcours Nature.

- **Catégories ouvertes :**

	Arc nu		Arc à Poulies nu		Arc Droit		Arc Libre		Arc Chasse	
	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes
Benjamins	OUI	OUI								
Minimes	OUI	OUI	OUI	OUI						
Cadets	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
Juniors	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
Seniors	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
Vétérans	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI

(Application au 1^{er} septembre 2011)

Distances de tir :

- arc droit et arc chasse : les archers surclassés tirent du piquet bleu
- arc libre : les archers surclassés tirent du piquet rouge

A.3 LE REGLEMENT DE TIR

Deux flèches par cible et du même pas de tir, dans le temps maximum de 1 minute à partir de l'arrivée au pas de tir que l'archer devra rejoindre, sans perdre de temps, dès que la cible est disponible.

A.4 LE JURY D'APPEL ET L'ARBITRAGE

- **Le Jury d'appel**

Le jury d'appel est composé de 3 membres titulaires dont 1 président. Sa composition, la désignation du Président, son rôle, la procédure d'appel et les devoirs du Jury sont précisés dans le Chapitre 1 – Les Règlements Généraux – B.5.1.



- **L'arbitrage**

Rôle de l'organisateur et du chef de peloton : l'organisateur forme les pelotons et nomme les chefs de peloton. Le chef de peloton a pour rôle essentiel le contrôle du temps de tir et le marquage des points, obtenus par chaque tireur, sur la feuille de marque. Il doit être impartial et respecté de tous, sans animosité lors d'un litige.

Le chef de peloton pourra être soit un tireur, soit un accompagnateur. Il interdira aux archers de toucher aux pièges faits par les branches, les herbes, les feuilles, etc...

Si besoin, il aidera l'organisateur à constituer le peloton qui sera composé de 3 archers minimum et 5 maximum. Il assurera la rotation des tireurs à l'intérieur de son peloton pendant les tirs.

Exemple pour 5 tireurs : ABCDE, BCDEA, CDEAB, DEABC, EABCD, etc...

La feuille de marque doit être signée par le chef de peloton et le tireur concerné.

La double marque est obligatoire et doit être mise à jour à chaque cible.

Technique de tir :

- **Divisions Arc nu, Arc à poulies nu et Arc Libre :**

La prise de corde et l'ancrage sont totalement libres.

- **Division Arc Droit et Arc Chasse :**

La prise de corde doit être obligatoirement de type « prise méditerranéenne », c'est-à-dire 1 doigt au-dessus de l'encoche, 2 ou 3 doigts dessous.

Flèche tombée de l'arc : une flèche, tombée de l'arc peut être tirée une seconde fois si l'archer peut la toucher avec la main ou avec son arc sans quitter le pas de tir.

Flèches perdues : leur recherche doit se faire après le concours, sauf s'il est possible d'assurer la sécurité des personnes et si aucune gêne ne s'ensuit pour le bon déroulement de l'épreuve, ni pour le peloton qui suit.

Il est interdit de jeter 1 (ou plusieurs) flèche(s) à la main, pour quelque raison que ce soit.

Les sanctions : en cas de non respect du règlement, l'archer fautif fera l'objet d'une sanction pouvant aller jusqu'à la disqualification.

A.5 LE CHRONOMETRAGE

Lors d'un concours qualificatif, le chef de peloton tiendra la marque. Pour la double marque, il lui sera adjoint un autre marqueur accompagnateur ou désigné parmi les archers du peloton.

Le chronométrage peut être assuré par l'un des archers du peloton, un accompagnateur ou, de façon ponctuelle, par un arbitre ou un chronométrateur à poste fixe.

Les dépassements de temps seront notés sur la feuille de marque de l'archer et annoncés au tireur après le tir de sa flèche.

A.6 LE DEPASSEMENT DE TEMPS

L'archer ayant dépassé le temps de tir autorisé sera sanctionné par la suppression de sa meilleure flèche.

Un (1) dépassement est autorisé, sans sanction, par parcours de 20 cibles (ex : 1 le matin + 1 l'après-midi).

La Commission des Arbitres jugera des points à annuler.



A.7 LES PAS DE TIR

- ✓ Piquet jaune : piquet d'attente du peloton.
- ✓ Piquet rouge : pour les arcs libres.
- ✓ Piquet bleu, plus proche, pour toutes les autres catégories.
- ✓ Piquet blanc : pour les benjamins et minimes Arc nu et Arc à Poulies nu, ainsi que pour la catégorie "Découverte".
- ✗ Piquet violet : pour le chronométreur
- ✓ Le tireur doit toucher le piquet et peut le devancer.
- ✓ Les tireurs suivent la rotation suivante : ABCDE, BCDEA, CDEAB, DEABC, EABCD, ABCDE, etc...

A.8 L'IMPLANTATION ET LA SECURITE

Dans la mesure du possible, les cibles seront placées devant une zone où les flèches pourront se planter sans dégâts. Si la configuration du terrain ne le permet pas, l'organisateur devra prévoir une butte, un filet ou tout autre matériel pouvant être camouflé par de la peinture, des feuillages ou des plantes.

Positionnement des cibles : l'angle entre la surface de la zone vitale de la cible et la ligne de visée ne doit pas être exagérément éloigné de 90°.

Afin d'éviter une détérioration trop rapide, les cibles installées dans une fourchette de 5 à 20m peuvent être doublées. Dans ce cas, la seconde cible devra être installée juste à côté de la première. Les animaux pourront être différents mais devront respecter des proportions de tailles et de zonages semblables.

L'inversement de sens est autorisé pourvu que la règle précédemment citée soit respectée.

Les tirs seront faits à égale distance de longueur et de hauteur.

L'archer pourra, à sa convenance, soit tirer ses deux flèches dans la même cible, soit une dans chaque.

Cependant, certaines cibles sont fabriquées et vendues pour des tirs de biais : elles peuvent être utilisées, mais la Commission Sportive préconise de réduire la distance de tir afin de rester cohérent avec la difficulté due à l'angle de tir.

Position de tir : en armant son arc, un archer ne doit pas utiliser une technique qui, selon les arbitres, pourrait permettre à une flèche, si elle est lâchée accidentellement, de voler derrière la zone de sécurité. Si un concurrent persiste, il sera, pour des raisons de sécurité, prié par le président des arbitres de cesser le tir et de quitter le terrain.

A.9 LE DECOMPTE DES POINTS

Une flèche, traversant une partie de la cible, marquante ou non, et se fichant ensuite dans la cible, compte pour la valeur du premier impact.

Pour chacune des flèches :

10 points X	Petit cercle dans le cercle 10
10 points	Cercle dans la zone vitale
8 points	Reste de la zone vitale
5 points	Corps de l'animal
0 point	Comes, sabots, plumes (queue du dindon), cible manquée, pattes et ergots des gibiers à plumes

Seules les flèches fichées en cible comptent.

Les cordons sont à l'avantage.

Lors d'une compétition, il ne peut y avoir qu'une seule zone marquante (zone "tué" et zone "blessé") sur un animal. La zone en question est celle qui est visible dans sa totalité du pas de tir.

Lorsqu'un animal n'est pas zoné par son fabricant, l'arbitre responsable du concours doit définir le zonage de cet animal et le tracer.

Une flèche arrivant en cible par ricochet compte, à condition d'être plantée dans une zone marquante.

Une flèche qui s'encastre dans une autre, déjà en cible, marque la même valeur que la flèche encastree.

Une flèche qui heurte une autre flèche et se plante en cible doit être comptée suivant sa position en cible.



A.10 LES EX AEQUO

En cas d'égalité, les archers sont départagés :

- ✓ au nombre de 10 (10 et 10X)
- ✓ au nombre de 10X
- ✓ au nombre de 8
- ✓ au nombre de 5

A.11 POINTS PARTICULIERS

Les aides optiques et tout appareil pouvant servir à l'estimation des distances sont interdits sur le parcours.

Les jumelles :

Seules les jumelles tenues à la main, sans limitation de grossissement, sont autorisées seulement durant le temps imparti pour le tir : soit dès l'arrivée au pas de tir et jamais après le tir de la seconde flèche.

Appareils photographiques :

L'usage des appareils de photographies (sauf les téléphones mobiles) est autorisé après le tir du dernier archer du peloton.

Appareils de communication :

Sont interdits, devant la ligne d'attente sur le terrain d'entraînement et à tout moment sur les parcours de compétition, tout appareil de communication, les casques d'écoute ainsi que les appareils tels que baladeurs, MP3,...

Notes et documents : Seul le règlement ou des extraits de règlement sont autorisés. Toute consultation ou prise de note personnelle, relative au parcours et au tir, manuscrite ou numérique, durant la compétition est strictement interdite

Les notes de réglage sur les viseurs sont autorisées.

Il est conseillé de retracer les zones de l'animal à l'**identique des originales** lorsque les limites sont peu nettes et sont sujettes à litige.

A.12 LES BADGES

Voir les distinctions Chapitre I – Les Règlements Généraux - F.



