

11.10.1. AMENAGEMENTS

Les parcours doivent être aménagés de telle sorte que les athlètes puissent atteindre les cibles et les positions de tir sans difficulté excessive, sans danger et sans perte de temps.

Les parcours 3D devraient être aussi concentrés que possible.

11.10.1.1. La distance à pied entre la zone centrale de rassemblement et les cibles les plus éloignées ne devrait pas dépasser 1km ou 15 minutes de marche normale (afin de placer les pelotons et transporter l'équipement de rechange).

A. Lors de l'aménagement des parcours, les organisateurs doivent préparer des chemins sur lesquels les juges et le personnel médical puissent se déplacer en toute sécurité et qui permettent le transport du matériel sur les parcours pendant le tir.

B. Si possible, les parcours ne devraient pas être tracés à plus de 1800m d'altitude et la différence maximum de dénivellation, entre le point le plus haut et le point le plus bas du parcours, n'excèdera pas 100m.

C. Les cibles décrites dans l'article *11.10.14.1/2/3/4* seront disposées de manière à permettre un maximum de variété ainsi que la meilleure utilisation du terrain, avec un bon équilibre entre distances et tailles des cibles.

D. Les athlètes tireront en rotation, comme décrit en *11.10.5.13*. Ils tireront un à la fois à chaque cible.

E. Les piquets de tir seront de différentes couleurs, correspondant à chaque division concernée :

- bleu pour les divisions Barebow, Longbow et Arc Instinctif - distance maximum 30m
- rouge pour la division Arc Compound - distance maximum 45m.

F. Toutes les cibles seront numérotées en ordre ascendant. Les numéros doivent avoir au moins 20cm de hauteur et seront jaunes sur fond noir ou noirs sur fond jaune. Ils seront placés à 5-10m avant le piquet de tir de la cible.

G. Ces numéros serviront également de zone d'attente pour les athlètes des pelotons attendant leur tour de tirer. De la zone d'attente, il devrait être possible de voir si quelqu'un se trouve au piquet de tir.

H. Le cheminement de cible en cible sera clairement indiqué par des signes placés à intervalles réguliers, de manière à assurer un déplacement rapide et sans danger tout au long du parcours.

I. Des barrières seront placées autour du parcours, partout où cela est nécessaire, de manière à maintenir les spectateurs à distance de sécurité, tout en leur réservant la meilleure vue possible sur la compétition. Seules les personnes dûment accréditées pourront emprunter les parcours et pénétrer, de ce fait, à l'intérieur des barrières (les capitaines d'équipes ou manager d'équipe ne sont pas autorisés sur les parcours.).

J. La zone de rassemblement doit comporter :

- un système de communication permettant de contacter le Président de la Commission des Juges et le quartier général des organisateurs
- un abri adéquat pour les officiels d'équipe
- un abri séparé pour le Jury d'Appel et le Président de la Commission des Juges
- un abri gardé pour l'équipement des athlètes et le matériel de rechange
- lors des journées de compétition, des cibles d'entraînement devront être installées pour les athlètes près du point de rassemblement
- des rafraîchissements
- des toilettes

K. Les parcours 3D doivent être terminés et prêts pour l'inspection par les juges au moins 16 heures avant le début de l'épreuve. Lors des championnats du monde, ils doivent être prêts le matin de l'avant veille de la compétition, excepté pour les parcours prévus pour être modifiés.



11.10.1.2. REGLES ANTI-DOPAGE, ALCOOL, FUMER, SUBSTANCES TOXIQUES

11.10.1.2.1. Aucune boisson alcoolisée ne peut être apportée ou consommée par quiconque sur quel que terrain que ce soit, terrain d'entraînement ou d'échauffement, pendant la compétition ou les heures d'entraînement.

Selon l'avis d'un juge ou d'un autre officiel, si un archer est sous l'influence de l'alcool ou d'une substance toxique, la Commission des Juges du Tournoi peut refuser la participation de ce concurrent lors de cette compétition 3D.

11.10.1.2.2. Il est interdit de fumer sur les parcours ainsi que dans les zones d'entraînement ou d'échauffement.

11.10.1.3. TERMINER LE PARCOURS

Une fois qu'un athlète commence le tir d'un parcours, il doit le terminer avec son peloton à moins qu'il ait eu l'autorisation d'un juge (art 11.10.5.1.5). Un athlète ou un peloton, quittant un parcours sans autorisation d'un juge, sera disqualifié.

11.10.1.4. DISCUSSION SUR LES DISTANCES

11.10.1.4.1. Les athlètes ne doivent pas discuter des distances tant que les scores de la cible ne sont pas enregistrés; Parler des distances avec des compétiteurs n'ayant pas tiré la cible est considéré comme une conduite anti sportive (voir art 11.10.1.6).

Lors du tir par équipes, discuter des distances entre les trois équipiers et/ou leur coach est autorisé dans la mesure où cela ne perturbe pas les autres équipes.

11.10.1.5. RECLAMATIONS

11.10.1.5.1. Un Jury d'Appel de trois membres sera désigné par la FITA ou le Comité d'Organisation, en relation avec le Délégué Technique, avant le début de la compétition. Les membres du comité d'organisation ou des personnes participant au championnat ne peuvent pas être membres du Jury d'Appel.

11.10.1.6. CONDUITE ANTI SPORTIVE

11.10.1.6.1. Une conduite anti sportive n'est pas tolérable. Une telle conduite de la part d'un athlète ou de n'importe qui d'autre estimé assister un athlète amènera la disqualification de l'athlète et/ou de la personne en question. Cela risque également de présager une suspension lors de prochains tournois pour une période appropriée dictée par les responsables du tournoi. (Voir aussi le Livre 1, annexe 2, Code éthique de la FITA).

11.10.2. CHAMPIONNAT DU MONDE - PROGRAMME - INSCRIPTIONS - TITRES

11.10.2.1. PROGRAMME DU CHAMPIONNAT DU MONDE

- * 1^{er} jour Entraînement officiel; - inspection de l'équipement
Réunion des capitaines d'équipes - cérémonie d'ouverture
- * 2^{ème} jour 2 épreuves de qualification
- * 3^{ème} jour Epreuves éliminatoires individuelles et par équipes
- * 4^{ème} jour Demi finales et finales individuelles et par équipes
Remise des médailles - cérémonie de clôture - banquet

(Voir art 11.10.14 pour les règles du championnat du monde)

11.10.2.2. INVITATIONS

Les invitations seront envoyées aux Associations Membres au moins 6 mois avant le premier jour de compétition.



11.10.2.3. INSCRIPTION DES EQUIPES

11.10.2.3.1. Les associations membres désirant inscrire des athlètes pour le championnat du monde 3D doivent transmettre aux organisateurs les imprimés d'inscription comme suit :

- inscriptions préliminaires : au moins 90 jours avant le premier jour de compétition
- inscriptions définitives : au moins 20 jours avant le premier jour de compétition

11.10.2.3.2. Nombre de participants par association membre :

Une association membre peut inscrire 3 athlètes dans chaque catégorie (classes et divisions) :

- 3 femmes en Arc Instinctif
- 3 femmes en Arc Compound
- 3 femmes en Longbow
- 3 femmes en Barebow
- 3 hommes en Arc Instinctif
- 3 hommes en Arc Compound
- 3 hommes en Longbow
- 3 hommes en Barebow

11.10.2.3.3. Compétition par équipes

11.10.2.3.3.1. Nombre d'équipes : 1 équipe femmes et 1 équipe hommes par association membre peuvent participer à la compétition par équipes

11.10.2.3.3.2. Composition des équipes nationales : 1 athlète Arc Compound, 1 athlète Longbow et 1 athlète soit de la division Arc Instinctif, soit de la division Barebow = 3 athlètes.

Ces 3 athlètes tirent ensemble comme une équipe. Le capitaine d'équipe choisit ses 3 athlètes comme spécifié en 11.10.14.1.4.1. Le capitaine d'équipe n'est pas obligé de choisir le meilleur athlète de chaque catégorie à l'issue des épreuves de qualification.

11.10.2.3.3.3. Classement pour la compétition par équipes :

Total des scores des 2 épreuves de qualification du meilleur athlète de chaque association membre des divisions :

- Compound
- Longbow
- Arc Instinctif ou Barebow (si les deux divisions sont présentes, on prend le meilleur score des deux divisions)

11.10.2.4. TITRES DE CHAMPION DU MONDE

- champion du monde 3D Arc Instinctif Homme et Femme
- champion du monde 3D Arc Compound Hommes et Femmes
- champion du monde 3D Longbow Hommes et femmes
- champion du monde 3D Barebow Hommes et Femmes
- champion du monde 3D par équipes Hommes et Femmes (1 Compound – 1 Longbow – 1 Arc Instinctif ou 1 barebow).

Pour ce qui n'est pas explicitement mentionné dans le règlement du 3D, voir FITA Constitution et Règlements, Livre 1 : les chapitres 2, 3, 4, 5, 6 et les annexes 2, 3 et 4 s'appliquent également au 3D.



11.10.3. EQUIPEMENT DES ATHLETES

Cet article décrit le type d'équipement que les athlètes sont autorisés à utiliser lorsqu'ils tirent lors de compétitions 3D. Il est de la responsabilité de l'athlète d'utiliser du matériel conforme aux règlements. En cas de doute, l'athlète doit montrer son équipement à un (aux) juge(s) avant de l'utiliser.

Lors du championnat du monde, une inspection de l'équipement sera organisée le jour de l'entraînement officiel. Les juges peuvent également contrôler l'équipement des archers durant la compétition.

Tout athlète utilisant du matériel non conforme aux règlements 3D peut être disqualifié.

Nous donnerons tout d'abord les règles générales qui s'appliquent à chaque division :

- 11.10.3.1. Division Barebow
- 11.10.3.2. Division Arc Instinctif
- 11.10.3.3. Division Arc Compound
- 11.10.3.4. Division Longbow

11.10.3.1. DIVISION BARE BOW : SONT AUTORISES :

11.10.3.1.1. Un arc de n'importe quel type pourvu qu'il réponde aux principes et définitions de l'arc utilisé dans le tir à l'arc sur cible, c'est à dire : un instrument comprenant une poignée (grip), un corps d'arc (sans passage possible de la flèche à l'intérieur du fût) et deux branches flexibles aux extrémités desquelles se trouve un embout (poupée) où vient se fixer la corde.

L'arc est tendu par une seule corde venant se loger directement dans les deux poupées. Lors de la traction, il est tenu par une main sur la poignée (grip), pendant que les doigts de l'autre main tirent sur la corde, maintiennent la traction et, enfin, relâchent la corde.

11.10.3.1.1.1. Les corps d'arc multicolores et les marques de fabrique localisées sur la face interne des branches du haut et du bas sont autorisés.

L'arc, comme décrit ci-dessus, doit être nu, à l'exception du repose flèche, et libre de saillies, marques, défauts ou pièces (à l'intérieur de la fenêtre d'arc) qui pourraient aider à la visée.

L'arc débandé, mais avec tous ses accessoires autorisés, doit pouvoir passer dans un trou ou un anneau de 12,2cm de diamètre intérieur (+ ou - 0,5mm de tolérance).

11.10.3.1.2. Une corde faite de n'importe quel nombre de brins. Les brins peuvent être de différentes couleurs et de n'importe quel matériau choisi à cet effet. Elle comprend un tranche fil pour permettre aux doigts de se placer, un point d'encoche (on peut ajouter un ou plusieurs fils sur le tranche fil pour ajuster l'encoche). Pour localiser ce point d'encoche, un ou deux arrêts peuvent être positionnés (quand on utilise deux points d'arrêt, la distance entre ces points d'arrêt doit juste permettre la position de l'encoche de la flèche). Aux extrémités de la corde, il y a une boucle qui vient se fixer dans les poupées de la branche quand l'arc est bandé.

11.10.3.1.2.1. La fin du tranche fil de la corde ne doit pas se trouver à la hauteur des yeux de l'athlète quand l'arc est en pleine tension. La corde ne peut, en aucun cas, porter de repères quels qu'ils soient (par exemple un œillette) pour servir d'aide à la visée.

Les repères pour le nez ou la bouche ne sont pas autorisés
Deux arrêts d'encoche sur la corde sont autorisés.

11.10.3.1.3. Un repose flèche qui peut être réglable, un bouton de pression mobile, un point de pression, un écarteur de flèche peuvent être utilisés pourvu qu'ils ne soient ni électriques, ni électroniques et qu'ils n'offrent pas d'aide supplémentaire à la visée.

- le point de pression ne doit pas être placé à plus de 2cm (à l'intérieur) de la gorge de la fenêtre d'arc (point pivot).

11.10.3.1.4. L'utilisation d'un **contrôleur d'allonge** n'est pas autorisée.

11.10.3.1.5. Aucun **viseur**, aucune marque sur l'arc pouvant aider à la visée ne sont autorisés.

- le déplacement des doigts de corde et le déplacement des repères faciaux sont autorisés.



11.10.3.1.6. Aucun **stabilisateur** n'est autorisé.

- des compensateurs (TFC) incorporés à l'arc sont autorisés, pourvu qu'ils n'aient pas de stabilisateurs
- des (un) poids peuvent être ajoutés sur la partie inférieure du fût de l'arc. Tous les poids, peu importe leur forme, doivent être montés sur le fût de l'arc, sans tiges, sans extensions, sans connexions angulaires de montage et sans système d'absorption des chocs.

11.10.3.1.7. Des flèches de n'importe quel type à condition qu'elles répondent aux principes et définitions du mot flèche utilisé dans le tir sur cible. Ces flèches ne doivent pas abîmer exagérément les cibles 3D.

11.10.3.1.7.1. Une flèche se compose d'un tube, d'une pointe, d'une encoche, d'un empennage et, éventuellement, d'une décoration.

- le diamètre maximum du tube de la flèche n'excèdera pas 9,3mm. La pointe de cette flèche peut avoir un diamètre maximum de 9,4mm
- toutes les flèches des archers doivent être marquées sur le tube du nom de l'archer ou de ses initiales
- toutes les flèches utilisées lors d'une volée doivent être identiques : elles doivent porter des plumes de même couleur, les mêmes encoches et les mêmes décorations. Elles doivent avoir la même longueur, le même poids, la même couleur.

11.10.3.1.8. Une protection pour les doigts : un protège doigt, un doigtier, un gant ou une palette pour tendre, tenir et lâcher la corde sont autorisés.

11.10.3.1.8.1. L'équipement suivant est autorisé :

- un séparateur de doigts pour ne pas pincer la corde
- à la main d'arc, on peut porter un gant ordinaire, une mitaine ou toute autre protection similaire qui ne sera pas attachée à la poignée
- une plaquette d'encrage ou tout autre dispositif similaire attaché au protège doigt servant à aider au positionnement du point d'encrage

Le matériel suivant n'est pas autorisé : la protection des doigts ne doit pas incorporer un système pour aider à tendre, tenir ou lâcher la corde.

11.10.3.2. DIVISION ARC INSTINCTIF : SONT AUTORISÉS

11.10.3.2.1. Un arc de n'importe quel type pourvu qu'il réponde aux principes et définitions de l'arc utilisé dans le tir à l'arc sur cible, c'est à dire : un instrument comprenant une poignée (grip), un corps d'arc (sans passage possible de la flèche à l'intérieur du fût) et deux branches flexibles aux extrémités desquelles se trouve un embout (poupée) où vient se fixer la corde.

L'arc est tendu par une seule corde venant se loger directement dans les deux poupées. Lors de la traction, il est tenu par une main sur la poignée (grip), pendant que les doigts de l'autre main tirent sur la corde, maintiennent la traction et, enfin, relâchent la corde.

11.10.3.2.1.1. Les corps d'arc multicolores et les marques de fabrique localisées sur la face interne des branches du haut et du bas sont autorisés.

L'arc, comme décrit ci-dessus, doit être nu, à l'exception d'un simple repose flèche collé au fût de l'arc, et libre de saillies, marques, défauts ou pièces (à l'intérieur de la fenêtre d'arc) qui pourraient aider à la visée.

- un stabilisateur de moins de 13cm est autorisé
- le poids maximum de l'arc pour les hommes et les femmes est de 60 livres.

Il est autorisé de placer une pièce (en plastique, feutrine, adhésif double-face, etc...) entre le repose flèche et le corps de l'arc, mais le matériau utilisé doit être de même forme et surface que le support adhésif du repose flèche.

Si le matériau utilisé dépasse la taille du support du repose -flèche, cela est considéré comme une aide à la visée.

(Comité Constitution et Règlement de la FITA du 15/06/2009)



11.10.3.2.2. Une corde faite de n'importe quel nombre de brins. Les brins peuvent être de différentes couleurs et de n'importe quel matériau choisi à cet effet. Elle comprend un tranche fil pour permettre aux doigts de se placer, un point d'encochage (on peut ajouter un ou plusieurs fils sur le tranche fil pour ajuster l'encoche). Pour localiser ce point d'encochage, un ou deux arrêts peuvent être positionnés (quand on utilise deux points d'arrêt, la distance entre ces points d'arrêt doit juste permettre la position de l'encoche de la flèche). Aux extrémités de la corde, il y a une boucle qui vient se fixer dans les poupées de la branche quand l'arc est bandé.

11.10.3.2.2.1. La fin du tranche fil de la corde ne doit pas se trouver à la hauteur des yeux de l'athlète quand l'arc est en pleine tension. La corde ne peut, en aucun cas, porter de repères quels qu'ils soient (par exemple un œillette) pour servir d'aide à la visée.

Les repères pour le nez ou la bouche ne sont pas autorisés

11.10.3.2.2.2. Soit aucun repose flèche n'est utilisé, soit un simple repose flèche collé à l'arc, sans bouton de pression et sans over draw peut être utilisé.

11.10.3.2.3. Aucun **contrôleur d'allonge** n'est autorisé

11.10.3.2.4. Aucun **viseur**, aucune marque sur l'arc pouvant aider à la visée ne sont autorisés
Un seul point d'encochage est autorisé.

11.10.3.2.5. Un seul petit **stabilisateur** de moins de 13cm est autorisé, sans tiges, sans extensions, sans connexions angulaires de montage et sans système d'absorption des chocs.

11.10.3.2.6. Tous les types de **flèches** peuvent être utilisés, pourvu que les flèches aient :

- des pointes standard qui se vissent
- un poids minimum de 125 US grains pour les hommes et de 100 US grains pour les femmes

11.10.3.2.6.1. : Une flèche se compose d'un tube, d'une pointe, d'une encoche, d'un empennage et, éventuellement, d'une décoration.

- le diamètre maximum du tube de la flèche n'excèdera pas 9,3mm. La pointe de cette flèche peut avoir un diamètre maximum de 9,4mm
- toutes les flèches des archers doivent être marquées sur le tube du nom de l'archer ou de ses initiales
- toutes les flèches utilisées lors d'une volée doivent être identiques : elles doivent porter des plumes de même couleur, les mêmes encoches et les mêmes décorations. Elles doivent avoir la même longueur, le même poids, la même couleur.

11.10.3.2.7. Une protection pour les doigts : un protège doigt, un doigtier, un gant ou une palette pour tendre, tenir et lâcher la corde sont autorisés.

11.10.3.2.7.1. L'équipement suivant est autorisé : à la main d'arc, on peut porter un gant ordinaire, une mitaine ou toute autre protection similaire qui ne sera pas attachée à la poignée.

Les restrictions suivantes s'appliquent :

- la protection pour les doigts ne doit incorporer aucun système pour tendre, tenir et relâcher la corde
- une plaquette d'ancrage ou tout autre dispositif similaire, attaché au protège doigt pour aider au positionnement au point d'ancrage, est interdit.

Pendant le tir, un doigt doit toucher l'encoche de la flèche.

11.10.3.3. DIVISION ARC COMPOUND : l'équipement suivant autorisé. Tous types de systèmes additionnels sont autorisés, à condition qu'ils ne soient ni électriques, ni électroniques.

11.10.3.3.1. Un **arc compound** avec passage possible de la flèche à l'intérieur du corps de l'arc. Son allonge est mécaniquement réglée par un système de poulies et/ou de cames. Il ne comporte soit qu'une seule corde attachée directement aux deux branches de l'arc, soit celle-ci est attachée à des câbles qui font partie du système.



11.10.3.3.1.1. Son poids au peak d'allonge ne doit pas excéder 60 livres.

11.10.3.3.1.2. Une fois que l'athlète a commencé son parcours, les boulons de branches ne doivent pas être réglés à moins que l'équipement ait été contrôlé par un juge.

11.10.3.3.1.3. Les écarteurs sont autorisés

11.10.3.3.1.4. Des renforts ou câbles dédoublés sont autorisés, pourvu qu'ils ne touchent pas constamment ni la main, ni le poignet, ni le bras d'arc.

11.10.3.3.2. Une corde faite de n'importe quel nombre de brins.

11.10.3.3.2.1. Une corde faite de n'importe quel nombre de brins. Les brins peuvent être de différentes couleurs et de n'importe quel matériau choisi à cet effet. Elle comprend un tranche fil pour permettre aux doigts de se placer, un point d'encoche (on peut ajouter un ou plusieurs fils sur le tranche fil pour ajuster l'encoche). Pour localiser ce point d'encoche, un ou deux arrêts peuvent être positionnés. En plus, un repère pour le nez ou les lèvres est autorisé sur la corde, de même qu'un système "peep-hole", une boucle de corde, etc...

Pas de limitation concernant le tranche fil.

11.10.3.3.3. Un repose flèche qui peut être réglable

11.10.3.3.3.1. N'importe quel bouton de pression mobile ou écarteur ou palette peuvent être utilisés pourvu qu'ils ne soient ni électriques, ni électroniques. Le point de pression ne sera pas placé à plus de 6cm (à l'intérieur) du point pivot de l'arc.

11.10.3.3.4. Des contrôleurs d'allonge, sonore et/ou visuel, peuvent être utilisés à condition qu'ils ne soient ni électriques, ni électroniques.

11.10.3.3.5. Un viseur attaché à l'arc

11.10.3.3.5.1. : Il doit pouvoir être réglé latéralement et verticalement. On peut y incorporer un système de niveau et/ou de loupe et /ou de prisme. Les systèmes électriques ou électroniques ne sont pas autorisés.

11.10.3.3.5.2. Une extension du viseur est autorisée. Le point de visée peut être en fibre optique et/ou une source lumineuse chimique. La source lumineuse chimique sera encastrée de manière à ne pas perturber les autres athlètes et à ne fournir qu'un seul point de visée.

11.10.3.3.5.3. Des points de visée multiples ne sont pas autorisés.

11.10.3.3.6. Les stabilisateurs et compensateurs (TFC) sont autorisés

11.10.3.3.6.1. A condition qu'ils :

- ne servent pas de guide à la corde
- ne touchent pas autre chose que l'arc
- ne représentent ni un danger, ni un obstacle pour les autres athlètes sur la ligne de tir

11.10.3.3.7. Des flèches ne n'importe type à condition qu'elles répondent aux principes et définitions du mot flèche utilisé dans le tir sur cible. Ces flèches ne doivent pas abîmer exagérément les cibles 3D.

11.10.3.3.7.1. Une flèche se compose d'un tube, d'une pointe, d'une encoche, d'un empennage et, éventuellement, d'une décoration.

- le diamètre maximum du tube de la flèche n'excèdera pas 9,3mm. La pointe de cette flèche peut avoir un diamètre maximum de 9,4mm
- toutes les flèches des archers doivent être marquées sur le tube du nom de l'archer ou de ses initiales
- toutes les flèches utilisées lors d'une volée doivent être identiques : elles doivent porter des plumes de même couleur, les mêmes encoches et les mêmes décorations. Elles doivent avoir la même longueur, le même poids, la même couleur.



11.10.3.3.8. Une protection pour les doigts : un protège doigt, un doigtier, un gant ou une palette pour tendre, tenir et lâcher la corde sont autorisés.

11.10.3.3.8.1. : les équipements suivants sont autorisés :

- un décocheur pourvu qu'il ne soit d'aucune manière attaché à l'arc et qu'il ne comporte aucun système électrique ou électronique
- un séparateur de doigts pour ne pas pincer la corde
- une plaquette d'enclage ou tout autre dispositif similaire attaché au protège doigt servant à aider au positionnement du point d'enclage
- à la main d'arc, on peut porter un gant ordinaire, une mitaine ou toute autre protection similaire qui ne sera pas attachée à la poignée

11.10.3.4. DANS LA DIVISION LONGBOW, les éléments suivants sont autorisés :

11.10.3.4.1. L'arc devra correspondre à la forme traditionnelle d'un arc long, ce qui signifie que quand l'arc est bandé, la corde ne peut toucher que les poupées de corde et aucune autre partie de l'arc. Il peut être fait de n'importe quel type de matériau ou d'une combinaison de matériau. La forme de la poignée ou des branches est sans restriction. La fenêtre d'arc peut permettre le tir par le centre.

Pour les femmes, l'arc doit avoir au moins 150cm de long.

Pour les hommes, l'arc doit avoir au moins 160cm de long.

La longueur de l'arc est mesurée entre les poupées, tout le long de l'arc, à l'extérieur des branches.

11.10.3.4.2. Une corde faite de n'importe quel nombre de brins. Les brins peuvent être de différentes couleurs et de n'importe quel matériau choisi à cet effet. Elle comprend un tranche fil pour permettre aux doigts de se placer, un point d'encoche (on peut ajouter un ou plusieurs fils sur le tranche fil pour ajuster l'encoche). Pour localiser ce point d'encoche, un ou deux arrêts peuvent être positionnés (quand on utilise deux points d'arrêt, la distance entre ces points d'arrêt doit juste permettre la position de l'encoche de la flèche). Aux extrémités de la corde, il y a une boucle qui vient se fixer dans les poupées de la branche quand l'arc est bandé.

11.10.3.4.2.1. La fin du tranche fil de la corde ne doit pas se trouver à la hauteur des yeux de l'athlète quand l'arc est en pleine tension. La corde ne peut, en aucun cas, porter de repères quels qu'ils soient (par exemple un œilleton) pour servir d'aide à la visée.

Les repères pour le nez ou les lèvres ne sont pas autorisés.

Les amortisseurs de corde sont interdits

11.10.3.4.3. Repose flèche.

Si l'arc possède un plateau, ce plateau peut être utilisé comme repose flèche et peut être couvert de n'importe quel matériau doux.

Aucun autre type de repose flèche n'est autorisé.

11.10.3.4.4. Aucun **contrôleur d'allonge** ne peut être utilisé.

11.10.3.4.5. Aucun **viseur**, aucune marque sur l'arc, pouvant aider à la visée; n'est autorisé.

11.10.3.4.6. Aucun poids, **stabilisateur** ou compensateur (TFC) n'est autorisé.

Le carquois ne peut pas être attaché à l'arc.

11.10.3.4.7. Seules **les flèches** en bois, avec les spécificités suivantes, sont autorisées :

- les pointes seront du type prévu pour les flèches en bois
- l'empennage doit être fait uniquement de plumes naturelles

11.10.3.4.7.1. Une flèche se compose d'un tube, d'une pointe, d'une encoche, d'un empennage et, éventuellement, d'une décoration.

- Le diamètre maximum du tube de la flèche n'excèdera pas 9,3mm. La pointe de cette flèche peut avoir un diamètre maximum de 9,4mm
- toutes les flèches des archers doivent être marquées sur le tube du nom de l'archer ou de ses initiales



- toutes les flèches utilisées lors d'une volée doivent être identiques : elles doivent porter des plumes de même couleur, les mêmes encoches et les mêmes décorations. Elles doivent avoir la même longueur, le même poids, la même couleur.

11.10.3.4.8. Une protection pour les doigts : un protège doigt, un doigtier, un gant ou une palette pour tendre, tenir et lâcher la corde sont autorisés.

11.10.3.4.8.1. : Les équipements suivants sont autorisés :

- à la main d'arc, on peut porter un gant ordinaire, une mitaine ou toute autre protection similaire qui ne sera pas attachée à la poignée

Les équipements suivants sont interdits :

- une plaquette d'enclage ou tout autre dispositif similaire attaché au protège doigt servant à aider au positionnement du point d'enclage
- la protection des doigts ne peut incorporer tout système pour tendre, tenir et relâcher la corde

Pendant le tir, un doigt doit toucher l'encoche de la flèche.

11.10.3.5. JUMELLES, LONGUES VUES ET AUTRES MOYENS OPTIQUES

11.10.3.5.1. Pour toutes les divisions :

- Des jumelles, des longues vues et d'autres moyens optiques peuvent être utilisés pour voir les impacts de flèches, pourvu qu'ils ne représentent pas un obstacle pour les autres athlètes au piquet de tir.
- On peut porter des lunettes médicales, des lunettes de tir, des lunettes de soleil
- Aucun de ces moyens optiques ne peut être muni de micro-trou ou d'éléments semblables, ni comporter de marques pouvant aider à la visée
- Le verre de lunette, du côté de l'œil ne visant pas, peut être entièrement recouvert. Un bandeau peut être utilisé pour cacher l'œil qui ne vise pas.
- Lors des épreuves 3D, les équipements ci-dessus ne peuvent avoir incorporés ou attachés de système ou d'appareil pour évaluer les distances.

11.10.3.6. LES ACCESSOIRES AUTORISES

11.10.3.6.1. Les accessoires suivants sont autorisés dans toutes les divisions :

- dragonne, plastron, bandoir, carquois (à porter à la ceinture ou à poser au sol), repose arc
- des protections de branches ("limb savers")

11.10.3.6.2. Pour la division Arc Compound

Tous les systèmes additionnels sont autorisés, à moins qu'ils ne soient électriques ou électroniques ou interdits par l'article 11.10.3.3.

11.10.3.7. LES EQUIPEMENTS SUIVANTS SONT INTERDITS DANS TOUTES LES DIVISIONS

11.10.3.7.1. Tout appareil de communication électronique (inclus les téléphones mobiles) et les casques d'écoute devant la ligne de tir du terrain d'entraînement, de même qu'à n'importe quel moment sur les parcours.

10.11.3.7.2. Tout type de télémètre ou d'aide pour estimer les distances ou les angles non prévus par les règlements actuels concernant l'équipement des athlètes.

11.10.3.7.3. Toute partie de l'équipement de l'athlète qui aurait été modifiée ou ajoutée pour aider à estimer les distances ou les angles, de même une pièce quelconque de l'équipement ne peut être utilisée explicitement à cette fin.

11.10.3.7.4. Des aides manuscrites ou des appareils de mémorisation électronique pouvant être utilisés pour calculer les angles et les distances, autres que les notes normales concernant les repères du viseur, les notes relatives au score de l'athlète ou le règlement de la FITA (tout ou partie).



11.10.4. LE TIR

11.10.4.1. Chaque athlète se positionnera debout ou à genoux au piquet de tir, sans compromettre la sécurité. Quand il tire, l'athlète doit, cependant, toucher le piquet de tir (en arrière, devant ou sur les côtés) avec une partie de son corps

11.10.4.1.1. Les organisateurs désigneront les cibles sur lesquelles chaque peloton commencera le tir.

11.10.4.2. Les athlètes d'un peloton attendant leur tour de tirer doivent se tenir bien en arrière des athlètes en position de tir.

11.10.4.3. Aucun athlète ne peut se rendre à la cible tant que les autres athlètes du peloton n'ont pas fini de tirer, sauf si un juge l'autorise.

11.10.4.4. Aucune circonstance ne permettra qu'une flèche ne soit tirée à nouveau. Une flèche n'est pas considérée comme tirée si :

11.1.4.4.1. Un athlète peut la toucher avec son arc sans bouger les pieds de la ligne de tir, pour autant que cette flèche n'ait pas rebondi

11.1.4.4.2. La cible tombe (bien qu'ayant été fixée à la satisfaction des juges). Les juges prendront les mesures qui s'imposent et donneront le temps supplémentaire nécessaire pour tirer la flèche. Si la cible glisse simplement, les Juges décideront des mesures à prendre.

11.10.4.5. Les athlètes ne peuvent pas se communiquer les distances pendant le tournoi, sauf ce qui est stipulé en 11.10.1.4.

11.10.5. ORDRE DE TIR ET CONTROLE DES TEMPS DE TIR

11.10.5.1. Les pelotons seront formés de six (6) athlètes maximum, mais jamais moins de trois (3). Les pelotons doivent comporter, si possible, le même nombre de tireurs.

11.10.5.1.1. Si le nombre d'athlètes dépasse la capacité normale du parcours, des pelotons additionnels seront créés et placés sur le parcours le plus convenablement possible. Les pelotons additionnels, assignés à une cible, attendront que le premier peloton de cette cible ait tiré et enregistré ses points pour procéder à son tir.

11.10.5.1.2. Les athlètes porteront leur dossard de manière bien visible. Ils sont assignés à une cible et à un ordre de tir selon le tirage au sort et ensuite d'après le placement de haut en bas sur la liste de départ.

11.10.5.1.3. Chaque athlète du peloton tire un à la fois, selon la rotation suivante :

- l'athlète ayant le dossard le plus bas commencera le tir à la première cible, suivi par les dossards les plus bas suivants
- L'athlète ayant tiré le dernier sur une cible commencera le tir à la cible suivante
- Les athlètes continueront l'alternance à toutes les cibles tout au long de la compétition

11.10.5.1.4. Les pelotons sont assignés à diverses cibles pour tirer simultanément et terminer l'épreuve à la cible précédant celle de leur départ.

Lors de l'épreuve finale, tous les pelotons partent les uns après les autres de la même cible.

11.10.5.1.5. En cas de défaillance de l'équipement, l'ordre de tir peut être modifié temporairement. En aucune manière, il ne sera accordé plus de trente (30) minutes pour effectuer la réparation. Les autres athlètes du peloton tireront et enregistreront la valeur de leur flèche, avant que les athlètes des autres pelotons puissent tirer et dépasser pour poursuivre le parcours. Si la réparation est effectuée dans le temps limite, l'athlète concerné peut tirer sa flèche à cette cible. Si la réparation est effectuée plus tard, l'athlète peut rejoindre son peloton mais perdra les flèches que son peloton a tirées pendant le temps de la réparation.



11.10.5.1.6. Au cas où un athlète serait dans l'incapacité de continuer à tirer pour un problème médical non prévisible après le début d'une épreuve, le personnel médical disposera d'un maximum de 30 minutes pour déterminer le problème et décider si oui ou non l'athlète est en état de continuer la compétition sans assistance. La procédure est la même qu'en cas de défaillance de l'équipement.

Si un athlète, ayant tiré la 1^{ère} épreuve de qualification en entier, est dans l'incapacité de commencer le tir de la 2^{ème} épreuve de qualification à la suite d'un problème médical, il ne sera pas autorisé à participer à la 1^{ère} épreuve éliminatoire (les 16 premiers athlètes sur le total des deux épreuves de qualification).

11.10.5.1.7. Lors des épreuves finales, il ne sera pas accordé de temps supplémentaire pour défaillance de l'équipement ou pour le traitement d'un problème médical non prévisible. Lors du tir par équipes, les autres membres de l'équipe peuvent tirer durant ce temps.

11.10.5.1.8. Un arc brisé peut être remplacé par un arc de rechange ou emprunté.

11.10.5.1.9. Les athlètes d'un peloton peuvent dépasser un autre peloton pour autant que les Organismes et/ou les Juges aient été prévenus de ce changement.

11.10.5.1.10. Lorsque un athlète ou un groupe d'athlètes cause un retard indu pour ce peloton ou pour d'autres pelotons pendant les épreuves qualificatives et éliminatoires, le Juge, observant cela, avertira verbalement l'athlète ou le peloton, après quoi ce juge et/ou un juge suivant peut chronométrer l'athlète ou le peloton tout au long du temps restant de cette épreuve.

- Dans ce cas, un temps limite de une [1] minute par cible est accordé à l'athlète, à partir du moment où il prend place au piquet de tir qu'il doit rejoindre dès que ce dernier est libre
- Un Juge, observant un athlète ayant dépassé le temps limite, l'avertira verbalement et confirmera cet avertissement verbal par une note signée sur la feuille de marque, en indiquant l'heure, la date de l'avertissement verbal.
- Au second avertissement et aux suivants durant cette étape de la compétition, l'archer perdra la valeur de sa flèche tirée à cette cible.

11.10.5.1.11. Les avertissements concernant le temps de tir ne seront pas reportés d'une étape à l'autre de la compétition.

11.10.5.1.12. Lors des épreuves finales FITA 3D, quand un Juge accompagne un peloton, il fait débiter et terminer le tir verbalement (annonce pour le départ et le stop quand 1 minute est écoulée.

- Aucun tir n'est autorisé après que 1 minute ne soit écoulée et que le Juge ait arrêté le tir
- Si un athlète tire une flèche après que le Juge ait arrêté le tir, la flèche de l'athlète ou de l'équipe ayant le plus haut score sera annulée.

11.10.5.1.13. Lors des matches par équipes, le Juge fait démarrer son chronomètre quand le premier athlète de l'équipe quitte la position d'attente (au numéro de cible).

11.10.5.1.14. Si pour une raison quelconque, le tir est interrompu lors des matches par équipes, le Juge arrêtera le chronomètre pour l'équipe et le remettra en route avec le temps restant aussitôt que le tir pourra reprendre.

11.10.6. ETABLISSEMENT DES SCORES

11.10.6.1. L'enregistrement des scores aura lieu quand tous les athlètes du peloton auront tiré leur flèche.

11.10.6.1.1. A moins qu'il n'en soit décidé autrement dans le peloton, le membre du peloton ayant le numéro de dossard le plus bas sera le leader qui sera responsable de la conduite du peloton. Les deux athlètes, avec le 2^{ème} et le 3^{ème} numéro de dossard les plus bas, seront les marqueurs.

11.10.6.1.2. Les marqueurs enregistreront, sur la feuille de marque en face du numéro correspondant de la cible, la valeur de la flèche comme annoncé par l'archer à qui appartient la flèche. Les autres athlètes du peloton doivent contrôler la valeur annoncée de la flèche.

Une erreur, découverte sur la feuille de marque avant que les flèches n'aient été retirées de la cible, peut être corrigée.



11.10.6.1.3. Les marqueurs doivent comparer leurs scores avant que les flèches ne soient retirées de la cible

11.10.6.1.4. Lors des épreuves finales des championnats FITA, un Juge accompagnera chaque peloton pour contrôler l'enregistrement des points.

11.10.6.1.5. Lors des épreuves finales, dans chaque peloton, un marqueur doit porter un tableau indiquant les scores des athlètes de ce peloton.

11.10.6.2. Le score d'une flèche est établi en fonction de la position de son tube dans la cible. Si un tube touche deux zones ou une ligne de séparation entre des zones de score, cette flèche bénéficiera de la valeur la plus haute.

11.10.6.2.1. Ni les flèches, ni la cible 3D ne peuvent être touchées avant que toutes les flèches de cette cible aient été enregistrées et les scores contrôlés.

11.10.6.2.2. S'il manque un morceau de cible, incluant une ligne de séparation ou si la ligne de séparation est déplacée par une flèche, on évaluera la valeur de la flèche au moyen d'une ligne circulaire imaginaire.

11.10.6.2.3. Les flèches, enfoncées dans la cible animalière, qui ne sont pas visibles ne peuvent être estimées que par un Juge.

11.10.6.2.4. En cas de rebond ou de passage à travers, l'enregistrement des points aura lieu comme suit :

- si tous les athlètes de ce peloton sont d'accord pour admettre qu'un rebond ou un passage à travers a eu lieu, ils peuvent également se mettre d'accord sur la valeur de cette flèche
- autrement un "Manqué" (M) sera enregistré.
- Un passage à travers est défini comme une flèche ayant traversé complètement la cible, laissant en entrée et en sortie un trou pouvant être utilisé pour l'enregistrement des points.

11.10.6.2.5. Une flèche touchant :

11.10.6.2.5.1. une autre flèche dans l'encoche et y restant emboutie dans celle ci prend la valeur de la flèche emboutie.

11.10.6.2.5.2. une autre flèche, puis après déviation, se fiche dans la cible animalière prend la valeur de son propre impact

11.10.6.2.5.3. une autre flèche et rebondissant aura la valeur de la flèche percutée, pour autant que la flèche endommagée puisse être identifiée.

11.10.6.2.5.4. l'extérieur de la zone de scores de la cible 3D, sera considéré comme un "manqué" (M)

11.10.6.3. Dans l'éventualité d'une égalité dans les scores, le classement sera déterminé selon l'ordre suivant

11.10.6.3.1. Pour les égalités survenant dans toutes les épreuves, sauf pour les égalités décrites à l'article *11.10.6.3.2.* :

Individuels et équipes

- plus grand nombre de 10 (incluant les X = 10 intérieur)
- plus grand nombre de X (10 intérieur)
- si l'égalité subsiste, les athlètes sont déclarés ex æquo. Mais pour des raisons de classement, c'est à dire pour la position dans le tableau des matchs de l'épreuve finale, un tirage au sort décidera de la place.

11.10.6.3.2. Pour le départage des égalités concernant l'admission aux épreuves éliminatoires, la progression d'une étape à l'autre de la compétition ou pour l'attribution des médailles après l'épreuve finale, des tirs de barrage auront lieu (sans considérer le nombre de 10 et de X).



11.10.6.3.2.1. Individuels :

- un tir de barrage d'1 flèche, le plus haut score gagne (maximum de 3 barrages)
- si l'égalité subsiste au 3^{ème} barrage, la flèche la plus près du centre l'emporte
- si l'égalité subsiste encore, on répète le barrage avec la flèche la plus près du centre jusqu'à résolution de l'égalité.
- Le temps limite pour un tir de barrage sera de 1 minute.

11.10.6.3.2.2 Equipes :

- une volée de barrage de 3 flèches (1 par athlète), le plus haut score gagne (maximum 3 barrages)
- si l'égalité subsiste au 3^{ème} barrage, l'équipe ayant la flèche la plus près du centre gagne
- si l'égalité subsiste encore, la 2^{ème} (ou 3^{ème}) flèche la plus près du centre détermine le vainqueur
- si nécessaire, il sera de nouveau tiré un barrage de 3 flèches (1 par archer) au plus haut total de points suivi de l'évaluation de la flèche la plus près du centre jusqu'à ce que l'égalité soit résolue.
- Le temps limite pour un tir de barrage par équipes sera de 2 minutes.

11.10.6.3.2.3. Les tirs de barrage seront effectués sur une cible spécifique près de la zone centrale

11.10.6.3.2.4. Les tirs de barrage seront tirés, pour des raisons pratiques, après que toutes les feuilles de marque de la division concernée aient été enregistrées. Tout athlète, qui n'est pas présent pour le tir de barrage dans les 30 minutes après que lui ou son capitaine d'équipe en ait été informé, sera déclaré perdant. Si l'athlète et son capitaine d'équipe ont quitté le terrain, en dépit du fait que les résultats n'ont pas été vérifiés officiellement et qu'ainsi ils n'ont pas pu être informés du tir de barrage, l'athlète sera déclaré perdant.

11.10.6.3.2.5. Si une égalité survient en 1/2 finale, le tir de barrage aura lieu sur la dernière cible tirée.

Si l'égalité survient lors d'un match pour les médailles, le tir de barrage aura lieu sur une cible spécifique près de la zone centrale.

11.10.6.4. Les feuilles de marque seront signées par le marqueur et l'athlète, démontrant que l'athlète est d'accord avec la valeur de chaque flèche, le total (identique sur les deux feuilles de marque), le nombre de 10 et le nombre de X.

La feuille de marque du marqueur sera signée par un autre athlète du même peloton mais d'une association membre différente.

Si un désaccord devait survenir entre les totaux des deux feuilles de marque, le total le plus bas sera pris en compte.

Les organisateurs ne sont pas obligés d'accepter ou d'enregistrer les feuilles de marque rendues sans signature, sans total, sans le nombre de 10, sans le nombre de X.

A la fin du tournoi, le Comité d'Organisation doit fournir une liste complète des résultats à tous les participants : athlètes, capitaines d'équipe, Juges et membres du conseil présents.

11.10.7. CONTROLE DES TIRS ET SECURITE

11.10.7.1. Le Président de la Commission des Juges contrôlera le tournoi 3D

11.10.7.2. Il devra s'assurer que toutes les mesures de sécurité ont été prises sur les parcours et s'arranger avec les organisateurs pour que les précautions supplémentaires, qu'il jugerait indispensables, soient prises avant le début des tirs.

11.10.7.2.1. Il informe les athlètes et les officiels des mesures de sécurité et de toute autre matière relative au tir qu'il juge nécessaire.

11.10.7.2.2. S'il devenait nécessaire d'abandonner une compétition 3D pour cause de mauvais temps, de perte de luminosité ou pour des raisons qui compromettraient la sécurité du parcours, la décision d'arrêter sera prise par un collègue réunissant le chef du Comité d'Organisation, le Président de la Commission des Juges et le Délégué Technique.



11.10.7.2.3. Un signal sonore, pouvant être entendu sur l'ensemble du parcours, sera donné au début du tir chaque jour de compétition et sera également donné lorsque la compétition devra être arrêtée.

11.10.7.2.4. Si la compétition devait être abandonnée avant la fin de l'épreuve de qualification, le score total des mêmes cibles tirées par tous les participants d'une même division déterminera le vainqueur de chaque division.

11.10.7.2.5. Si la compétition devait être abandonnée à une autre étape, la dernière épreuve entièrement tirée déterminera le vainqueur.

11.10.7.2.6. En cas de soleil aveuglant, une ombre protectrice d'une taille maximum d'une feuille de type A4 (environ 30cm x 20cm) peut être fournie par les autres membres du peloton ou mise en place par les organisateurs.

Aucune ombre protectrice n'est autorisée lors des matches.

11.10.7.3. Aucun athlète ne peut toucher l'équipement d'un autre sans son autorisation.

11.10.7.4. Il est interdit de fumer sur les parcours 3D.

11.10.7.5. En bandant son arc, un athlète n'utilisera aucune technique qui, selon l'opinion des juges, pourrait permettre à la flèche, si elle était lâchée accidentellement, de voler au-delà de la zone de sécurité ou des aménagements de sécurité (barrières autour du terrain, filet, mur, etc...).

Si un athlète persiste à utiliser une telle technique, le Président de la Commission des Juges, dans un souci de sécurité, lui demandera de cesser immédiatement le tir et de quitter le terrain.

11.10.8. CONSEQUENCES EN CAS D'INFRACTION AUX REGLES

Ci-dessous, un résumé des pénalités et/ou des sanctions appliquées aux athlètes en cas d'infraction aux règles ou quand certaines conditions ne sont pas remplies. Vous trouverez aussi les conséquences de telles actions pour les officiels.

11.10.8.1. SUSPENSION - DISQUALIFICATION

11.10.8.1.1. Les athlètes ne sont pas autorisés à participer à des événements de la FITA s'ils ne remplissent pas les conditions établies dans le chapitre 2 de Constitution et Règlements de la FITA

11.10.8.1.2. Un athlète coupable d'enfreindre les règlements ci-dessus peut être éliminé de la compétition et perdre toutes les positions qu'il a pu gagner.

11.10.8.1.3. Un athlète n'est pas autorisé à participer aux championnats de la FITA si son Association Membres ne remplit pas les exigences de l'article 3.7.2. (Livre 1, chapitre 3).

11.10.8.1.4. Un athlète, qui participe dans une classe telle qu'établie au chapitre 11.10.3 sans pour autant en remplir les conditions, sera éliminé de la compétition et perdra toutes les positions qu'il a pu gagner.

11.10.8.1.5. Un athlète, reconnu coupable d'une violation des règlements anti-dopage établis dans l'annexe 5 du livre 1 de Constitution et Règlements de la FITA, sera sujet aux sanctions suivantes (voir aussi le Livre 1, annexe 5, article 10) :

- sans considérer la sanction de l'Association Membre concernée, la FITA annulera les résultats réalisés lors de la compétition et tous les prix et médailles gagnés devront être retournés au bureau de la FITA
- si un membre d'une équipe est reconnu coupable d'une violation des règlements anti-dopage pendant une épreuve, l'équipe sera disqualifiée.
- de plus, les sanctions des articles 9, 10, 11 de l'annexe 5 du Livre 1 seront appliquées
- un athlète suspendu pour une affaire de dopage ne pourra participer à aucune compétition de la FITA ou d'une Association de la FITA avant la fin de sa période de suspension (Livre 1, annexe 5, article 10.3).



11.10.8.1.6. Tout athlète utilisant un équipement non conforme aux règlements de la FITA peut voir ses scores annulés.

11.10.8.1.7. Des athlètes ou des équipes tirant à plusieurs reprises plus de flèches par volée qu'il n'est autorisé verront leurs résultats annulés.

11.10.8.1.8. Un athlète coupable d'avoir sciemment transgressé une règle ou une consigne ne pourra pas poursuivre la compétition et sera disqualifié, perdant de ce fait toute position qu'il a pu gagner.

11.10.8.2. PERTE DE LA VALEUR DES FLECHES

11.10.8.2.1. Un athlète, qui n'est pas en mesure de réparer son équipement défailant dans les 30 minutes, perdra la flèche non tirée à cette cible et les flèches tirées par son peloton jusqu'à ce qu'il rejoigne son peloton (11.1.5.1.5/6 en cas de problème médical non prévisible).

11.10.8.2.2. Un juge, chronométrant un athlète et observant qu'il dépasse le temps limite de 1 minute, lui donnera un avertissement verbal qu'il confirmera par une note sur la feuille de marque en indiquant l'heure de l'avertissement.

Au deuxième avertissement et à tous les suivants durant cette étape de la compétition, l'athlète perdra la valeur de sa flèche (11.10.5.1.10.).

11.1.8.2.3. Dans l'épreuve finale 3D, si un athlète tire sa flèche après que le juge ait arrêté le tir, l'athlète perdra la valeur de sa flèche ou l'équipe perdra la valeur de la flèche ayant le plus haut score

11.10.8.2.4. Si plus d'une flèche, appartenant au même athlète, est trouvée dans la cible ou sur le sol dans le couloir de tir, aucune valeur de flèche ne sera enregistrée (11.10.8.1.7.)

11.10.8.2.5. L'extérieur de la zone de scores de la cible 3D, sera considéré comme un "manqué" (M) (11.10.6.2.5.4.)

11.10.8.3. AVERTISSEMENTS

Les athlètes, qui ont été avertis à plusieurs reprises et qui continuent d'enfreindre les règlements suivants de la FITA ou qui ne se plient pas aux décisions et consignes (contre les quelles il est possible de faire appel) données par les juges, seront traités selon l'article 11.10.7.

11.10.8.3.1. Il est interdit de fumer sur les parcours 3D

11.10.8.3.2. Aucun athlète ne peut toucher l'équipement d'un autre sans son autorisation (11.10.7.3.)

11.10.8.3.3. Les athlètes d'un peloton attendant leur tour de tirer doivent rester dans la zone d'attente jusqu'à ce que les archers en train de tirer soient partis libérant ainsi la position de tir.

11.10.8.3.4. Quand le tir est en cours, seuls les athlètes dont c'est le tour de tirer peuvent se rendre à la position de tir

11.10.8.3.5. Aucun athlète ne peut se rendre à la cible tant que les autres archers du peloton n'ont pas fini leur tir.

11.10.8.3.6. Ni les flèches, ni la cible ne peuvent être touchés tant que toutes les flèches de cette cible n'ont pas été enregistrées (11.10.6.2.1.)

11.10.8.3.7. En bandant son arc, un athlète n'utilisera aucune technique qui, selon l'opinion des juges, pourrait permettre à la flèche, si elle était lâchée accidentellement, de voler au-delà de la zone de sécurité ou des aménagements de sécurité (barrières autour du terrain, filet, mur, etc...). (11.10.7.5.)



11.10.9. L'ARBITRAGE

11.10.9.1. Il est du devoir des juges de s'assurer que le tournoi se déroule selon les règles de la FITA et en toute justice pour tous les concurrents.

11.10.9.1.1. Au moins 1 juge sera désigné pour 4 cibles en tir 3D Leurs tâches seront :

- vérifier l'aménagement correct des parcours
- contrôler tout l'équipement du terrain
- contrôler tout l'équipement des athlètes avant le début du tournoi (l'heure doit être spécifiée dans le programme) et à tout moment durant la compétition.
- contrôler le déroulement du tir
- contrôler l'enregistrement des scores
- vérifier les scores lors de l'épreuve finale
- se consulter avec le Président de la Commission des juges des problèmes pouvant avoir lieu concernant le tir
- régler les différents et les appels qui peuvent survenir et, si nécessaire, les faire suivre au Jury d'Appel
- En accord avec le Président de la Commission des Juges et le Président du Comité d'Organisation, interrompre le tir, si nécessaire, du fait des conditions climatiques, un accident grave ou d'une cause similaire, mais en veillant à ce que le programme de chaque jour soit respecté, si possible.
- Prendre en considération les plaintes et les demandes des capitaines d'équipes et prendre les décisions s'y rapportant. La décision collective est prise à la simple majorité des votes. En cas d'égalité, la voix du Président des Juges est prépondérante.
- Prendre en compte les problèmes concernant le déroulement du tir ou le comportement d'un athlète. Ces problèmes doivent être déposés auprès d'un juge sans délai et en tout cas avant la remise des récompenses
- La décision des juges ou du Jury d'Appel, selon le cas, est définitive
- Vérifier que les athlètes et les officiels se conforment aux règlements de la FITA, ainsi qu'aux décisions et directives que les juges estiment nécessaires de prendre.

11.10.10. RECLAMATIONS ET LITIGES

11.10.10.1. Tous les athlètes de la cible doivent, pour tout problème concernant la valeur d'une flèche, et avant que les flèches ne soient enlevées de la cible, se référer :

- aux compétiteurs, pendant l'épreuve de qualification. L'opinion de la majorité du peloton décide de la valeur de la flèche. En cas de décision partagée (50/50), la flèche se verra attribuer le score le plus élevé. La décision des archers est sans appel
- à un juge durant les épreuves éliminatoires et finales, si les athlètes ne peuvent pas se mettre d'accord. Le juge décidera de la valeur de la flèche.

11.10.10.1.1. La décision de ce juge est définitive (sans appel possible)

11.10.10.1.2. Une erreur sur les feuilles de marque peut être corrigée avant que les flèches ne soient enlevées de la cible et à condition que tous les athlètes de la cible soient d'accord avec la correction. La correction doit être faite sous la surveillance des athlètes du peloton et paraphée par ceux-ci.

Tous les autres litiges concernant les enregistrements sur une feuille de marques doivent être soumis à un juge.

11.10.10.1.3. Si on découvre :

- que la position d'un piquet de tir a été déplacée après que des athlètes en compétition aient déjà tiré sur la cible
- qu'il est devenu impossible de tirer pour certains athlètes à cause de branches pendantes, etc...

Cette cible sera éliminée et ne servira pas au classement de tous les athlètes de la division concernée, afin d'éviter un appel.

Si une ou plusieurs cibles sont éliminées, le nombre de cibles restant est considéré comme une épreuve complète.



11.10.10.1.4. S'il y a lieu de se plaindre de l'équipement du terrain ou d'une cible trop endommagée, un athlète ou son capitaine d'équipe peut demander aux juges de faire remédier aux défauts constatés ou de faire remplacer le matériel défectueux.

11.10.10.2. Les problèmes concernant le déroulement du tir ou le comportement d'un concurrent doivent être traités avant l'étape suivante de la compétition.

11.10.10.2.1. Les requêtes concernant les résultats publiés chaque jour doivent être soumises aux juges sans délai et en tout cas à temps pour que les corrections éventuelles puissent être réalisées avant la remise des récompenses.

11.10.11. APPELS

11.10.11.1. Si un athlète n'est pas satisfait de la décision d'un juge, il peut, à l'exception de ce qui est convenu dans l'article 11.10.10.1., déposer une réclamation auprès du Jury d'Appel, selon l'article 3.13.

Les prix et les trophées qui font l'objet d'un litige ne seront pas remis avant que le jury ait délibéré et pris une décision.

11.10.12. DISTANCES DE TIR – TEMPS ALLOUE – NOMBRE DE FLECHES TIREES - APPAREILS OPTIQUES

11.10.12.1. DISTANCES DE TIR :

11.10.12.1.1. Piquets rouges

- Arc Compound Hommes et Femmes

Distance maximum : 45m (50 yards)

11.10.12.1.2. Piquets bleus

- Barebow Hommes et femmes
- Longbow Hommes et Femmes
- Arc Instinctif Hommes et Femmes

Distance maximum : 30m (33 yards)

La variété des distances d'un parcours devrait être bien équilibrée tout en respectant la taille des animaux.

11.10.12.1.3. Les organisateurs doivent exposer la photographie de la cible animalière à tirer au piquet de tir afin de montrer les zones de score.

11.10.12.1.4. Lors des compétitions par équipes, les divisions ayant leur piquet de tir le plus éloigné doivent tirer en premier, à moins qu'un juge en décide autrement.

11.10.12.2. TEMPS DE TIR ALLOUE

11.10.12.2.1. Compétition individuelle

Le temps de tir alloué par athlète est de 1 minute.

- le temps limite de 1 minute pour le premier athlète du peloton commence quand le peloton précédent a quitté la cible et s'est assuré qu'il se trouve à distance de sécurité de la cible.
- Le temps limite de 1 minute pour l'archer suivant du peloton commence quand l'athlète ayant tiré le premier a lâché sa flèche et est revenu dans la zone d'attente.

11.10.12.2.2. Compétition par équipes

Le temps de tir alloué (3 flèches) est de 3 minutes.

- Le temps limite de 2 minutes commence quand le peloton précédent se trouve à distance de sécurité de la cible.



11.10.12.3. NOMBRE DE FLECHES A TIRER

11.10.12.3.1. Compétition individuelle

- Lors du championnat du monde, seule 1 flèche par cible animalière est autorisée lors de toutes les épreuves;
- Lors des compétitions nationales :
 - dans l'épreuve de qualification et selon les règles locales, un athlète peut tirer une 2^{ème} flèche s'il n'est pas certain que sa première flèche ait marqué des points. Cette deuxième flèche peut ne pas être tirée si la première flèche a atteint une zone de score
 - dans l'épreuve éliminatoire et l'épreuve finale, une seule flèche par cible est autorisée
- dans chaque peloton, la séquence de tir changera à toutes les cibles : le dernier athlète d'une cible tire le premier à la cible suivante
- dans un peloton, chaque athlète tire seul
- les athlètes attendant leur tour de tirer ainsi que les concurrents ayant tiré leur flèche se positionneront bien en arrière des piquets de tir.

11.10.12.3.2. Equipes

Lors de la compétition par équipes, 3 flèches par équipes seront tirées à chaque cible, lors de chaque épreuve, 1 flèche par archer dans chaque classe de l'équipe.

Dans chaque peloton, la séquence de tir changera à chaque cible : la dernière équipe à une cible tirera la première à la cible suivante.

11.10.12.4. APPAREILS OPTIQUES

11.10.12.4.1. Les athlètes/équipes peuvent utiliser des appareils optiques avant le tir, dans la zone d'attente et au piquet de tir quand ils tirent la 1^{ère} flèche (2^{ème} flèche lors des compétitions nationales) mais doivent penser au temps limite de leur tir (1 minute pour 1 flèche ou 2 flèches lors des compétitions nationales pour l'épreuve de qualification);

Les appareils optiques ne sont pas autorisés après le tir d'1 flèche ou 2 flèches.

11.10.13. FORMATION DES PELOTONS - FEUILLES DE MARQUE

11.1.13.1. Pelotons, feuille de marque, enregistrement des points

11.10.13.1.1. Tous les participants par division seront tirés au sort et les pelotons par division (hommes et femmes séparément) seront constitués d'un minimum de 3 athlètes et d'un maximum de 6. Si possible, il n'y aura pas plus de 2 membres de la même équipe nationale autorisés à tirer ensemble lors des épreuves qualificatives et éliminatoires. Des décisions spéciales seront prises par le Président des Juges et le Délégué Technique.

11.10.13.1.2. La double marque est obligatoire. Quiconque modifie un score sans autorisation ou le falsifie ou qui a sciemment un score modifié ou falsifié, sera disqualifié.

11.10.13.1.3. Les athlètes sont responsables de leur propre feuille de marque. Des duplicata ne seront pas fournis en cas de perte, détérioration ou vol.

11.10.13.1.4. Toutes les zones de scores peuvent être utilisées à moins qu'autre chose ne soit noté au piquet de tir

11.10.13.1.5. Les deux marqueurs enregistreront les points avant que les flèches soient retirées de la cible.

11.10.13.1.6. Les flèches retirées avant seront comptées 0 point.

11.10.13.1.7. En cas d'infractions répétées, l'athlète sera disqualifié.



11.10.13.1.8. Lors du championnat du monde, l'enregistrement des points se fera de la façon suivante :

- le petit cercle centré à l'intérieur de la zone 10 points (environ 25% de la zone 10 pts) sera enregistré comme un X et comptera 10 points
- le cercle à l'intérieur de la zone vitale (la flèche doit au moins toucher le cercle) 10 pts
- la zone vitale autre que le cercle 10 pts (la flèche doit toucher au moins la ligne de la zone vitale) 8 pts
- le reste de la zone de couleur du corps (la flèche doit toucher au moins la ligne de la zone) 5 pts
- un impact dans les cornes, les sabots, ne touchant pas la zone de couleur du corps, tout autre manqué ou ricochet M

11.10.13.1.9. Lors des compétitions nationales (1^{ère} et 2^{ème} épreuve de qualification)

Quand 2 flèches peuvent être tirées, la première flèche touchant une zone de score doit être prise en compte tel que mentionnée ci-dessus et une deuxième flèche ne peut pas être tirée.

Quand la première flèche compte pour un "M", une deuxième flèche peut être tirée et sera enregistrée avec les points ci-dessus, ***moins 3 points***.

- lors des compétitions nationales, les flèches doivent être baguées (1 bague et 2 bagues) et tirées en ordre ascendant lors de la 1^{ère} et 2^{ème} épreuve de qualification.
- lors des compétitions nationales, si un athlète tire 2 flèches, la flèche ayant le score le plus bas sera prise en compte
- lors des compétitions nationales, dans la 1^{ère} et la 2^{ème} épreuve de qualification, quand 2 flèches peuvent être tirées, les flèches numérotées (1 ou 2 bagues) doivent être tirées en ordre ascendant. Les flèches doivent clairement posséder 1 ou 2 bagues. Ces bagues devraient être placées devant l'empennage.
- Si la flèche possède une décoration, il ne doit y avoir aucune confusion avec les bagues

11.10.13.1.10. Lors de demi-finales et finales des compétitions individuelles et par équipes, les athlètes / équipes seront accompagnés par un juge.

11.10.14. LE CHAMPIONNAT DU MONDE

11.10.14.1. Les organisateurs doivent prévoir 3 ou 4 parcours, selon le nombre de participants, de 20 cibles chacun. Il faut prendre en compte un bon mélange de taille des cibles animalières en fonction des distances de tir. Après chaque épreuve, les divisions d'arc changeront de parcours.

11.10.14.2. Les pelotons sont constitués d'un minimum de 3 et d'un maximum de 6 athlètes d'une même catégorie, hommes et femmes dans des pelotons séparés, avec, si possible, pas plus de deux membres d'une même équipe nationale

LE CHAMPIONNAT DE MONDE 3D CONSISTE EN :

11.10.14.3. Compétition individuelle

11.10.14.3.1. Deux (2) épreuves de qualification de 20 cibles chacune

11.10.14.3.2. Deux (2) épreuves éliminatoires individuelles

- La 1^{ère} épreuve éliminatoire lors de laquelle les seize (16) premiers athlètes de chaque classe et division tireront sur 12 cibles
- La 2^{ème} épreuve éliminatoire lors de laquelle les huit (8) premiers athlètes de chaque classe et division tireront sur 12 cibles
- S'il y a moins de 17 ou 9 athlètes, tous seront admis aux épreuves éliminatoires respectives
- Lors des épreuves qualificatives et éliminatoires, tous les pelotons commenceront le tir simultanément à la cible qui leur a été attribuée.



11.10.14.3.3. L'épreuve finale individuelle lors de laquelle quatre (4) athlètes de chaque classe et chaque division tireront 2 matchs (les demi-finales et les finales pour les médailles) consistant en 4 cibles chacun.

- Lors du premier match, l'athlète n° 1 tirera contre l'athlète n° 4 et le n° 2 tirera contre le n° 3. Le perdant tirera pour la médaille de bronze, le gagnant tirera pour la médaille d'or.
- Les 4 athlètes tirant les matchs seront groupés en un peloton, tout au long du parcours, accompagnés par un juge
- Lors des demi-finales, la paire composée des athlètes n° 2 et n° 3 tirera la première et la paire composée des athlètes n° 1 et n° 4 tireront en second à toutes les cibles
- Lors des finales pour les médailles, les athlètes tirant pour la médaille de bronze tireront en premier à toutes les cibles, suivies du match pour la médaille d'or.

11.10.14.4. Compétition par équipes

11.10.14.4.1. L'épreuve éliminatoire par équipes (quart de finale) est composée des huit (8) premières équipes de chaque classe groupant 3 athlètes (voir article 11.10.2.3.3.2.)

- elles sont classées selon leur position déterminée par leurs scores totaux (les 3 meilleurs scores - voir article 11.10.2.3.3.3.) dans les deux épreuves de qualification
- la composition de l'équipe est déterminée par le capitaine d'équipe
- les équipes tirent 4 matchs chacune sur 8 cibles. Chaque athlète tire 1 flèche par cible du piquet de tir de sa division (voir le tableau des matchs). Le vainqueur de chaque match est qualifié pour les demi-finales.

11.10.14.4.2. L'épreuve finale par équipes est composée des quatre (4) premières équipes (demi-finales)

- elles tirent 2 matchs sur 4 cibles chacune. Chaque athlète de l'équipe tire 1 flèche par cible du piquet de tir de sa division
- l'équipe perdante tirera pour la médaille de bronze et l'équipe gagnante tirera pour la médaille d'or (matchs de finales)
- les deux matchs de finales se tirent sur 4 cibles (pour les procédures de tir, voir les finales individuelles).

Voir le Livre 4, annexe 1 pour le tableau des matchs

- demi-finales et finales individuelles
- 1/4, 1/2 et finales par équipes

