

Règlement tir à l'arc 3 D Belgique.

Commission Technique Nationale

Règlement approuvé par l'UC/ CE en date du 22 août 2007

TABLES DES MATIERES

1 INTRODUCTION.

2 GENERALITES.

- 2.1 LES CATEGORIES D'AGES**
- 2.2 LES CATEGORIES D'ARCS**
- 2.3 TECHNIQUE SPECIFIQUE DE TIR**
- 2.4 FEUILLE DEMARQUE : NOMENCLATURE**

3 LE PARCOURS.

- 3.1 LA CIBLERIE.**
- 3.2 L'IMPLANTATION ET LA SECURITE.**
- 3.3 LES CIBLES**
- 3.4 PAS DE TIR, PIQUETS**

4 LE MATERIEL DE TIR.

- 4.1 LES CORDES.**
- 4.2 LES STABILISATEURS.**
- 4.3 LES FLECHES.**
- 4.4 LES POINTES.**
- 4.5 REPOSE FLECHES.**
- 4.6 DISPOSITIF DE CONTRÔLE D ALLONGE.**
- 4.7 VISEUR.**
- 4.8 AIDES OPTIQUES.**
- 4.9 DEFAUT DE MATERIEL.**

5 DEROULEMENT DE LA COMPETITION.

- 5.1 REGLE GENERALE.**
- 5.2 TEMPS DE TIR.**
- 5.3 SCORES**
- 5.4 MARQUAGE DES SCORES**
- 5.5 FLECHE TIREE OU PERDUE**
- 5.6 RUPTURE D'EGALITE**

6 FONCTIONS ET RESPONSABILITES

- 6.1 ORGANISATEUR**
- 6.2 CHEF DE PELOTON**
- 6.3 ARBITRAGE**
- 6.4 JURY D'APPEL**

7 LUTTE CONTRE LE DOPAGE ET ETHIQUE SPORTIVE

8 FRAIS DE PARTICIPATION ET NOMBRE DE PRIX

- 8.1 FRAIS DE PARTICIPATION**
- 8.2 PRIX INDIVIDUELS ET PAR EQUIPE DE CLUB**

1 INTRODUCTION

Ce règlement a pour objectif d'adapter le règlement du tir 3D, émis par la FITA, en vue de le rendre plus populaire au sein de la Belgique.

2.GENERALITES

2.1 LES CATEGORIES D'AGES

Pour définir la catégorie d'âge de l'archer, on fait toujours uniquement référence à l'année de naissance !

Senior : Plus de 18 ans on distingue les H et les D
Junior : de 15 à 18 ans catégorie mixte
Benjamin : Moins de 15 ans catégorie mixte

Né en	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
...									
2002									
2001									
2000									
1999									
1998									
1997									
1996									
1995									
1994									
1993									
1992									
1991									
1990									
1989									
1988									
1987									
1986									
1985									
1984									
1983									
...									
1970									
...									
1963									
1962									
1961									
1960									
1959									
1958									
1957									
1956									
1955									
1954									
...									

2.2 LES CATEGORIES D'ARCS

Les catégories d'arcs reconnues, le matériel de tir et les équipements des archers sont :

1/ Poulie. (Compound nu)

Arc identique à la définition de l'arc compound libre, mais ne peut posséder aucun aide à la visée, à l'allonge ou au décochage.

2/ Barebow. (Recurve nu)

Un arc de n'importe quel type pourvu qu'il réponde aux principes et à la définition de l'arc utilisé dans le tir à l'arc sur cible c'est-à-dire : un arc comprenant une poignée, un corps d'arc (sans passage possible de la flèche à l'intérieur du corps d'arc) et deux branches flexibles se terminant chacune de manière inclinée avec une encoche où vient se fixer la corde ; l'arc est tendu par une seule corde venant se loger directement entre les deux poupées. Lors de la traction, il est tenu par une main sur la poignée pendant que les doigts de l'autre main, tirent sur la corde, maintiennent la traction et relâche la corde.

Les corps d'arc multicolores, et les marques de fabriques situées à l'intérieur de la branche supérieure sont autorisés.

L'arc doit être dépourvu de tout accessoire, à l'exception du repose flèche et exempt de repères, marques, ou pièces métalliques qui pourraient être utilisés pour viser.

L'arc, non tendu, complet avec les accessoires autorisés, doit pouvoir passer par un trou ou un anneau de 12,2 cm de diamètre, avec une tolérance de + ou - 0,5 mm. La puissance maximale devra être de 60 livres à 28 pouces.

3/ Hunting bow. (Arc de chasse)

Arc de type récurve, de hauteur et puissance indifférente, pour lesquels seules les flèches ayant un poids minimum de 30 grammes pour les hommes et de 20 grammes pour les femmes sont autorisées.

4/ Longbow (arc droit)

L'arc devra correspondre à la forme traditionnelle d'un arc droit qui ne possède qu'une seule courbure. Il peut être composé de n'importe quel matériau ou combinaison de matériaux.

Lorsque l'arc est armé (corde tendue), la corde ne peut toucher aucune autre partie de l'arc à l'exception des poupées. L'arc doit mesurer minimum 160 cm pour

les hommes et 150 cm pour les dames. La mesure se fait entre les points de fixation de la corde le long de la partie extérieure de l'arc.

5/ Recurve ou Compound. (Arc Libre)

Un arc compound, est un arc dont l'allonge est réglée mécaniquement par un système de poulies et ou de cames (avec passage possible de la flèche à l'intérieur du corps d'arc). L'arc est bandé par une des corde(s) attachée(s) directement entre les deux encoches à cordes sur les branches de l'arc, ou attachée(s) aux câbles, poulies ou cames de l'arc selon le modèle. La puissance maximale ne devra pas dépasser 60lb. Les écarteurs de câbles sont autorisés. Dès qu'un tireur a commencé un parcours, les écrous de branches ne peuvent plus être ajustés. Un ou plusieurs accessoires quelconques peuvent être ajoutés pour permettre la visée, le contrôle de l'allonge ou le décochage.

Un arc recurve correspondant à la définition du barebow équipé de tout ou en partie du matériel de tir utilisé sur cible en FITA, tel que le viseur, le contrôleur d'allonge ou le stabilisateur ...

2.3 TECHNIQUE SPECIFIQUE 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 archer persiste, il sera, pour des raisons de sécurité, prié par l'arbitre de cesser le tir.

Prise de corde :

- **Divisions barebow, poulies, compound et recurve**

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

- **Division Longbow**

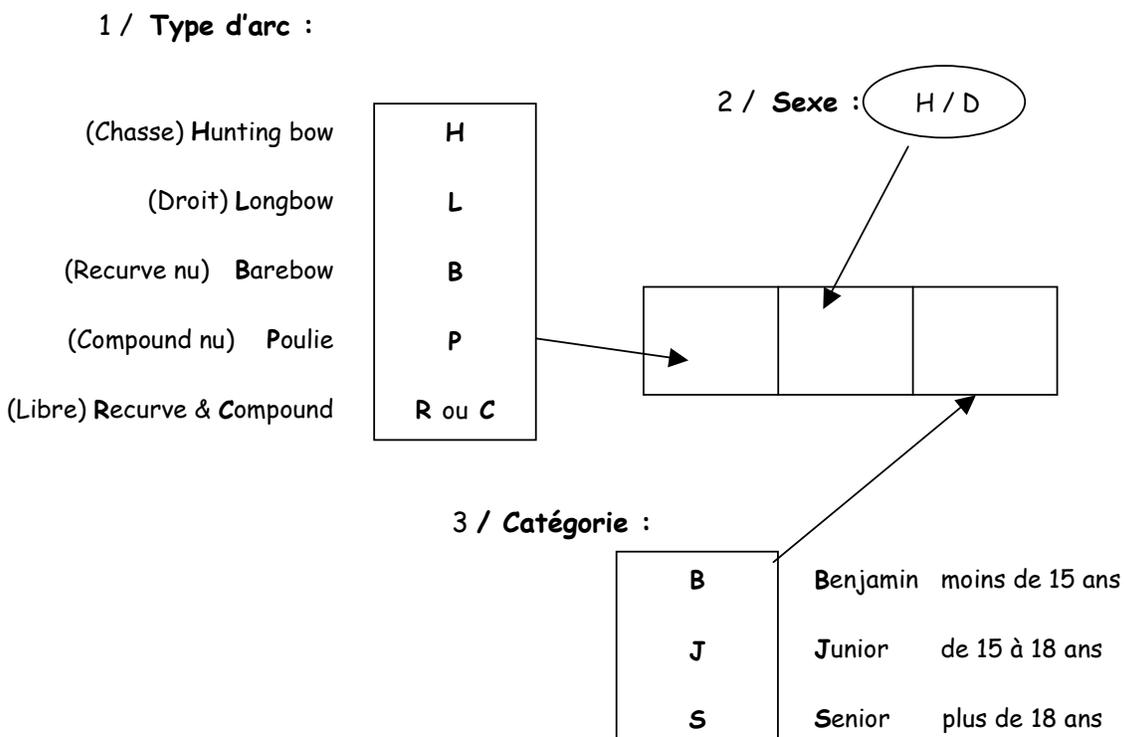
La prise de corde doit être obligatoirement de type « prise méditerranéenne », c'est-à-dire 1 doigt au-dessus de l'encoche, 2 ou 3 doigts dessous.

- **Division hunting bow**

Un doigt doit toujours être en contact avec l'encoche.

2.4 FEUILLE DE MARQUE

Nomenclature sur feuille de marque :



3. LE PARCOURS.

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

3.1 LA CIBLERIE.

Un parcours de tir 3D se déroule sur 48 cibles, ou 2 fois 24 cibles, toutes en distances inconnues.

Les photographies des animaux doivent être affichées au greffe et au piquet d'attente.

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

- entre 5m et 45m pour le piquet rouge : arcs compound et recurve
- entre 5m et 30m pour le piquet bleu : arcs poulies, barebow, hunting bow, longbow
- entre 5m et 25m pour le piquet blanc. : pour tous types d'arcs en catégorie benjamin et « découverte »

Cette catégorie « découverte » englobe les archers de tous âges qui viennent s'essayer à la pratique du tir 3D. Ils sont hors concours, ne possèdent pas de classement et n'obtiennent aucun prix

Afin de permettre une équivalence entre les diverses compétitions 3D, les cibles 3D sont réparties en 4 catégories .

Cette répartition est basée sur « l'équivalent poids vivant » « REAL LIFE WEIGHT » , RLW en abrégé.

N° de catégorie	catégorie	Nbre de cibles	RLW
1	« birdies »	4 (x 2)	Inf/= 29kg
2	Petit gibier	9	30-139 kg
3	Gibier moyen	8	140-199 kg
4	Grand gibier	3	> 200 kg
	TOTAL	24 Cibles	

Ces valeurs RLW sont communiquées par les fabricants de ciblerie. Si un organisateur désire utiliser une cible sans valeur RLW, il devra faire approuver cette cible par la commission-3D qui statuera sur la catégorie dans laquelle cette cible sera utilisée.

Les cibles seront positionnées par distance et par catégorie sur base du tableau suivant :

N°de catégorie	Piquet ROUGE	Max/cat	Piquet BLEU	Max/cat	Piquet BLANC	Max/cat
1	5-15 m	45	5-15 m	40	5-10 m	35
2	15-30 m	205	15-23 m	180	10-15 m	120
3	25-35m	230	20-27 m	195	10-20 m	130
4	30-45 m	110	23-30 m	85	15-25 m	65

Max/cat = distance maximale par catégorie par exemple l'addition des distances des 4 birdies ne peut dépasser les 45m

Pour la mise en place des cibles, par rapport aux distances prévues, une tolérance maximale de 50cm reste acceptable !

Il est également requis, afin de permettre une équivalence entre les diverses compétitions 3D, de respecter une distance globale par pas de tir

Pas de tir	Distances totalisées
Rouge	520-570 m
Bleu	535-585 m
Blanc	300-340 m

3.2 L'IMPLANTATION ET LA SECURITE.

Dans la mesure du possible, les cibles seront placées devant une zone où les flèches pourront se planter sans dégât.

Si la configuration du terrain ne le permet pas, l'organisateur devra prévoir une butte, un filet ou tout autres systèmes.

Positionnement de la cible : la zone tuée doit faire face à l'archer ! Il ne peut y avoir de confusion possible entre différentes zones de marques qui présenterait éventuellement la cible.

Afin d'éviter une détérioration trop rapide, les cibles installées dans une fourchette de 5 à 15 m peuvent être doublées et numérotées A et B. Dans ce cas, la seconde cible devra être installée à côté de la première et les distances de tir seront identiques. Les animaux pourront être différents mais devront respecter des proportions de tailles et de zones semblables.

Face à cette situation, l'archer doit obligatoirement tirer une flèche dans chaque cible.

3.3 LES CIBLES

Les zones marquantes des cibles sont matérialisées par un trait tracé par le fabricant ; Lorsque ces zones ne sont pas tracées, elles doivent l'être par l'arbitre responsable ou l'organisateur sous le contrôle de l'arbitre.

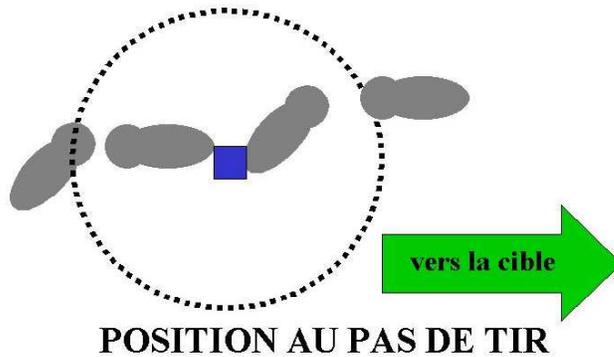
En aucun cas, les surfaces des zones vitales ne doivent être matérialisées par un sur lignage ou vernis ou tout autre procédé. De même le spot 10X ne doit être matérialisé par une peinture de couleur tranchante avec le corps de l'animal : en effet ceci constitue une aide à la visée qui dénature l'esprit du tir dans lequel l'appréciation de la zone vitale reste fondamentale, autant que l'appréciation des distances.

3.4 PAS DE TIR PIQUETS

- Piquet jaune : piquet d'attente du peloton.
- Piquet rouge : pour les arcs recurves et compounds en catégorie junior et senior.
- Piquet bleu : pour toutes les autres catégories d'arcs et d'âges à l'exception des benjamins
- Piquet blanc : pour les benjamins et la catégorie "Découverte".
- Piquet violet : pour l'arbitre, le chronométreur ou le coach.

Remarque : Le tireur doit toujours toucher le piquet mais il peut le devancer.

Un pied, ou toute autre partie du corps, doit être en permanence en contact avec le pas de tir.



- Les tireurs suivent la rotation suivante (par ex. 5 tireurs dans un peloton) : ABCDE, BCDEA, CDEAB, DEABC, EABCD, ABCDE, etc...

4 LE MATERIEL DE TIR.

Ce chapitre présente le type de matériel que les athlètes ont le droit d'utiliser quand ils tirent les compétitions 3D. Il est de la responsabilité de l'athlète d'utiliser un matériel conforme aux règlements. En cas de doute l'athlète devra montrer son matériel au juge avant de l'utiliser pour la compétition.

Tout athlète découvert utilisant du matériel non-conforme aux règlements sera disqualifié.

4.1 LES CORDES

Une corde composée de n'importe quel nombre de brins. Les brins de la corde peuvent être de différentes couleurs et d'un matériau choisi à cet effet. La corde peut avoir une protection centrale (tranchefil) pour placer les doigts servant à bander l'arc. Un point d'encoche peut être ajouté au tranchefil pour fixer l'encoche de la flèche et si nécessaire, un ou deux repères d'encoche peuvent être positionnés de part et d'autre de l'encoche.

Catégorie longbow, barebow, poulie et hunting bow :

Le tranchefil de la corde ne peut pas se positionner dans le champ de vision de l'athlète quand l'allonge est maximale. La corde de l'arc et le tranche fil ne peuvent en aucune manière comporter de repères, œillette ou tout autre moyen servant d'aide à la visée.

Un repère pour les lèvres ou le nez est autorisé dans la catégorie barebow.

Un seul point d'encoche peut être utilisé dans la catégorie longbow, sans aucun autre dispositif ou marque sur la corde.

Des attaches sur la corde sont autorisées pour servir de marques pour le nez ou les lèvres, ainsi d'un œillette, avec ou sans appareil d'orientation des boucles de corde.

Il n'y a pas de limites de longueur de tranche fil central pour cette catégorie.

4.2 STABILISATEUR

Hunting bow :

Un seul amortisseur ou contre poids ayant une longueur maximum de 13 cm (longueur linéaire) mesurée à partir du pas de vis et dans toutes les directions, peut être utilisé. Il peut être situé en n'importe quel point de l'arc, mais ne doit pas aider à la visée.

Recurve et compound :

Aucune restriction.

Longbow, barebow et poulie:

Aucun stabilisateur n'est autorisé.

4.3 LES FLECHES

Des flèches de tous types sont autorisées, mais elles ne peuvent pas excéder un diamètre de 9.3mm.

Elles doivent être marquées au nom ou aux initiales du tireur, et être rigoureusement identiques en cible.

Hunting bow : seules les flèches ayant un poids minimum de 30 grammes pour les hommes et de 20 grammes pour les dames sont autorisées.

Longbow : seules les flèches en bois munies de plumes naturelles sont autorisées.

Le repérage des flèches est obligatoire, il se fait à l'aide d'anneaux de couleur visibles de plus ou moins 1 cm et espacés approximativement de 1 cm.

Première flèche : 1 anneau, deuxième flèche : 2 anneaux.

La couleur des anneaux reste au choix de l'archer, mais doit être identique en cible.

4.4 LES POINTES

Seules les pointes cible ou field, en bon état, collées ou visées sont autorisées.
Leur diamètre ne peut dépasser les 9.4 mm

4.5 LE REPOSE FLECHE

.1 Barebow.

Sont autorisés : un repose- flèche, qui peut être réglable, un bouton de pression mobile, un écarteur ou tout autre porte flèche peut être utilisé sur l'arc, pour autant qu'il ne soit pas actionné électriquement ou électroniquement et qu'il n'offre pas d'aide supplémentaire a la visée. Il n'y a pas d'over-draw .

.2 Longbow.

Aucun type de repose flèche n'est autorisé.

.3 Poulies.

Le point de pression sur lequel repose la flèche ne peut pas être plus en arrière que la gorge de la poignée de l'arc.

.4 Hunting bow .

Deux possibilités :

A/Les flèches doivent être tirées sur la main ou sur le plateau de flèche sans repose flèche surélevé. Le plateau de flèche peut être recouvert de n'importe quel matériau doux.

B/ L'arc est pourvu d'un repose flèche simple qui ne permet aucun réglage.

.5 Recurve et compound.

Tous les types de repose flèche pour autant qu'ils ne soient pas électriques ou électroniques sont autorisés. Les over-draw sont également autorisés

4.6 LE DISPOSITIF DE CONTRÔLE D'ALLONGE

Barebow, poulie, longbow et hunting bow :

Aucun dispositif de contrôle d'allonge n'est autorisé.

Arc recurve et compound :

Un dispositif de contrôle d'allonge, sonore ou visuel peut être utilisé, pourvu qu'il n'implique aucun dispositif électronique.

4.7 LE VISEUR

Barebow, poulie, longbow et hunting bow :
Les viseurs sont interdits.

Compound et recurve :

Tous les modèles sont autorisés pour autant qu'ils ne possèdent pas de dispositif électronique.

4.8 LES AIDES OPTIQUES

Toutes catégories :

Les caméras, appareils photographiques ou dispositifs destinés à déterminer les distances ne sont pas autorisés sur la zone de tir quelle que soit leur utilisation. Les jumelles (tenues à la main) seront autorisées.

Aucun système de mesure des distances ou tout autre moyen d'estimation des distances ne sera autorisé et ce à aucun moment. Ces dispositifs comprennent toute partie de l'équipement de l'archer ou du corps des archers.

Compte tenu du temps imparti, aucun tireur ne peut regarder la cible à la longue vue ou aux jumelles à partir du piquet de tir après son tir. Les tireurs peuvent regarder la cible à la longue vue ou aux jumelles avant de tirer, mais doivent respecter la limite de temps pour leur tir. Un tireur découvert en violation de ce règlement aura cinq points déduits de son score.

4.9 LES DEFAUTS DE MATERIEL.

Les défauts de matériel doivent être constatés et acceptés par la majorité des membres du peloton. Après accord, les feuilles de marque du tireur devront être paraphées par l'ensemble du peloton avec mention du défaut de matériel. Les feuilles de marques du tireur dont le matériel est défectueux seront totalisées et paraphées par les marqueurs avant qu'il ne quitte le pas de tir.

S'il reste trois tireurs ou plus dans le peloton, ils peuvent continuer à tirer. S'il ne reste que deux tireurs ou moins, ils doivent rejoindre le peloton suivant ou se mettre sur le côté et attendre un officiel avant de continuer.

L'officiel gardera en main les feuilles de marques du tireur jusqu'à ce que la réparation soit effectuée et devra l'escorter pendant son retour sur la zone de tir.

Le laps temps nécessaire à la réparation est de 30 minutes maximum.

Le matériel peut être à nouveau vérifié quand un tireur réintègre la zone de tir. Tout tireur quittant la zone de tir sans suivre les indications de l'officiel sera disqualifié.

5 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

5.1 REGLE GENERALE

Deux flèches par cible et du même pas de tir, dans le temps maximum d'UNE minute.

Une fois qu'un tireur commence à tirer sur un parcours, il/elle devra finir avec son peloton.

5.2 TEMPS DE TIR

1 minute pour le premier tireur du peloton. Ce temps commencera quand le peloton précédent libère la cible.

Chaque tireur qui suit dans le peloton aura une minute pour tirer ses deux flèches.

Cette limite d'une minute commence quand le tireur précédant dans le peloton quitte le pas de tir et a rejoint le pas d'attente.

Un tireur découvert en violation de ce règlement sera, après un avertissement, sanctionné de 5 points.

L'archer ayant dépassé le temps de tir autorisé recevra un avertissement notifié sur sa feuille de marque ! Ensuite, s'il réitère la faute, il sera sanctionné de 5 points

Remarque : Un (1) dépassement est autorisé, sans sanction, par parcours de 24 cibles (ex : 1 le matin + 1 l'après-midi).

5.3 SCORES

X - petit cercle au centre du cercle du dix, représentant approximativement 25% du cercle du dix. La flèche doit au moins toucher le cercle. Ce score sera noté X-10 sur la feuille de marque.

10 - cercle dans la zone vitale. La flèche doit au moins toucher le cercle.

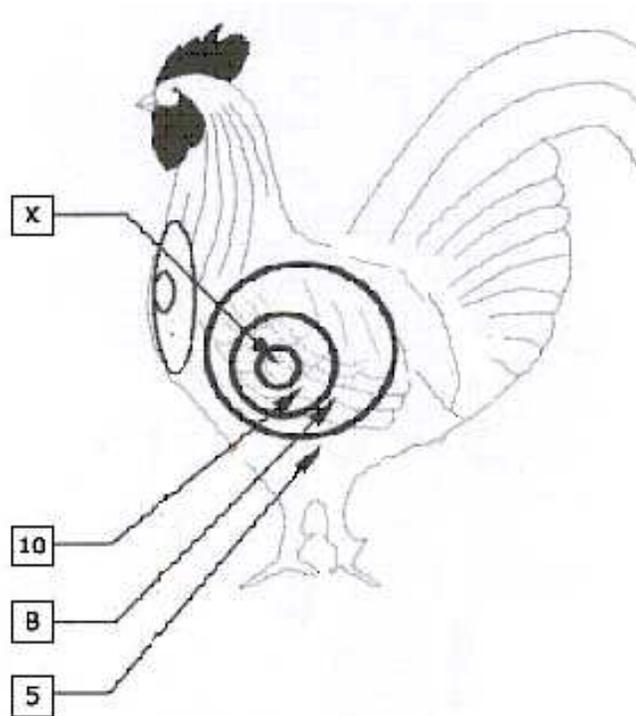
8- zone vitale autre que le cercle des 10 points. La flèche doit au moins la ligne de la zone vitale.

5 - reste de l'animal en touchant la couleur du corps.

M - flèche touchant la corne ou le sabot sans toucher la couleur du corps, ou flèche ayant manqué la cible.

Seules les flèches fichées en cible comptent.

Toute la zone de marque peut être utilisées sauf s'il est notifié autrement au piquet d'attente.



5.4 MARQUAGE DES SCORES

Avant le départ de la journée, toutes les feuilles de marque doivent être mélangées car il est interdit à plus de deux membres d'une même équipe de tirer ensemble. Toutes les conditions particulières seront gérées par le responsable de tir ou un officiel de tir.

La double marque étant exigée, les deux marqueurs doivent inscrire les scores avant que les flèches ne soient retirées. Les flèches retirées avant le marquage des scores seront marquées « M ». Une infraction répétée entraînera la disqualification du tireur.

Les feuilles de marque seront collectées à la fin de chaque parcours. Toutes les feuilles de marque doivent être lisibles, complétées et signées pour être acceptées. Une fois les feuilles de marque retournées auprès du responsable officiel, elles ne pourront plus être modifiées.

Les erreurs qui ne sont pas à l'avantage du tireur seront enregistrées au score le plus bas. Un total inexact à l'avantage du tireur entraînera l'élimination de la feuille de marque de ce tireur.

Toute personne qui altère ou falsifie un score, ou laisse volontairement altérer ou falsifier un score sera disqualifiée et n'aura pas le droit de disputer d'épreuve pendant un an.

Les tireurs sont responsables de leurs propres feuilles de marque.

Aucun duplicata de feuille de marque ne sera délivré en cas de perte ou feuille endommagée ou volée.

Toutes les feuilles de marques seront gardées par l'organisation hôte pendant un an.

Pour marquer, les flèches doivent être dans la cible. Un passage à travers une cible ou un rebond sera marqué après accord de la majorité du groupe.

Un passage au travers de la cible est défini comme étant une flèche traversant entièrement la cible, en laissant à la fois un trou d'entrée et de sortie. Il doit y avoir de la matière tout autour de la perforation.

Une flèche qui est enfoncée dans l'encoche d'une flèche en cible sera marquée au même score que la flèche emboutie.

Toute flèche accidentellement ou délibérément lâchée sera, si elle n'est pas dans la zone de marque de la cible, marquée comme « M ».

5.5 FLECHE TIREE OU PERDUE

Toute cible réalisée et toute flèche tirée ne peuvent jamais être tirées à nouveau...

Flèche tombée de l'arc :

Une flèche, tombée de l'arc est considérée comme non tirée si l'archer peut la toucher avec la main ou avec son arc sans quitter le pas de tir.

Flèches perdues :

Toutes flèches perdues doivent être signalées à un arbitre ou un organisateur. La 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 suivant.

5.6 RUPTURE D'EGALITE

En fin de parcours, afin de départager un ex aequo, l'organisateur fait référence :

- 1 • au nombre de 10 (10 et 10X)
- 2 • au nombre de 10X
- 3 • au nombre de 8

6 FONCTIONS ET RESPONSABILITES

6.1 ORGANISATEUR

Après avoir mis en place son parcours et géré les inscriptions, l'organisateur forme les pelotons et nomme les chefs de pelotons qui peuvent être soit un tireur, soit un accompagnateur. Ces pelotons sont composés de 3 tireurs au minimum et de 6 tireurs au maximum.

En fin de compétition, il établit les résultats par catégories et prévoit la remise des prix

Dans les 6 jours qui suivent la compétition, il expédie les résultats complets au secrétariat administratif de sa ligue

6.2 CHEF DE PELOTON

Le chef de peloton a pour rôle essentiel, le contrôle des temps de tir et le marquage des points obtenus par chaque tireur sur la feuille de marque.

Il assure la rotation des tireurs à l'intérieur de son peloton pendant les tirs.

Il rappelle aux archers de ne pas toucher aux pièges naturels du parcours

Le chef de peloton et les archers sont sensés ne pas ignorer les dispositions du présent règlement.

6.3 ARBITRAGE

L'arbitre doit avant tout veiller au bon déroulement de la compétition afin que chaque organisateur et chaque archer puisse vivre une bonne journée de tir.

Il s'assure que toutes les mesures de sécurité ont été prises sur le parcours.
Il vérifie les distances et veille à la disposition correcte des sites de tir et du parcours.

Il contrôle l'équipement du terrain ainsi que l'équipement des compétiteurs avant l'épreuve et à tout moment durant la compétition.

Il contrôle le déroulement du tir et du marquage des scores

Il rédige le rapport d'arbitrage qui doit parvenir accompagné des résultats au responsable de l'arbitrage.

Remarque : Il ne peut y avoir de discussions entre les archers concernant les distances jusqu'à ce que la cible ait été marquée. La discussion est restreinte aux tireurs qui ont déjà tiré la cible en question. Une discussion sur les distances avec les archers qui n'ont pas encore tiré la cible en question est considérée comme un comportement déloyal !

6.4 JURY

Un comité, formé de trois personnes, désigné avant le début de la compétition, composé d'au moins un arbitre et de responsables de l'organisation gèrera toutes les réclamations éventuelles.

7 LUTTE CONTRE LE DOPAGE ET ETHIQUE SPORTIVE

Aucune boisson alcoolisée ne peut être transportée ou consommée sur les zones de tir et d'entraînement et ce par aucune personne pendant les heures de tirs. (Note : si de l'opinion d'un officiel il est décidé qu'un tireur est sous l'influence de l'alcool ou autre substance toxique, cet officiel peut refuser sa participation à la compétition).

Tous les règlements antidopage de la FITA sont d'application.

Aucun comportement déloyal ne sera toléré. Un tel comportement de la part d'un athlète ou de quelqu'un jugé comme assistant un athlète résultera en une disqualification et pourra entraîner une suspension des épreuves sanctionnées et ce pour une période jugée appropriée par le conseil de discipline de la ligue à laquelle l'archer est affilié.

REGLEMENT TIR 3D

ANNEXES saison 2007 et 2008

1 Frais de participation

Senior 10 euros

Jeune 07 euros

2 Prix individuels et par équipe

Lors de toute compétition officielle, qu'elle soit nationale, de ligue ou provinciale, une remise de prix est réalisée par les organisateurs.

La somme totale prévue à cet effet doit être au minimum égale à 50 % des recettes des inscriptions de tous les archers, diminuée des taxes de tirs et des frais d'arbitrage.

Individuel :

Il s'agit de prix en espèces ou de médailles remis aux meilleurs archers de chaque catégorie officielle de tir dont le nombre est défini selon le tableau suivant.

HBL	LFBTA	
	Lorsqu'il n'y a qu'un archer	Pas de prix
De 1 à 4 tireurs	De 2 à 3 tireurs	1 Prix
De 5 à 9 tireurs	De 4 à 10 tireurs	2 Prix
10 tireurs et plus	Plus de 10 tireurs	3 Prix

Prix par équipe

Il s'agit de 1 à 3 coupes ou trophées (en fonction du nombre de participants, précisé dans le tableau ci-dessous) remis aux archers compétiteurs. Une équipe est formée d'un arc recurve ou compound, d'un arc Longbow et d'un arc barebow ou hunting bow

HBL	LFBTA	
De 1 à 5 équipes	Au moins 1 équipe	1 Prix
De 5 à 10 équipes	De 3 à 5 équipes	2 Prix
Plus de 10 équipes	Pus de 6 équipes	3 Prix