



FÉDÉRATION DE TIR À L'ARC DU QUÉBEC

**DEVIS TECHNIQUE
POUR LES JEUX DU QUÉBEC
SHAWINIGAN 2012***

**Dernière mise à jour 5 avril 2011*

Devis technique-Jeux du Québec 2012

Fédération de tir à l'arc du Québec

Propriété de la FTAQ

Qualifications régionales (années impaires)

Qualification régionale = Événement de qualification de la région

Événement de qualification de la région pour la cible concentrique

Lors d'une compétition de qualification régionale, événement qui a lieu aux années impaires et qui sert de qualifier la région, le format de compétition, suggéré, est comme suit pour toutes les catégories d'âge/sexe/style :

- 2 rondes de 36 flèches
- distance – 30 mètres
- grandeur de la cible – 80 cm

Événement de qualification de la région pour la cible animalière 3D

Lors d'une compétition de qualification régionale, événement qui a lieu aux années impaires et qui sert de qualifier la région, le format de compétition, suggéré, est comme suit pour toutes les catégories d'âge/sexe/style :

Une ronde de 20 cibles – 30 mètres maximum pour les 17 ans et moins (piquet blanc) et 20 mètres maximum pour les 14 ans et moins (piquet bleu)

Les qualifications régionales doivent se tenir entre le 15 juin et le 15 novembre 2011

Catégories d'âges

Pour les deux épreuves, les catégories d'âges sont :

2011

CATÉGORIES	ÂGES	SEXES
17 ans et moins	1994 et plus	M +F
14 ans et moins	1997 et plus	M +F

Qualification provinciale Sélection des archers pour former les équipes (années paires)

Qualification provinciale = sélection de l'équipe régionale

Cette compétition sert à sélectionner les archers qui vont représenter leur région lors de la finale provinciale des Jeux du Québec. L'équipe est formée de 10 archers maximums.

Processus qualification des archers pour la sélection provinciale (les Jeux du Québec)

Un système de préparation et de sélection des équipes régionales, pour la finale provinciale des Jeux du Québec 2012, est mis en place. Afin de retrouver aux Jeux du Québec les meilleurs archers de la région et dans le but d'améliorer le niveau de compétition dans le cadre de la finale provinciale de 2012, il est suggéré que chacune des régions, organise en commençant avec la saison intérieure 2011, un processus de formation et de sélection des archers participant aux jeux de 2012. À cet effet, les Associations régionales en collaboration avec leurs clubs, -pourront organiser des compétitions régionales pour la préparation de leurs archers en vu de leur sélection aux Jeux.

En décembre de l'année d'avant les jeux, les archers doivent s'inscrire au programme des jeux du Québec dans leur région, si le programme est disponible. Ils peuvent participer aux compétitions de qualifications ce qui leur permettra d'être mieux préparés à la compétition de sélection des équipes pour participer à la finale des Jeux.

Les compétitions de niveau régional, doivent faire partie d'une sanction de la Fédération. Le calendrier de compétitions régionales sera envoyé par l'ARTA au secrétariat de la Fédération.

Les compétitions seront arbitrées par un juge de niveau local ou plus, dûment accrédité par la Fédération.

La région doit tenir sa compétition de sélection entre le 4 juin et 4 juillet de l'année des Jeux. Pour tout abattement à cette règle, la région doit arriver à une entente tripartite entre la Fédération, l'URLS et Sports-Québec.

Chaque ARTA est tenue à envoyer les résultats de ces compétitions à la Fédération pour fin de compilation et classement.

Normes sur l'équipement des archers

Les archers de toutes les catégories et styles devront avoir un arc d'une pression de 60 livres et moins.

Autres normes

Le surclassement simple est permis mais l'athlète devra participer aux Jeux du Québec dans la même catégorie qu'à la finale régionale de sélection de 2012.

Aucun surclassement de 2 catégories n'est permis.

Exclusion

Les archers excellence.

Composition et mode de sélection régionale

Maximum: 10 athlètes

2 athlètes par catégorie, style et sexe

1 entraîneur détenant un niveau I (dans l'ancien système) ou Instructeur pour archers Débutants (dans le nouveau) et un accompagnateur (un homme et une femme)

- sélectionner des 17 ans et moins en premier;
- sélectionner une équipe de 5 filles et 5 garçons;
- sélectionner les médaillés d'or lors de la compétition de sélection en premier, en cas de manque d'archers dans l'une ou l'autre des catégories/styles/sexe, les médaillés d'argent seront sélectionnés. La substitution de membres de l'équipe régionale se fera par le second de la même catégorie;
- s'il advenait un manque de garçons ou de filles, l'équipe régionale pourra être complétée avec des jeunes de l'autre sexe présents à la finale régionale (donnant ainsi une équipe de 6 garçons et 4 filles par exemple).
- Deux athlètes d'une même catégorie/style/sexe pourront être délégués. (dans le cas où vous n'avez pas d'athlètes dans une des catégories).

Pré-requis pour les jeunes qui participeront aux Jeux du Québec

- Avoir rencontré les critères de sélection de la région et avoir participé à la compétition de sélection régionale;
- Être membre de la Fédération de tir à l'arc du Québec;
- Pour participer à la compétition de sélection, l'archer doit être membre d'un club de sa région au plus tard le 1^{er} janvier de l'année des jeux. Tout abatement à cette règle sera analysé au cas par cas et la décision

sera prise par le responsable du dossier des Jeux du Québec et la direction technique de la fédération..

Styles/équipement
Cible concentrique
Jeux du Québec
Shawinigan 2012

Arc à poulies :

Voir règlements de la FCA au point 7.3.3 Arc à poulies

Note : *Pour toutes les catégories d'âges la tension de l'arc au sommet de sa courbe ne doit pas excéder 60 livres.*

Arc recourbé :

Voir règlements de la FCA au point 7.3.1 division Arc Classique

CATÉGORIES	ÂGES	SEXES
17 ans et moins	1995 et +	M+F
14 ans et moins	1998 et +	M+F

Âge : L'âge est déterminé au 31 décembre de l'année en cours.
Le surclassement simple est permis.

Épreuve :

Ronde FITA

Ronde de 1 x 36 flèches - suivie d'une simple ronde éliminatoire

Distances de tir :

14 ans et moins (garçons et filles) - 30m sur cible de 80cm;

17 ans et moins (garçons) - 50m sur cible de 80cm;

17 ans et moins (filles) - 50m sur cible de 122cm;

Les volées seront tirées à raison de 3 flèches/volée, selon l'alternance et les temps de tir à respecter seront selon ceux prévus par la réglementation F.I.T.A. (2 minutes pour le tir, précédé de 20 secondes - voir règlements dans le devis de la FTAQ).

Tenue vestimentaire : épreuve cible concentrique

Les archers de la même région doivent porter les mêmes couleurs autant pour le haut que pour le bas, de préférence les couleurs de la région, sinon le blanc est obligatoire pour toute l'équipe. Il est permis aux archers d'une même région de porter des vêtements courts et/ou longs mais il faut qu'ils soient de la même couleur, (exemple : un archer peut porter un bermuda rouge et un polo blanc à manches courtes et un autre de la même région, un pantalon long rouge et un polo blanc à manches longues). Les chandails sans manches sont permis, le devant et le dos doivent être recouverts et réunis sur l'épaule.

Si un accompagnateur ou un entraîneur doit se rendre en avant de la ligne de tir lors de la compétition sur cible concentrique pour aller récupérer les flèches d'un archer de sa région il doit porter l'uniforme de la région ou le blanc.

Pour les épreuves sur cibles concentriques
RÉFÉREZ-VOUS AUX RÈGLEMENTS
FITA COMPLETS POUR L'ENSEMBLE
DE LA RÉGLEMENTATION

CONSULTEZ LE CHAPITRE 7 DU LIVRE 2 SUR LA CONSTITUTION & RÈGLEMENTS DE LA FITA

Disponible à ce lien ou sur le site de la Fédération dans la section des Jeux du Québec :
http://www.ftaq.qc.ca/uploads/JEUX%20DU%20QUEBEC/Reglements_FITA2010_Livre2.pdf

NOTE IMPORTANTE:

Lors des Jeux du Québec le bris d'égalité se fera comme suit :

Plus grand nombre de 10

Plus grand nombre de X

Plus grande nombre de 9

Si l'égalité persiste on calcule le nombre d'impacts

Ronde éliminatoire simple :

Le cumule va se faire sur les points d'impact des flèches selon l'ancien système (sans tenir compte des X);

Pour toutes les rondes le tir sera effectué avec des volées de trois (3) flèches.

Bris d'égalité pour la ronde éliminatoire simple :

Si égalité, un seul tir de barrage sera fait et le gagnant est déterminé par la flèche la plus près du centre.

**Styles/équipement
Cible animalière 3D
Jeux du Québec
Shawinigan 2012**

Arc à poulies :

Voir règlements de la FCA au point 7.3.3 Arc à poulies

Note : *Pour toutes les catégories d'âges la tension de l'arc au sommet de sa courbe ne doit pas excéder 60 livres.*

Arc recourbé :

Voir règlements de la FCA au point 7.3.1 division Arc Classique

CATÉGORIES	ÂGES	SEXES
17 ans et moins	1995 et +	M+F
14 ans et moins	1998 et +	M+F

Le surclassement simple est permis

Épreuve :

40 cibles - cibles animalières 3D
1 fois 20 cibles en avant-midi
1 fois 20 cibles en après-midi
1 flèche par cible

Distances de tir :

14 ans et moins: 20m maximum (piquet bleu);

17 ans et moins: 30m maximum (piquet blanc);

Tenue vestimentaire :

Pour l'épreuve sur la cible animalière 3D il n'y a pas de restriction pour la couleur des vêtements. Les chandails sans manches sont permis pour les filles, le devant et le dos doivent être recouverts et réunis sur l'épaule.

* Il n'y a pas de pratique dans le parcours animalier 3D. Des cibles seront installées à côté du site, si les installations le permettent.

Pour les épreuves sur cibles animalières
RÉFÉREZ-VOUS AUX RÈGLEMENTS
TAC COMPLETS POUR L'ENSEMBLE
DE LA RÉGLEMENTATION

CONSULTEZ LE LIVRE SUR LES RÈGLEMENTS DE LA FTAQ

Disponible à ce lien ou sur le site de la Fédération dans la section Jeux du Québec:

http://www.ftaq.qc.ca/uploads/REGLEMENTS/REGLEMENTS_3D_2012_final_FTAQ.pdf

NOTE IMPORTANTE:

Lors des Jeux du Québec le bris d'égalité se fera comme suit :

Plus grand nombre de 11

Plus grand nombre de 10

Plus grande nombre de 8

Si l'égalité persiste on calcule le nombre d'impacts

RÈGLEMENTS

Ces règlements ont été adaptés aux besoins du tir à l'arc animalier 3D organisé dans le cadre des Jeux du Québec. Les règlements complets sont disponibles sur notre site Internet à l'adresse : http://www.ftaq.qc.ca/uploads/REGLEMENTS/REGLEMENTS_3D_2012_final_FTAQ.pdf

1. Information générale (FTAQ vs TAC)

1.1 Les règlements sont ceux de la TAC Chapitre 11 à moins d'avis contraire.

1.2 Ce document est produit du document traduit et mis à jour par Ghislain Arsenault mai 2010 et inclus les changements des règlements 3D de la TAC du 1^{er} mai 2011.

1.3 Les piquets, les distances de tir et les catégories pour la FTAQ varient par rapport à ceux de la TAC.

1.4 Un tournoi sanctionné par la FTAQ doit être jugé par un juge provincial 3D ou candidat juge provincial 3D.

1.5 Un tournoi local / club peut être jugé par un juge local 3D.

1.6 À moins d'avis contraire, les règlements s'appliquent aux tournois intérieur et extérieur.

2. Poursuite de tournois

2.1 Un participant qui commence le tir sur un parcours avec un groupe doit terminer la compétition avec ce même groupe.

3. Exigences générales de l'équipement

Lors des Jeux du Québec, les deux styles suivants sont acceptés seulement :

Arc à poulies :

Voir règlements de TAC au point 7.3.3 Arc à poulies

Note : *Pour toutes les catégories d'âges la tension de l'arc au sommet de sa courbe ne doit pas excéder 60 livres.*

Arc recourbé :

Voir règlements de TAC au point 7.3.1 division Arc Classique

4. Équipement des archers

4.1 Inspection

- L'inspection de l'équipement de tir est obligatoire pour une finale régionale ou provinciale.

4.2 Poids et vitesse de la flèche

- Les flèches doivent peser au moins cinq (5) grains par livre de pression d'arc.
- La pression d'arc est définie au plus haut point durant son allonge (pression maximum ou force de propulsion) obtenue à l'allonge maximale.
- Une tolérance de cinq (5) grains sera accordée pour la marge d'erreur de la balance.
- Une tolérance de deux (2) livres pour la pression de l'arc est aussi accordée (variation de la balance), mais le poids de la flèche doit toujours tenir compte de la pression de l'arc.
- La limite de cinq (5) grains par livre ne s'appliquera pas si la combinaison arc / flèche de l'archer génère une vitesse de flèche moindre que deux cent quatre-vingt (280) pieds par seconde (PPS).
- Lorsqu'il procède à son inspection de son équipement, l'archer devra choisir une des deux options d'inspection mentionnées, mais pas les deux.
- Si cette vitesse est plus grande que deux cent quatre-vingt (280) pps, l'équipement de l'archer sera soumis à la limite des cinq (5) grains par flèche.
- Les tireurs se voient allouer une tolérance de trois (3) % pour la différence chronographe.

4.3 Boulons de branches.

- Lorsqu'un tireur a commencé le tournoi, il ne peut réajuster ses branches pour modifier sa pression d'arc tant qu'il ne pourra être vérifié à la fin de ce parcours.

4.4 Mires.

- Quand elles sont permises les mires ne peuvent dépasser douze (12) pouces à leur point d'attachement à la poignée d'arc.
- Une mire dans une division permettant les mires fixes ne doit pas être ajustée sur le terrain pendant le tournoi que cet ajustement demande un outil ou non.
- Les mires qui émettent un faisceau lumineux (laser) sur une cible sont prohibées.

4.5 Pression d'arc maximale :

- Les compétiteurs hommes peuvent utiliser un arc de tension maximale de 80 livres au sommet de sa courbe à moins qu'il soit prohibé.
- Arc long et traditionnel – 90 livres, maximum
- Femmes et hommes (Junior, cadet et benjamin), un maximum de 60 livres au sommet de l'allonge.
- Minime et Peewee, un maximum de 40 livres au sommet de l'allonge.

4.6 Caméras, télémètres et jumelles.

- Les caméras et les appareils de détection de la distance ne sont pas permis sur le terrain de tir sans regard à leur utilisation.
- Les archers peuvent utiliser des jumelles pour regarder la cible avant de tirer, mais ils doivent se rappeler les restrictions de temps pour leur tir.
- À cause des considérations de temps, aucun compétiteur ne pourra vérifier la cible au moyen de jumelles à partir du poste de tir après son tir.

4.7 Une catégorie par archer

- Les compétiteurs sont admissibles à participer dans seulement une catégorie dans tout événement sanctionné par la FTAQ.

5. Bris d'équipement et problème médicale

- Un bris d'équipement doit être visible et confirmé par la majorité du groupe.
- L'ordre de tir peut être modifié temporairement en cas de défaillance de l'équipement.
- Quoi qu'il en soit, il ne sera pas alloué plus de trente (30) minutes pour un tournoi extérieur et quinze (15) minutes pour un tournoi intérieur.
- Les autres archers du groupe tireront et marqueront leurs flèches avant que les archers des autres groupes puissent tirer et dépasser pour poursuivre le parcours.

- Si la réparation est effectuée durant le temps limite, l'archer concerné peut tirer la flèche restante sur cette cible.
- Le groupe attendra l'archer pendant un maximum de trente (30) minutes ou quinze (15) selon le cas, avant de continuer le parcours.
- Un archer qui n'est pas en mesure de respecter le temps alloué, perdra le nombre de flèche encore à tirer sur cette cible et les flèches tirées par son groupe après ce moment jusqu'à ce qu'il rejoigne son groupe.
- L'équipement de l'archer peut être revérifié avant de retourner sur le parcours.
- Un bris d'équipement est la seule raison pour faire un changement d'équipement.
- Dans le cas d'un problème médical, trente (30) minutes seront allouées pour permettre au personnel médical de déterminer si l'archer peut continuer ou non le tournoi.
- Les règles sont les mêmes que pour un bris d'équipement.

6. **Alcool et tabac sur le site de la compétition**

- Aucune boisson ne pourra être transportée ou consommée sur le site de la compétition et sur le terrain de pratique pendant les heures de tir.
- Si dans l'opinion d'un juge, un archer est sous l'influence de l'alcool ou de toute substance pouvant causer des problèmes ou des risques pour la sécurité pour lui-même ou pour les autres, cette personne se verra refuser la permission de continuer dans cette compétition et sera disqualifiée.
- Il est défendu de fumer sur les parcours et les lieux de pratique.

7. **Procédures de bris d'égalité**

- Dans l'éventualité d'une égalité dans les pointages, l'ordre des résultats sera déterminé de la façon suivante.
 - (Non-médailles)
 - Le plus grand nombre de 11
 - Le plus grand nombre de 10
 - Si l'égalité persiste, les archers seront déclarés égaux.
 - (Médailles et autres)
 - ⊕ L'archer avec le plus grand nombre de 11.
 - ⊕ Le plus grand nombre de 10.
 - Si l'égalité persiste, une cible animalière sera placée à une distance inconnue.
 - Il y aura une petite marque placée au centre de la zone de pointage 11.
 - Une seule flèche sera tirée par archer pour le pointage
 - Si l'égalité n'est pas résolue, la flèche la plus près du centre du 11 déterminera le vainqueur.
 - Si l'égalité n'est pas levée, d'autres flèches de départage seront utilisées jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.
- Si seulement un seul archer est présent au tir d'élimination, il sera déclaré vainqueur.

Le temps alloué pour un archer pour tirer une flèche durant le bris d'égalité sera une (1) minute.

8. **Catégorie d'âges (CET ARTICLE EST ADAPTÉ AU PROGRAMME DES JEUX DU QUÉBEC)**

CATÉGORIES	ÂGES	SEXES
17 ans et moins	1995 et +	M+F
14 ans et moins	1998 et +	M+F

Le surclassement simple est permis

9. **Distances et piquets de couleur (CET ARTICLE EST ADAPTÉ AU PROGRAMME DES JEUX DU QUÉBEC)**

14 ans et moins: 20m maximum (piquet bleu);
 17 ans et moins: 30m maximum (piquet blanc);

10. Catégories (définitions) (CET ARTICLE NE S'APPLIQUE PAS AU PROGRAMME DES JEUX DU QUÉBEC)

11. Le Tir

- Une flèche par archer est tirée par cible pour tous les catégories d'archers.
- Toute flèche échappée et pouvant être reprise par l'archer sans laisser sa position de tir, et en touchant le poste de tir sans que son corps ne dépasse la ligne de tir peut être ré-encochée et retirée.
- Si une cible tombe, et il est impossible pour le groupe de déterminer l'emplacement de l'impact de la flèche, le tir peut être repris avec l'accord du juge.
- Les positions de tir plus éloignées de la cible doivent être tirées en premier, à moins d'un avis contraire d'un officiel.
- Les archers tirant de la même position doivent tirer en alternance de cible en cible.
- L'archer doit toucher au poste de tir avec une partie de son corps.
- Pendant le tir, le tireur doit tirer de sa position de tir désignée.

11.1 Temps de tir.

- Deux (2) minutes seront allouées pour le premier archer du groupe. Ce temps commencera aussitôt que le groupe précédent aura quitté la cible. Chaque archer suivant de ce groupe aura deux (2) minutes pour tirer sa flèche. Cette limite de temps de deux (2) minutes commence quand l'archer précédent de ce groupe relâche sa flèche.
- Un archer trouvé en violation de cette règle pourra avoir cinq (5) points déduits de son pointage.
- Une flèche passe au travers la cible, le pointage sera celui déterminé par la majorité des membres du groupe qui ont été témoins de cette flèche passée. S'il y a désaccord dans le groupe quant au pointage, cette flèche pourra être retirée avant que les archers avancent à la cible. (Une flèche passée au travers est définie comme ayant complètement traversée la cible, avec du matériel 360 degrés autour de la flèche et laissant un trou d'entrée et de sortie.)
- Pour les minimes et pee-wee seulement, si une flèche rebondit en avant de la cible, le pointage sera celui déterminé par la majorité des membres du groupe qui ont été témoins de cette flèche rebondie. S'il y a désaccord dans le groupe quant au pointage, cette flèche pourra être retirée avant que les archers avancent à la cible.

12. Établissement des pointages

Pour être comptabilisée, une flèche doit être plantée dans la cible.

Pour toutes les compétitions sanctionnées par la FTAQ, l'établissement des pointages se fait de la façon suivante :

- **11** – Petit cercle centré à l'intérieur du 10. Approximativement 25 % de la zone du 10 sera utilisé. La flèche doit au moins toucher à la ligne de séparation.
- **10** – Cercle à l'intérieure de la zone vitale. La flèche doit au moins toucher à la ligne de séparation.
- **8** – Zone vitale extérieure de la zone du 10. La flèche doit au moins toucher la ligne de séparation.
- **5** - La flèche doit être piquée dans le reste de l'animal touchant la couleur du corps de cet animal.
- **0 (M)** – La flèche est piquée dans les cornes ou les sabots sans toucher à la couleur de l'animal, a manqué la cible ou à ricoché hors de la cible.
- Sur les cartes, le pointage de 0 doit être inscrit par un `M`
- Toutes les zones de pointage seront utilisées à moins qu'il soit noté autrement au poste de tir.
- Toute flèche relâchée accidentellement ou délibérément et qui n'est pas dans une zone de la cible sera comptabilisé comme miss (M).
- Le pointage des flèches doit être inscrit sur les deux cartes par les deux marqueurs avant que les flèches ne soient retirées de la cible.
- Un pointage de miss (M) sera inscrit pour une flèche retirée avant d'être comptabilisée.
- Une flèche retirée par un archer qui n'est pas propriétaire de la flèche, le pointage sera celui déterminé par la majorité des membres du groupe.
- Une flèche atteignant l'encoche d'une autre flèche et y restant plantée (Robin Hood), doit être comptabilisée selon la valeur de la flèche atteinte.

- Une flèche passée à travers devra être comptabilisée selon l'accord de la majorité des archers du groupe si ceux-ci peuvent témoigner du point d'impact. S'il n'y a pas d'accord, de la majorité des archers du groupe, elle sera retirée.
- Pour les minimales et pee-wee seulement, si une flèche rebondit en avant de la cible, le pointage sera celui déterminé par la majorité des membres du groupe qui ont été témoins de cette flèche rebondie. S'il y a désaccord dans le groupe quant au pointage cette flèche pourra être retirée avant que les archers avancent à la cible
- Tout athlète à une cible référera aux compétiteurs du groupe toute question à propos de la valeur d'une flèche avant que les flèches ne soient retirées de la cible. L'opinion majoritaire du groupe décidera de la valeur de la flèche. S'il y avait une décision partagée (50/50), la valeur retenue sera la plus grande. La décision des archers est finale.

13. Cartes de pointage

- Toutes les cartes de pointage doivent être mélangées et les groupes séparés.
- Une équipe de trois (3) ou quatre (4) parents ou amis avec une autre personne étrangère est considérée comme un groupe séparé.
- L'étranger doit être un des marqueurs pour le groupe.
- Les cartes de pointage doivent être écrites en double.
- Un désaccord entre 2 cartes de pointage peut être découvert après que les flèches aient été retirées. Un juge pourra alors corriger les cartes de pointage s'il y a suffisamment de preuves pour déterminer quel pointage est bon. Sinon, le pointage le plus bas sera retenu.
- Une erreur sur une carte de pointage peut être corrigée avant que les flèches ne soient retirées à condition que tous les archers soient d'accord avec la correction.
- Ces corrections doivent être initialisées par les archers de ce groupe.
- Toute autre dispute concernant les pointages inscrits sur une carte de pointage doit être référée à un juge avant la remise des cartes à la personne désignée par le comité organisateur.
- Toutes les cartes de pointage doivent être remises à la fin de chaque parcours.
- Elles doivent être lisibles, compilées et signées pour être acceptées.
- Lorsque les cartes de pointage seront remises à la personne désignée par le comité organisateur, elles ne peuvent plus être corrigées ou modifiées par la suite.
- Tout calcul inexact qui pourrait avantager le pointage d'un tireur aura comme conséquence la disqualification de cet archer.
- Tout participant qui modifie sans autorisation ou falsifie un pointage ou qui sait qu'il a un pointage modifié ou falsifié, sera automatiquement disqualifié et exclu de toutes compétitions sanctionnées par la FTAQ et TAC pour une période d'un an.
- Chaque participant est responsable de l'exactitude de l'information sur sa carte de pointage (nom, catégorie, pointage, etc.).
- Chaque participant est responsable de ses cartes de pointage et aucune carte ne sera reproduite pour remplacer une carte perdue, endommagée ou volée sans l'autorisation d'un juge ou d'une personne désignée par le comité organisateur.
- Toutes les cartes de pointage doivent être envoyées à la personne responsable de la tenue des moyennes.
- Les résultats du tournoi doivent être envoyés par le club organisateur au bureau de la FTAQ au plus tard quarante-huit (48) heures après la fin du tournoi selon la méthode prescrit.

14. Aménagement du parcours.

- Une copie de ce règlement doit être affichée sur le parcours de tir.
- Les cibles animalières installées sur le parcours doivent être de type 3D.
- Un mélange de cibles de différentes sortes et grandeurs est autorisé.
- Les cibles doivent être installées de telle façon que les aires de la partie vitale sont ouvertes et facile à distinguer.
- Dans la majorité des cas, le travers ou la partie vitale la plus complètement visible doit être utilisée.

- S'il y a plusieurs zones marquantes sur une cible, les organisateurs doivent identifier la zone correcte à tirer de façon appropriée au poste de tir. Ceci doit être fait assez clairement pour ne pas être manqué de tous les postes de tir.
- Si la zone de pointage désignée, n'est pas montrée de façon appropriée, les flèches de n'importe quelle zone de pointage compteront.
- Pour une finale régionale ou provinciale des photos représentant les cibles utilisées durant la compétition avec les zones vitales bien identifiées, (la zone vitale doit être la même que sur la photo) doivent être placées à un des endroits suivant :
 - à l'enregistrement
 - à l'entrée de chaque parcours
 - à chaque poste de tir
 - copies des photos peuvent être remises à chacun des participants lors de l'inscription.
- Les distances du poste de tir aux parties vitales des cibles ne doivent pas dépasser les distances maximales indiquées pour ces catégories respectives.
- Aucune tolérance sur les distances maximales aux parties vitales n'est acceptée
- Les distances doivent être mesurées à une hauteur approximative de 1,5 à 2 mètres au dessus du sol jusqu'au centre de la partie vitale.
- Tous les instruments de mesure appropriés peuvent être utilisés aux conditions de respecter les distances maximales.
- (EXTÉRIEUR SEULEMENT). Les aires d'attente seront délimitées par un ruban de sécurité ou toute autre marque placées à telle distance permettant au groupe approchant de voir le groupe qui le précède et d'attendre. La distance doit être adéquate de façon à ne pas permettre au groupe approchant de déranger les archers en situations de tir. Le groupe approchant doit attendre dans cette aire d'attente jusqu'à ce que les archers aient enregistré leurs pointages et se soient déplacés jusqu'à la prochaine cible.

15. **Allusion aux distances de tir**

- ⊖ Il est formellement interdit de discuter des distances de tir.
- Toute discussion avec des compétiteurs n'ayant pas encore tiré la cible concernée pourra être sujet à une pénalité.
- Il est interdit de prendre en note les distances de tir.

16. **Protêts/Appels**

- Aucun appel ne pourra être fait contre la valeur d'une flèche.
- Juré d'appel. Le comité organisateur choisi le président du jury qui sera la première personne non impliquée dans le sujet de l'appel, dans la liste suivante :
 - Le juge de niveau provincial ou de plus haut niveau avec le plus d'années actives qui est présent sans être officiel de la compétition et qui n'est pas compétiteur.
 - Le juge certifié de plus haut niveau avec le plus d'années d'expérience comme juge et qui est officiel de la compétition.
 - Un juge ayant la connaissance requise sans être compétiteur.
 - Un officier de la FTAQ ayant les connaissances requises qui n'est pas compétiteur.
- Dans l'éventualité d'un litige sur la nomination du président du jury, la décision sera prise par un officier de la FTAQ ou de son représentant.
- La notification d'un appel doit être faite verbalement au juge en chef responsable du tournoi, dans les trente (30) minutes suivant le tir de la dernière flèche de la ronde en cours.
- Les appels doivent être faits par écrit, accompagnés par un montant de vingt (20,00\$) dollars dans les 45 minutes après la prise de pointage de la dernière flèche tirée.
- Si un appel est reçu le président du jury appointera deux membres du jury selon la liste ci-haut auxquels s'ajouteront si nécessaire des compétiteurs impartiaux et connaissant dans des catégories différents de l'appelant.
- Toute décision rendue par le comité de jury sera signifiée par écrit et soumise à l'appelant avant la remise des prix et médailles.
- Toutes les décisions rendues par ce comité sont finales.
- Si l'appel est retenu, le montant de vingt (20,00\$) dollars est retourné à l'appelant. Sinon, il sera remis au comité organisateur.

- Le président du jury d'appel ou son délégué doivent être disponibles sur le terrain du tournoi en tout temps durant les championnats, incluant la pratique officielle, et jusqu'à au moins quarante-cinq (45) minutes après la prise de pointage de la dernière flèche tirée.

17. Conséquences du bris des règles

- Un archer tirant d'une mauvaise position ou ne touchant pas le poste de tir recevra un miss (M) pour sa flèche.
- Un archer qui est trouvé ayant utilisé, ou utilisant un équipement illégal sera classé dans la catégorie non compétitive (NC).
- Un compétiteur ayant été trouvé utilisant un appareil de détection des distances durant la compétition sera immédiatement disqualifié.
- Un archer ayant été trouvé à discuter des distances recevra un miss (M) pour sa flèche et un avertissement.
- Une seconde offense conduira à sa disqualification.
- (Intérieur seulement). Les archers doivent se diriger aussi directement que possible à leur cible pour la prise de pointage et devront retourner directement à la ligne de tir. Marcher vers les autres cibles sera considéré comme étant un avantage injuste et cinq (5) points seront déduits de la carte de pointage de l'archer. Une deuxième offense conduira à sa disqualification. Sur le poste de tir un archer ne peut vérifier la cible avec ses jumelles après son tir. Un archer trouvé en violation de cette règle recevra un avertissement et aura cinq (5) points déduits de sa feuille de pointage pour chaque offense subséquente.
- Un archer trouvé en possession ou utilisant de l'alcool ou des substances illicites sur le parcours ou dans les aires de pratique ou autre aires ou l'équipement est utilisé sera disqualifié.
- Un archer arrivant après que le tir ait débuté peut être escorté sur le parcours pour rejoindre son groupe, mais il recevra un miss (M) pour chaque cible déjà tirée par son groupe.
- Un archer qui est trouvé avoir une conduite antisportive sera disqualifié.
- La ronde 3D n'est pas un évènement chronométré, mais dans le cas d'un groupe / équipe causant un bouchon de circulation, les juges agiront en conséquences.
- Les flèches seront comptabilisées par deux archers avant qu'elles ne soient retirées. À moins que le groupe puisse se mettre d'accord sur la valeur d'une flèche qui a été retirée avant d'être enregistrée, la flèche recevra un miss (M) et l'athlète qui a retiré la flèche (si différent du tirer de cette flèche) recevra aussi un miss (M) pour cette cible.
- Un archer qui retire une flèche avant qu'elle n'ait été comptabilisée recevra un miss (0) pour cette cible. Une répétition de cette offense résultera en la disqualification du tireur qui retire ainsi les flèches.
- Tout archer modifiant intentionnellement le parcours en déplaçant les cibles, les piquets ou les obstacles peut être disqualifié.
- Un archer quittant le parcours ou échangeant son équipement sans suivre la procédure de bris d'équipement ou maladie ou sans l'autorisation d'un juge sera disqualifié.
- Un total inexact qui avantage le pointage d'un compétiteur résultera en la disqualification de ce compétiteur.