

REGLEMENTS 3-D

POINTS IMPORTANTS À RETENIR

Aménagement du parcours

- Les aires de la partie vitale doivent être ouvertes et faciles à distinguer
- **Plusieurs zones marquantes** – identification au poste de tir de la zone qui doit être tirée (11.5.1.2)
 - **Si la zone correcte n'est pas montrée**, les flèches de n'importe quelle zone de score compteront (11.5.1.3)
- **Photos des cibles utilisées durant la compétition avec zones vitales bien identifiées** (11.5.3)
 - **À un des endroits suivants**; à l'enregistrement, à la tente d'entrée de chaque parcours, à chaque poste de tir ou des copies des photos remises aux participants lors de l'inscription.
- **Tolérance** sur les distances maximales ne peuvent dépasser une verge. (11.5.4)
- Aires d'attente
 - Délimitées par une bande de sécurité
 - Distance adéquate entre chacune pour ne pas déranger les archers en situation de tir

Cartes de pointage

- Écrites en double par les 2 marqueurs
- Calcul inexact qui avantage l'archer (11.21.3.15)
 - Disqualification
(Vérification minutieuse des cartes de pointage et des additions)
- Remise de cartes de pointage (11.1.2)
 - Les cartes de pointage doivent être remises après chaque parcours (signées, lisibles et compilées)
- Remplacement d'une carte de pointage (11.1.3)
 - Autorisation d'un juge

Poursuite du tournoi

- Terminer le parcours avec le même groupe – sauf si réassigné par un juge (11.2)
- Quitter le parcours
 - Autorisation d'un juge – sinon disqualification

Distances de tir

- Déterminées par la catégorie – distances maximum (voir tableau 11.6.1)
 - BLANC – 30 mètres
 - BLEU – 20 mètres

Le Tir

- Aires d'attente
 - Y demeurer jusqu'à ce que les archers aient quitté pour l'autre cible
- Une flèche par archer par cible (11.3.1)

REGLEMENTS 3-D

POINTS IMPORTANTS À RETENIR

- Alternance à chaque cible (11.3.4)
- L'archer doit toucher au poste de tir (extérieur seulement) (11.3.5)
- Flèche rebondissant ou passant au travers (11.3.7)
 - Pointage déterminé par majorité du groupe témoin
 - si désaccord sur le score de la flèche, peut être retirée avant d'avancer à la cible
- Flèche échappée peut être retirée, si récupérée sans laisser sa position de tir (toucher au poste de tir) (11.3.32)
- Temps de tir
 - Extérieur - 2 minutes par archers (11.3.6.2)
 - Pour le 1^{er} archer du groupe : dès que le groupe précédent aura quitté la cible
 - 2^e et autres du groupe: Dès que l'archer précédent relâche sa flèche
- Jumelles – **Plus de restriction** sur le maximum de grossissement (11.9.2)
 - Utilisation avant le tir, jamais après le tir
- Caméras et télémètres
 - Interdit durant la compétition

REGLEMENTS 3-D POINTS IMPORTANTS À RETENIR

Établissement des scores

- 11 (X) - 10 - 8 - 5 (11.4.1.2 – 11.4.1.5)
 - Flèche atteignant encoche d'une autre flèche (Robin Hood); valeur de la flèche atteinte (11.4.1.9)
 - **Flèche rebondissant** ou **passant au travers** en accord avec le groupe (ou retirée) (11.3.7 et 11.4.1.10)
- 0, si la flèche :
 - Est manquée
 - Est piquée dans les cornes/bois ou sabots sans toucher à la couleur de l'animal
 - Ne touche pas à la couleur de l'animal
 - A ricoché hors de la cible
 - Est retirée avant d'être comptabilisée (11.4.1.8)

Les cornes/bois sont marqués comme 0 - Manqué (Miss)



Les sabots sont marqués comme 0 – Manqué (Miss)

Seulement les cornes/bois et les sabots sont marqués comme 0 - Manqué (Miss)



Les pattes de la dinde ne sont plus comptabilisées comme 0 - Manqué (miss)

- Le pointage doit être inscrit sur les 2 cartes de pointage par les deux marqueurs avant de retirer les flèches (11.4.1.8)
- **Valeur de la flèche; décision du groupe**, si décision partagée (50/50) la valeur retenue est la plus grande (11.4.2)
- Erreur de pointage (11.1.2 et 11.4.2)
 - Avant que les flèches soient enlevées – correction avec accord du groupe et initiales de chacun
 - Après que les flèches soient enlevées – seulement par un juge (si évidence) (11.1.2)

REGLEMENTS 3-D POINTS IMPORTANTS À RETENIR

ÉQUIPEMENT DES ARCHERS

- Inspection des équipements obligatoire pour événement 3D
- **Poids et vitesse de la flèche** – choix fait par l'archer avant inspection
 - 5 grains par livre de pression d'arc (tolérance 5 grains)
- **OU**
- Vitesse de flèche moindre que 280 pieds/seconde (tolérance 3%)
 - ✓ Si vitesse plus que 280 pieds/seconde l'archer est soumis à la limite de 5 grains par livre
- Pression d'arc maximale (11.11.2.7)
 - Femmes et les hommes Cadets et Benjamins – 60 lbs

BRIS D'ÉQUIPEMENT (11.12.2)

- Doit être visible et confirmé par le groupe
- Cartes de pointage initialées par le groupe et additionnées
- Seul l'archer avance sur le parcours vers la tente ou sort du parcours
- Escorté par un juge ou représentant désigné
- Juge ou représentant désigné conservera les cartes de pointage
- Juge détermine le temps requis pour les réparations
- Rappeler au groupe
 - 3 archers – le groupe continue
 - 2 archers – le groupe joint le groupe suivant ou attend un juge
- Pas plus de 30 minutes de délai – extérieur

BRIS D'ÉGALITÉ (11.15)

- **Non critiques**
 - Plus grand nombre de 11
 - Plus grand nombre de 10
 - Plus grand nombre de 8
 - Nombre d'impact dans la cible

PÉNALITÉS (11.21)

Disqualification

- Non respect des règles
 - Pourrait être disqualifié
- Ignorer un ordre d'un juge
- Archer modifiant intentionnellement le parcours
 - Pourrait être disqualifié
- Appareil de détection des distances
- Conduite antisportive

REGLEMENTS 3-D POINTS IMPORTANTS À RETENIR

Perte de points et disqualification possible

- Discuter des distances
 - Score « 0 » + 1^{er} avertissement
 - 2^e avertissement = disqualification
- Retrait d'une flèche trop rapidement
 - Score « 0 » - à moins d'entente par le groupe sur valeur de la flèche
 - Athlète qui a retiré la flèche score « 0 » (si différent de celui à qui appartient la flèche)
 - Disqualification possible, si archer répète le geste

Perte de points

- Mauvaise position (poste de tir)
 - Score « 0 »
- Utilisation de jumelles après le tir
 - Avertissement
 - 2^e avertissement = 5 points de déduits
- Temps excessif – 3D événement non chronométré – Bouchon de circulation
 - Extérieur - 2 minutes par archer – archer sera chronométré puis avisé et 5 points pourraient être déduits de son score.