

E.11 LES ANNEXES

SOMMAIRE DES ANNEXES

ANNEXE 1

Modèle de coupon d'inscription au Critérium de France de Tir 3D par Equipe de Club

ANNEXE 2

Règlement du 3D International (3D I)

ANNEXE 3

Rencontres Jeunes sur Parcours Découverte (3 disciplines) - Se reporter à l'**Annexe 3 du Tir en Campagne (Règlements Français)**



ANNEXE 1 - MODELE

**INSCRIPTION AU CRITERIUM DE FRANCE DE TIR 3D
PAR EQUIPES DE CLUBS**

A RETOURNER AVEC VOTRE QUALIFICATION
ACCOMPAGNE DU PAIEMENT DE L'INSCRIPTION A

à F.F.T.A. 268/270 Rue de Brément
93561 ROSNY SOUS BOIS CEDEX
*[seulement si vous avez réalisé le score minima ou si vous êtes
Champion de Ligue par équipe]*

Club de : N° Agrément :
Nom et prénom du Président :
Adresse complète :
.....
Tél : E.Mail :

Type de compétition		Lieu de la compétition :
Concours	[]
Championnat de Ligue	[]	Date :
Division Régionale	[]	
Place	___	

Nom, Prénom	Arc	Catégorie	N° Licence	Scores
Total des 3 meilleurs scores				

Nom et Prénom de l'Arbitre :	Signature :
------------------------------	-------------



ANNEXE 2 - REGLEMENT DU 3D INTERNATIONAL (3D I) - 4 MARS 2005

A. REGLEMENTS GENERAUX

A.1 LES FEUILLES DE MARQUE ET LE MARQUAGE DES SCORES

A.1.1 Toutes les feuilles de marque doivent être mélangées et il est interdit à plus de deux membres d'une même équipe de tirer ensemble. Toutes les conditions particulières seront gérées par le Directeur de Tir (DOS) ou un Officiel du champ de tir.

A.1.2 La double marque est exigée. 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 à l'Officiel du champ de tir, elles ne pourront plus être changées par la suite.

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 du tireur. Toute personne qui altère ou falsifie sans autorisation un score, ou laisse volontairement altéré ou falsifié un score sera disqualifiée et n'aura pas le droit de disputer d'épreuve 3DI pendant un an.

A.1.3 Les tireurs sont responsables de leurs propres feuilles de marque. Aucun duplicata de feuille de marque ne sera délivré en cas de feuille de marque perdue, endommagée ou volée.

A.1.4 Toutes les feuilles de marques seront gardées par l'organisation hôte pendant un (1) an.

A.1.5 Pour marquer, les flèches doivent être fichées dans la cible. Un passage au travers ou un rebond sera marqué après accord de la majorité du groupe ou re-tiré si le groupe ne se met pas d'accord avant que les tireurs avancent vers la cible. Un passage au travers est défini ainsi : une flèche passant entièrement au travers de la cible, avec le matériau de la cible 360° autour de la flèche, la flèche laissant à la fois un trou d'entrée et de sortie.

A.1.6 Une flèche qui est enfoncée dans l'encoche d'une flèche enfoncée dans la cible sera marquée comme la flèche enfoncée.

A.1.7 Toute flèche accidentellement ou délibérément lâchée sera, si elle n'est pas dans la zone de marque de la cible, marquée comme 0.

Toute flèche, qui tombe et qui peut être récupérée tout en touchant le piquet, peut être re-encochée et retirée.

A.1.8 Pour toutes les épreuves de tir sanctionnées 3D I, le marquage doit être le suivant :

- **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 toucher la ligne de la zone vitale.
- **5** - Reste de l'animal en touchant la couleur du corps.
- **0** - Flèche touchant la corne ou le sabot sans toucher la couleur du corps, flèche plantée par ricochet ou flèche ayant manqué la cible.

A.1.9 Toutes les zones de marques peuvent être utilisées sauf s'il est notifié autrement au piquet.

A.1.10 Les deux marqueurs doivent marquer les scores avant que les flèches ne soient retirées. Les flèches retirées avant seront marquées 0. Une infraction répétée entraînera la disqualification du tireur.



A.2 LE DEROULEMENT DE LA COMPETITION

A.2.1 Une fois qu'un tireur commence à tirer sur un parcours, il/elle devra finir avec son groupe, ou selon l'assignation de l'officiel du pas de tir, sauf comme décrit à l'article A.7. Tout tireur ou groupe qui quitte un pas de tir sans l'autorisation de l'officiel de ce pas de tir ne pourra pas continuer.

A.3 PAS DE TIR / PIQUETS

A.3.1

- **Bleu** : Arc Nu (Recurve Traditionnel)Hommes et Femmes
Arc Droit Hommes et Femmes.

Distance maximale de 30 mètres (33 yards).

- **Rouge** : Arc à poulies Hommes (MC)
Arc à poulies Femmes (FC).

Distance maximale 45 mètres (50 yards).

A.3.2 Les piquets les plus éloignés de la cible doivent être tirés en premier, sauf indication autre d'un officier de la zone de tir

A.3.3 En tirant, le tireur doit toucher le piquet avec une partie de son corps.

A.4 LES TEMPS DE TIR

A.4.1 Deux minutes pour le premier tireur du groupe. Ce temps commencera quand le groupe devant vous libère la cible.

Chaque tireur qui suit dans le groupe aura deux minutes pour tirer sa flèche. Cette limite de deux minutes commence quand le tireur vous précédant dans le groupe lâche sa flèche. Un tireur découvert en violation de ce règlement aura cinq points déduits de son score.

A.4.2 Lors de Compétitions Individuelles, il y aura une (1) flèche seulement par tireur à chaque cible.

A.4.3 Lors des Compétitions par Equipes, il y aura un total de trois (3) flèches à tirer par cible, une (1) flèche pour chaque catégorie.

Chaque groupe est responsable des tireurs de son groupe. Si un autre groupe fait remarquer la violation de temps de votre groupe, il est de votre responsabilité d'accélérer et de rester dans la limite du temps alloué. Si un autre tireur proteste contre vous ou votre groupe, l'ensemble des tireurs du groupe aura cinq points déduits de son score.

A.5 LES RECLAMATIONS DES TIREURS

A.5.1 Un Comité nommé par le DOS gèrera toutes les réclamations.

Le comité peut être composé de Juges, d'Officiels des pas de tir et/ou de compétiteurs.

A.6 LES DISCUSSIONS AU SUJET DES DISTANCES

A.6.1 Il ne peut y avoir de discussion 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 tireurs qui n'ont pas encore tiré la cible en question est considérée comme un comportement déloyal [cf. Article A.11].



A.7 LES INCIDENTS DE MATERIEL

A.7.1 Les incidents de matériel doivent être constatés et acceptés par la majorité du groupe. Après accord, les feuilles de marque du tireur devront être paraphées par l'ensemble du groupe avec mention de l'incident 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. A ce moment, le tireur (dont le matériel est défectueux) ne doit avancer dans le parcours qu'en direction la tente des officiels et avertir un officiel du pas de tir.

A.7.2 S'il reste trois tireurs ou plus dans le groupe, ils peuvent continuer à tirer. S'il ne reste que deux tireurs ou moins, ils doivent rejoindre le groupe suivant [à moins qu'en rejoignant le groupe suivant cela compose un groupe de 6 ou plus] ou se mettre sur le côté et attendre un officiel du pas de tir avant de continuer.

A.7.3 L'officiel de la zone de tir 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. L'officiel déterminera le laps de temps nécessaire à la réparation. Ce laps de temps ne pourra être dépassé. Un officiel de la zone de tir doit escorter toutes les personnes qui rejoignent la zone jusqu'à la cible désignée.

A.7.4 Le matériel ne peut être échangé sur un parcours sauf cas relatifs au règlement de l'article **A.7**.

A.7.5 Le matériel peut être re-vérifié quand un tireur retourne sur la zone de tir. Tout tireur quittant la zone de tir sans suivre les indications du règlement de l'article **A.7** sera disqualifié.

A.8 L'ANNEE DE TOURNOI

A.8.1 Le calendrier de tir 3D I est défini au cours de chaque Championnat du Monde.

A.9 L'ALCOOL ET LES SUBSTANCES TOXIQUES

A.9.1 Aucune boisson alcoolisée ne peut être transportée ou consommée sur les zones de tir ou zones d'entraînement et ce par aucune personne pendant les heures de tirs. (Note : Si de l'opinion d'un officiel de la zone de tir, il est décidé qu'un tireur est sous l'influence de l'alcool ou autre substance toxique, cet officiel de tir peut refuser sa participation à ladite compétition 3D I).

A.10 LES SCORES EX ÆQUO

A.10.1 COMPETITION INDIVIDUELLE

Pour pouvoir départager les scores ex æquo, lors d'une compétition individuelle, un tir de barrage d'une (1) flèche sera tiré sur une cible choisie par le Comité d'Organisation.

Une autre flèche sera tirée si les scores sont encore ex æquo.

Si l'égalité persiste, la flèche la plus proche du X central du petit cercle déterminera le vainqueur.

Si il n'y a qu'un seul tireur présent lors du tir de barrage, il/elle sera déclaré(e) vainqueur.

A.10.2 COMPETITION PAR EQUIPE

En cas de scores ex æquo pour le classement lors d'une compétition par équipe, la sélection sera faite par un tir de barrage de trois (3) flèches sur une cible choisie par le Comité d'Organisation, le meilleur archer de chaque catégorie tirant une (1) flèche.

Si les scores sont encore ex æquo, trois (3) autres flèches sont tirées.

Si l'égalité persiste, la flèche la plus proche du X central du petit cercle déterminera le vainqueur.

Si il n'y a qu'une seule équipe présente lors du tir de barrage, elle sera déclarée vainqueur.

A.11 COMPORTEMENT DELOYAL

A.11.1 Aucun comportement déloyal ne sera toléré. Un tel comportement de la part d'un compétiteur ou de quelqu'un jugé comme assistant un compétiteur résultera en une disqualification et pourra entraîner une suspension des épreuves sanctionnées et ce pour une période jugée appropriée par le Comité Directeur de l'épreuve en question.



B. LE MATERIEL DE TIR

Ce chapitre présente le type de matériel que les compétiteurs ont le droit d'utiliser quand ils tirent les compétitions 3D I. Il est de la responsabilité du compétiteur d'utiliser un matériel conforme aux règlements. En cas de doute, le compétiteur devra montrer son matériel au(x) Juge(s) avant de l'utiliser pour la compétition.

Tout compétiteur découvert en train d'utiliser du matériel non conforme aux Règlements 3D I pourra se voir disqualifié.

B.1 LES ARCS

- **Arc Nu (Recurve Traditionnel)**

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 cibles c'est à dire un instrument comprenant :

- une poignée,
- un fût (sans passage possible de la flèche à l'intérieur du fût)
- deux branches flexibles se terminant chacune de manière inclinée avec une encoche où vient se fixer la corde (poupée).

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 relâchent 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 d'aspérités, repères, marques, ou pièces métalliques qui pourraient être utilisés pour viser (dans la zone de la fenêtre de l'arc).

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 de l'Arc Nu (Recurve Traditionnel) et de l'Arc Droit (Longbow) devra être de 60 livres à 28 pouces mesuré à partir de l'avant du plateau.

- **Arc Droit**

L'arc devra correspondre à la forme traditionnelle d'un arc droit.

L'arc peut être composé de n'importe quel matériau ou combinaison de matériaux. La forme de la poignée, ainsi que la forme et la longueur des branches ne sont pas réglementées.

Lorsque l'on tend la corde, celle-ci ne peut toucher aucune autre partie de l'arc à l'exception des encoches de fixation de la corde.

Cet arc peut ou non être doté d'une fenêtre d'arc, dans ce cas le plancher recouvert d'un tapis fait de cuir ou de feutrine. Le plancher, recouvert de son tapis ne doit pas dépasser plus de 1/8^{ème} de pouce de hauteur par rapport au centre de l'arc.

- **Arc à poulies**

Un Arc à poulies (avec passage possible de la flèche à l'intérieur du fût).

Son allonge est réglée mécaniquement par un système de poulies et/ou de cames. L'arc est bandé pour utilisation 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 70lb. pour les hommes, 60lb. pour les femmes.

Les écarteurs de câbles sont autorisés.

Ecrous de branches : une fois qu'un tireur a commencé un parcours, les écrous de leurs branches ne peuvent être ajustés jusqu'à ce que leur matériel puisse être vérifié par les officiels de la zone de tir à la fin du parcours.



B.2 LA CORDE

Une corde composée de n'importe quel nombre de brins.

- **Toutes Catégories**

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 repère d'encoche peut être ajouté au tranchefil pour fixer l'encoche de la flèche si nécessaire, et pour situer ce repère, un ou deux repères d'encoche peuvent être positionnés, et à chaque extrémité de la corde une boucle à placer dans les encoches à corde de l'arc quand celui-ci est bandé.

- **Arc Nu (Recurve Traditionnel) et Arc Droit**

Le tranchefil de la corde ne doit pas finir dans la vision du compétiteur quand l'allonge est maximale. La corde de l'arc et le tranchefil 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 **Pour l'Arc Nu (Recurve Traditionnel)** : Un seul repère d'encoche peut être utilisé dans les catégories Arc Droit, sans aucun autre dispositif ou marque sur la corde.

- **Arc à poulies**

Des attaches sur la corde sont autorisées pour servir de marques pour le nez ou la lèvre, ainsi qu'un œillette, avec ou sans appareil d'orientation, des boucles de corde, etc....
Il n'y a pas de limitations au tranchefil central pour cette catégorie.

B.3 LE REPOSE-FLECHES

- **Arc Nu (Recurve Traditionnel)**

Sont autorisés :

- Un repose-flèche qui peut être réglable.
- Tout bouton de pression mobile, 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 à la visée.
- Il n'y a pas d'over-draw.

- **Arc Droit**

Les flèches doivent être tirées sur la main ou sur le plateau de flèche si l'arc en a un.

Le plateau de flèche peut être recouvert de n'importe quel matériau doux dont l'épaisseur ne dépasse pas 1/8^{ème} de pouce.

Aucun autre type de repose flèche n'est autorisé.

- **Arc à poulies**

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

B.4 LE DISPOSITIF DE CONTROLE D'ALLONGE

- **Arc Nu (Recurve Traditionnel) et Arc Droit**

Un dispositif de contrôle d'allonge n'est pas autorisé.

- **Arc à poulies**

Un dispositif de contrôle d'allonge, sonore et/ou visuel autre qu'électrique ou électronique, peut être utilisé.



B.5 LES VISEURS

- **Arc Nu (Recurve Traditionnel) et Arc Droit**

Les viseurs sont interdits.

- **Arc à poulies**

N'importe quel type de viseur réglable ou lunette de visée peut être utilisé.

Des aiguilles multiples et/ou cercles peuvent être utilisés à condition qu'ils soient de la même taille, et ne contiennent pas de moyens supplémentaires de trouver la distance.

B.6 LES STABILISATEURS ET COMPENSATEURS (TFC)

- **Arc Nu (Recurve Traditionnel)**

L'arc doit être dépourvu de tout accessoire, à l'exception du repose-flèche et exempt d'aspérités, repères, marques, ou pièces métalliques qui pourraient être utilisés pour viser (dans la zone de la fenêtre de l'arc). 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.

Aucun stabilisateur, v-bar ou tout autre système de balancier n'est autorisé.

- **Arc à poulies**

Les stabilisateurs et les compensateurs sont autorisés sur l'arc, tant qu'ils :

- ne dépassent pas 36 pouces pour le stabilisateur ou 12 pouces pour un V-bar secondaire à partir du point d'attache le plus proche sur l'arc ;
- ne servent pas de guide pour la corde ;
- ne touchent rien d'autre que l'arc ;
- ne représentent aucun obstacle pour les autres compétiteurs au piquet de tir.

- **Arc Droit**

Aucun poids, aucun compensateur ni aucun stabilisateur n'est autorisé.

B.7 LES FLECHES

- **Arc Nu (Recurve Traditionnel) et Arc à poulies**

Des flèches de n'importe quel type peuvent être utilisées pour autant qu'elles répondent à la définition du mot flèche comme utilisée dans le tir sur cibles, et qu'elles ne causent pas de dommages excessifs aux cibles 3D.

Le diamètre maximal du fût d'une flèche ne doit pas dépasser 9,3 mm, la pointe de ces flèches peut avoir un diamètre allant jusqu'à 9,4 mm.

Une flèche est constituée d'un fût avec une pointe, une encoche, des plumes, et, si désirée une identification par cercles de couleurs sur le tube ou les plumes. Les flèches de chaque compétiteur seront marquées sur le tube ou l'empennage avec le nom du compétiteur ou ses initiales, et toutes les flèches utilisées pendant une compétition devront avoir le même motif et la(les) même(s) couleur(s) de plumes, encoche et identification.

- **Arc Nu (Recurve Traditionnel)**

Poids ou exigences minimums de la flèche :

5 grains par livre (1 gramme = 29,567 grains) ou 280 FPS (au choix du tireur).

Les flèches du tireur doivent peser au moins 5 grains par livre de puissance de tir.

La puissance de tir est définie comme la puissance maximale qui est obtenu au cours du cycle maximum d'allonge.

La tolérance pour les mesures est de 5 grains pour le poids des flèches et de deux livres pour la puissance des arcs mais le poids des flèches devra correspondre à la puissance de l'arc.

Le matériel sera vérifié au hasard.



La limite des 5 grains par livre ne s'appliquera pas si la combinaison de l'arc et les flèches du tireur génère moins de 280 FPS de vitesse de flèches.

Si la vitesse de la flèche est supérieure à 280 FPS le matériel du tireur sera sujet à la limitation de 5 grains par livre.

Les tireurs auront le droit à une marge de 3% pour le chronographe.

Quand on demande à un tireur pour vérifier son matériel, il devra choisir de quelle manière il veut que la vérification soit effectuée. D'une manière ou de l'autre, pas des deux.

Nota 1 : il est de la responsabilité du tireur de s'assurer de la conformité de son équipement.

Nota 2 : vérifier les recommandations du fabricant en ce qui concerne le poids de la flèche par livre de puissance de l'arc. Il est recommandé de ne pas tirer une flèche pesant moins que la recommandation minimum pour votre arc.

- **Arc Droit**

Seuls les fûts en bois sont autorisés.

Les pointes ne sont que de type ogival.

L'empennage sera composé uniquement de plumes naturelles.

Les flèches doivent être identiques en longueur, poids et couleur, exception faite de l'usure normale.

B.8 PROTECTION DES DOIGTS ET DES MAINS

- **Toutes Catégories**

Le matériel suivant est autorisé :

Une protection des doigts sous forme de doigtiers, gants, protège doigts ou palettes pour armer, retenir et relâcher la corde.

Un séparateur entre les doigts pour éviter de pincer la flèche.

A la main portant l'arc, on peut porter un gant ordinaire ou une mitaine ou toute autre protection similaire mais elle ne doit pas être attachée à la poignée d'arc.

Une plaquette d'ancrage ou tout autre dispositif similaire attaché au protège doigts pour l'ancrage est autorisé dans les catégories Arc à Poulies et Arc Nu (Recurve Traditionnel).

Une plaquette d'ancrage ou tout autre dispositif similaire attaché au protège doigts pour l'ancrage **n'est pas autorisé dans la catégorie Arc Droit.**

- **Arc Nu (Recurve Traditionnel)**

Le déplacement de l'encrage sur la corde ou sur le visage est autorisé.

La protection des doigts ne doit pas comporter de dispositif pour retenir, armer et relâcher la corde.

- **Arc Droit**

Un seul point d'ancrage est utilisé.

A l'ancrage, l'archer doit toucher l'encoche avec au moins un doigt. Cela peut être soit l'ancrage de style méditerranéen, soit l'ancrage 3 doigts en dessous de l'encoche.

La protection des doigts ne doit pas comporter un dispositif pour retenir, armer et relâcher la corde

- **Arc à Poulies**

Un décocheur mécanique est autorisé pour autant qu'il ne soit ni électronique ni électrique.



B.9 AIDES OPTIQUES

- **Toutes Catégories**

a) Les caméras, appareils photographiques ou dispositifs pour déterminer les distances **ne sont pas autorisés** sur les zones de tir quelque soit leur utilisation.

Les jumelles (tenues à la main) seront autorisées avec un maximum de grossissement 8,5X selon les spécifications du fabricant.

b) Il est à noter qu'il y a de légères variations dans les tolérances de fabrication et que la variation maximale assignée sera de 8.5X ou moins.

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

d) 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 garder en tête la limite de temps pour leur tir.

Un tireur découvert en violation de ce règlement aura cinq points déduits de son score.



C. LE DEROULEMENT DES CHAMPIONNATS DU MONDE

C.1 L'INSCRIPTION DES EQUIPES

Les Associations Membres désirant inscrire des participants aux Championnats du Monde 3D I doivent renvoyer aux organisateurs les formulaires d'inscription complétés de cette manière :

- au plus tard soixante (60) jours avant le premier jour de tir pour les formulaires provisoires ;
- au plus tard vingt (20) jours avant le premier jour de tir pour les formulaires définitifs.

Dans les Championnats du Monde 3D I, une Association ne peut inscrire que **trois (3) archers dans chaque catégorie et division**, soit :

3 archers Dames Arcs à Poulies	3 archers Hommes Arcs à Poulies
3 archers Dames Arcs Droit (Longbow)	3 archers Hommes Arcs Droits (Longbow)
3 archers Dames Arcs Nus (Recurve Traditionnel)	3 archers Hommes Arcs Nus (Recurve Traditionnel)

C.2 LES TIRS DE QUALIFICATION

L'organisateur devra prévoir 3 parcours de 20 cibles, un pour chaque catégorie d'arc.

Les pelotons seront faits séparément pour chaque catégorie d'arc, par tirage au sort, en veillant à ce que deux archers de la même nation ne soient pas dans le même peloton.

Les archers effectuent un parcours de 20 cibles un jour et 20 cibles le lendemain.

Les départs se font, dans la mesure du possible, en simultané.

Les tirs de qualifications permettent de sélectionner :

- 12 archers pour les demi-finales individuelles ;
- 12 Equipes nationales pour les demi-finales par équipes.

Les sélections des Equipes féminines sont indépendantes des sélections des Equipes masculines

C.2.1 COMPETITIONS INDIVIDUELLES

Il y a cumul des points de 2 journées.

En cas d'égalité lors de la compétition individuelle, un tir de barrage d'une (1) flèche sera tiré sur une cible choisie par le Comité d'Organisation.

Si l'égalité persiste, tir d'une (1) autre flèche. En cas d'égalité des points, la flèche la plus proche du X central du petit cercle déterminera le vainqueur

C.2.2 COMPETITIONS PAR EQUIPE (1 Equipe Dames et 1 Equipe Hommes par Nation)

Le score d'une Equipe Nationale est celui réalisé par le meilleur archer de chaque catégorie d'arc. Meilleur score Arc à Poulies ajouté au meilleur score Arc Droit ajouté au meilleur score Arc Nu (Recurve Traditionnel).

En cas d'égalité pour le classement de la compétition par Equipe, la sélection se fait par un tir de barrage sur une cible choisie par le Comité d'Organisation : 1 tir de trois (3) flèches, une (1) flèche par chaque archer de chaque catégorie.

Si l'égalité persiste, tir de trois (3) nouvelles flèches. En cas d'égalité de points, la flèche la plus près du X central du petit cercle détermine le vainqueur.

C.3 LES DEMI-FINALES

C.3.1 DEMI-FINALES INDIVIDUELLES - 12 Individuels

Elles se déroulent sur un parcours de 6 cibles, toutes visibles par le public.

Les archers sont placés par pelotons de trois (3). Autant que possible, les archers d'un peloton ne devront pas appartenir à la même nation.



En cas d'égalité lors des demi-finales individuelles, un tir de barrage d'une (1) flèche sera tiré sur une cible choisie par le Comité d'Organisation. Si l'égalité persiste, tir d'une (1) autre flèche. En cas d'égalité des points, la flèche la plus proche du X central du petit cercle déterminera le vainqueur

Les 8 premiers individuels issus des demi-finales sont qualifiés pour les finales (il n'y a pas de cumul des résultats des qualifications pour l'épreuve des demi-finales).

C.3.2 DEMI-FINALES INDIVIDUELLES - 12 Equipes (Dames/Hommes)

Elles se déroulent sur un parcours de 6 cibles, toutes visibles par le public.

Le Capitaine d'Equipe désigne pour chaque nation sélectionnée **3 archers**, un pour chaque catégorie d'arc, qui n'est pas obligatoirement celui ayant réalisé le meilleur score des qualifications.

Ces 3 archers tirent ensemble en tant qu'équipe.

Chaque peloton est composé de 2 équipes nationales de 3 archers.

En cas d'égalité, le départage se fait par un tir de barrage sur une cible choisie par le Comité d'Organisation, tir de trois (3) flèches, une (1) flèche par archer de chaque catégorie d'arc.

Si l'égalité persiste, tir de trois (3) nouvelles flèches.

En cas d'égalité de points, la flèche la plus près du X central du petit cercle l'emporte.

Les 8 premières équipes issues des demi-finales sont qualifiées pour les finales (il n'y a pas cumul des résultats des tirs de qualification et des demi-finales).

C.4 LES FINALES

C.4.1 LES FINALES INDIVIDUELLES - (8 individuels)

Elles se déroulent sur un parcours de 6 cibles, toutes visibles par le public.

Les archers sont placés en pelotons de deux (2). Autant que possible, les archers d'un même peloton ne devront pas appartenir à une même nation.

L'archer avec le score le plus élevé sera déclaré vainqueur (il n'y a pas de cumul des résultats des qualifications et des demi-finales pour les finales).

En cas d'égalité, le départage se fait par un tir de barrage d'une (1) flèche sur une cible choisie par le Comité d'Organisation.

Si l'égalité persiste, tir d'une (1) nouvelle flèche.

En cas d'égalité des points, la flèche la plus près du X central du petit cercle l'emporte.

C.4.2 LES FINALES PAR EQUIPES - (8 équipes)

Elles se déroulent sur un parcours de 6 cibles, toutes visibles par le public.

Les équipes sont placées par groupes de deux (2).

L'équipe avec le score le plus élevé sera déclarée vainqueur (il n'y a pas de cumul des résultats des qualifications et des demi-finales pour les finales).

En cas d'égalité, le départage se fait par un tir de barrage sur une cible choisie par le Comité d'Organisation, un tir de trois (3) flèches, une (1) flèche par archer de chaque catégorie d'arc.

Si l'égalité persiste, tir de trois (3) nouvelles flèches.

En cas d'égalité de points, la flèche la plus près du X central du petit cercle l'emporte.



C.5 LES TITRES DECERNES

C.5.1 INDIVIDUELS

- Championne du Monde 3D I Arc à Poulies
- Championne du Monde 3D I Arc Droit
- Championne du Monde 3D I Arc Nu (Recurve Traditionnel)

- Champion du Monde 3D I Arc à Poulies
- Champion du Monde 3D I Arc Droit
- Champion du Monde 3D I Arc Nu (Recurve Traditionnel)

C.5.2 PAR EQUIPES

- Equipe Féminine Championne du Monde 3D I
- Equipe Masculine Championne du Monde 3D I

