

A. GENERALITES

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

A.1 LE PARCOURS

Un parcours de tir sur cibles 3D se déroule sur 40 cibles ou 2 fois 20 cibles, en distances inconnues.

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

- entre 5m et 45m pour le piquet rouge ;
- entre 5m et 35m pour le piquet bleu ;
- entre 5m et 25m pour le piquet blanc ;
- cependant, les parcours doivent comporter des animaux de tailles variées à des distances variées et le cumul des distances, du piquet bleu à la cible, doit se situer dans une fourchette de 410 à 430 m, pour un parcours de 20 cibles ;
- le total des diamètres des zones tuées doit se situer dans une zone de 195 à 210cm ;
- le total des distances de tir, divisé par le total des diamètres, donne un coefficient de difficulté qui doit se situer entre 1,95 et 2,20 ;
- si ces valeurs ne sont pas respectées, le concours ne sera pas qualificatif.

$$\frac{\text{Total des distances de tir (entre 410 et 430 mètres)}}{\text{Total des diamètres des zones tuées (entre 195 et 210 cm)}} = 1,95 < \text{coef} < 2,20$$

< à 1,95 = parcours trop facile

> à 2,20 = parcours trop difficile

(Application au 01/01/2006)

Complément d'information concernant le coefficient de difficulté :

Quelques cas spéciaux dans le relevé des cotes pour l'application des coeff. de difficulté.



Ce n'est pas au millimètre tout de même... Arrondir au cm.



Lorsque vous avez des zones qui ne sont pas rondes, respectez alors l'esprit du relevé de cote ci-dessus.

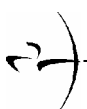
Il existe des cibles qui n'ont pas de zones rondes : elles peuvent être ovales, oblongues ou de formes indéterminées.

Afin de déterminer une cote moyenne de référence, se reporter au schéma ci contre.

En prenant pour référence une petite largeur (ou hauteur), le résultat obtenu est à l'avantage de l'archer.

Arrondir cette mesure au centimètre le plus proche.

Les photographies des différents gibiers doivent être affichées globalement au greffe. Il n'y a pas d'incident de tir dans cette discipline.



A.1.1 LES CIBLES

Les zones marquantes des cibles 3D 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 surlignage au vernis ou tout autre procédé. De même, le spot (10X) ne doit pas 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 3D, tir dans lequel l'appréciation de la zone vitale d'un animal reste fondamentale, autant que l'appréciation des distances. *(Application Novembre 2004)*

A.2 LES ARCS CONCERNES ET LES CATEGORIES

Les catégories d'arcs reconnues, le matériel de tir et les équipements des archers sont les mêmes que ceux du Parcours Nature.

- **Catégories ouvertes :**

	Arc nu		Arc à Poulies nu		Arc Droit		Arc Libre		Arc Chasse	
	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes
Benjamins	OUI	OUI	OUI	OUI						
Minimes	OUI	OUI	OUI	OUI						
Cadets	OUI	OUI	OUI	OUI						
Juniors	OUI	OUI	OUI	OUI			OUI	OUI		
Seniors	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
Vétérans	OUI	OUI	OUI	OUI						

- **Arc Libre :** Juniors = Juniors + Cadets + Minimes + Benjamins
- **Arc Droit, Arc Libre et Arc Chasse :** Seniors = Seniors + vétérans

A.3 LE REGLEMENT DE TIR

Deux flèches par cible et du même pas de tir, dans le temps maximum de 1 minute à partir de l'arrivée au pas de tir que l'archer devra rejoindre, sans perdre de temps, dès que la cible est disponible.

A.4 LE JURY D'APPEL ET L'ARBITRAGE

JURY D'APPEL

Le jury d'appel est composé de 3 membres titulaires dont 1 président. Sa composition, la désignation du Président, son rôle, la procédure d'appel et les devoirs du Jury sont précisés dans le Chapitre 1 - Les Règlements Généraux - B.5.1.

L'ARBITRAGE

Rôle de l'organisateur et du chef de peloton : l'organisateur forme les pelotons et nomme les chefs de peloton. Le chef de peloton a pour rôle essentiel le contrôle du temps de tir et le marquage des points, obtenus par chaque tireur, sur la feuille de marque. Il doit être impartial et respecté de tous, sans animosité lors d'un litige.

Le chef de peloton pourra être soit un tireur, soit un accompagnateur. Il interdira aux archers de toucher aux pièges faits par les branches, les herbes, les feuilles, etc...

Si besoin, il aidera l'organisateur à constituer le peloton qui sera composé de 3 archers minimum et 5 maximum.

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

Exemple pour 5 tireurs : ABCDE, BCDEA, CDEAB, DEABC, EABCD, etc...

La feuille de marque doit être signée par le chef de peloton et le tireur concerné.

La double marque est obligatoire et doit être mise à jour à chaque cible.



Le rapport d'arbitrage : les résultats, dans leur intégralité et par catégories, doivent être établis par l'organisateur. Ils devront être transmis, dans les 6 jours qui suivent le concours, en double exemplaire, pour homologation, à l'arbitre responsable du concours.

Technique de tir :

- **Divisions Arc nu, Arc à poulies nu et Arc Libre (Application au 01/01/2007):**

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

- **Division Arc Droit et Arc Chasse (Application au 01/01/2007):**

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.

Flèche tombée de l'arc : une flèche, tombée de l'arc peut être tirée une seconde fois si l'archer peut la toucher avec la main ou avec son arc sans quitter le pas de tir.

Flèches perdues : leur 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 qui suit.

Il est interdit de jeter 1 (ou plusieurs) flèche(s) à la main, pour quelque raison que ce soit.

Les sanctions : en cas de non respect du règlement, l'archer fautif fera l'objet d'une sanction pouvant aller jusqu'à la disqualification.

A.5 LE CHRONOMETRAGE

Lors d'un concours qualificatif, le chef de peloton tiendra la marque. Pour la double marque, il lui sera adjoint un autre marqueur accompagnateur ou désigné parmi les archers du peloton.

Le chronométrage peut être assuré par l'un des archers du peloton, un accompagnateur ou, de façon ponctuelle, par un arbitre ou un chronométrateur à poste fixe.

Les dépassements de temps seront notés sur la feuille de marque de l'archer et annoncés au tireur après le tir de sa flèche.

A.6 LE DEPASSEMENT DE TEMPS

L'archer ayant dépassé le temps de tir autorisé sera sanctionné par la suppression de sa meilleure flèche.

Un (1) dépassement est autorisé, sans sanction, par parcours de 20 cibles (ex : 1 le matin + 1 l'après-midi).

La commission des arbitres jugera des points à annuler.

A.7 LES PAS DE TIR

- Piquet jaune : piquet d'attente du peloton.
- Piquet rouge : pour les arcs libres.
- Piquet bleu, plus proche, pour toutes les autres catégories.
- Piquet blanc : pour les benjamins et minimes Arc nu et Arc à Poulies nu, ainsi que pour la catégorie "Découverte".
- Piquet violet : pour l'arbitre, le chronométrateur ou le coach.
- Le tireur doit toucher le piquet et peut le devancer.
- Les tireurs suivent la rotation suivante : ABCDE, BCDEA, CDEAB, DEABC, EABCD, ABCDE, etc...

A.8 L'IMPLANTATION ET LA SECURITE

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

Si la configuration du terrain ne le permet pas, l'organisateur devra prévoir une butte, un filet ou tout autre matériel pouvant être camouflé par de la peinture, des feuillages ou des plantes.



Positionnement des cibles : l'angle entre la surface de la zone vitale de la cible et la ligne de visée ne doit pas être exagérément éloigné de 90°.

Afin d'éviter une détérioration trop rapide, les cibles installées dans une fourchette de 5 à 20m peuvent être doublées. Dans ce cas, la seconde cible devra être installée juste à côté de la première. Les animaux pourront être différents mais devront respecter des proportions de tailles et de zonages semblables.

L'inversement de sens est autorisé pourvu que la règle précédemment citée soit respectée.

Les tirs seront faits à égale distance de longueur et de hauteur.

L'archer pourra, à sa convenance, soit tirer ses deux flèches dans la même cible, soit une dans chaque.

Position 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 concurrent persiste, il sera, pour des raisons de sécurité, prié par le président des arbitres de cesser le tir et de quitter le terrain.

A.9 LE DECOMPTE DES POINTS

Une flèche, traversant une partie de la cible, marquante ou non, et se fichant ensuite dans la cible, compte pour la valeur du premier impact.

Pour chacune des flèches :

10 points X	Petit cercle dans le cercle 10
10 points	Cercle dans la zone vitale
8 points	Reste de la zone vitale
5 points	Corps de l'animal
0 point	Cornes, sabots, plumes (queue du dindon), cible manquée.

Seules les flèches fichées en cible comptent.

Les cordons sont à l'avantage.

Lors d'une compétition, il ne peut y avoir qu'une seule zone marquante (zone "tué" et zone "blessé") sur un animal. La zone en question est celle qui est visible dans sa totalité du pas de tir.

Lorsqu'un animal n'est pas zoné par son fabriquant, l'arbitre responsable du concours doit définir le zonage de cet animal et le tracer.

Une flèche arrivant en cible par ricochet compte, à condition d'être plantée dans une zone marquante.

Une flèche qui s'encastre dans une autre, déjà en cible, marque la même valeur que la flèche encastree.

Une flèche qui heurte une autre flèche et se plante en cible doit être comptée suivant sa position en cible.

A.10 LES EX AEQUO

En cas d'égalité, les archers sont départagés :

- au nombre de 10 (10 et 10X)
- au nombre de 10X
- au nombre de 8
- au nombre de 5

A.11 POINTS PARTICULIERS

Les jumelles, caméras, appareils de photos et tout appareil pouvant servir à l'appréciation des distances sont interdits sur le parcours.

Il est conseillé de retracer les zones de l'animal lorsque les limites sont peu nettes et sont sujettes à litige.

A.12 LES BADGES

Voir les distinctions Chapitre I – Les Règlements Généraux - F.



C. LE CHAMPIONNAT DE FRANCE SUR CIBLES 3D PAR EQUIPES DEPARTEMENTALES

C.1 LES GENERALITES

Cette compétition se propose de regrouper, en équipes, les meilleurs tireurs départementaux, ainsi que les archers des nations étrangères invitées ou désirant y participer.

La FFTA désigne le Président de la Commission des Arbitres, le Président du Jury d'Appel et le Délégué Technique. Elle prend en charge leur déplacement et leur hébergement.

La date du championnat est fixée par le Comité Directeur de la FFTA.

C.2 LES EQUIPES

Une équipe départementale est composée de 6 personnes : 5 compétiteurs + 1 arbitre.

Si une équipe se présente lors de la compétition sans arbitre, elle ne sera pas classée.

Chaque équipe départementale masculine est composée de 5 tireurs dont au moins 1 jeune (benjamin, minime, cadet ou junior) tirant dans les catégories d'arc où ils sont reconnus ; chacune doit comporter les 5 types d'arc reconnus par le règlement général du Parcours 3D, à savoir : 1 arc nu, 1 arc à poulies nu, 1 arc chasse nu, 1 arc droit nu et 1 arc libre.

Une équipe Dame, intégralement féminine, est autorisée. Elle doit seulement respecter l'obligation liée aux 5 types d'arc utilisés.

Si un département ne présente qu'une seule équipe, le jeune peut être remplacé par une dame. L'équipe sera classée avec les équipes masculines (**Application au 01/01/2006**).

Capitaine d'Equipe : les Capitaines d'Equipes sont autorisés à accompagner leurs tireurs sur les terrains. Ils devront cependant respecter les règles suivantes :

- un seul Capitaine d'Equipe par équipe ;
- le nom du Capitaine d'Equipe devra être communiqué au greffe, dans le dossier d'inscription de l'équipe ;
- le Capitaine d'Equipe devra être identifiable à tout instant par le port d'un badge spécifique ;
- avant le début des tirs, le Capitaine d'Equipe choisira de rester au pas de tir avec les tireurs de son équipe, ou de se rendre au piquet violet, auprès de l'arbitre. La communication entre le capitaine et son équipe est libre. Il peut conseiller le tireur sur sa technique de tir, sur l'estimation des distances et des difficultés de tir. Ensuite, il peut accompagner ses tireurs aux cibles. Il est l'unique interlocuteur entre l'arbitre et son équipe. En cas de désaccord, il devra déposer un recours devant le Jury d'Appel (**Application au 01/09/2006**).

Sécurité lors des tirs en équipes :

Le premier tireur a le droit de s'engager avec sa première flèche encochée sur l'arc. En aucun cas, le tireur suivant ne doit positionner sa flèche, encochée ou non, sur l'arc, tant que le tireur qui le précède n'a pas dégagé le pas de tir et se trouve en sécurité : sa flèche doit demeurer dans le carquois (**Application au 01/01/2006**).

Transfert : Voir nouvelle règle au Chapitre I - Les Règlements Généraux - Article C.3.3.

C.3 LA SELECTION

Les critères de sélection sont propres à chaque comité départemental.

Chaque département de moins de 500 licenciés peut présenter deux équipes dont une équipe féminine.

Chaque département de plus de 500 licenciés peut présenter trois équipes dont une équipe féminine.

Pour inscrire une deuxième équipe masculine, il faut obligatoirement avoir inscrit une équipe féminine.

(**Application 15/09/2004**)



C.4 LE DEROULEMENT

Le championnat se déroule conformément au règlement général du Tir 3D.

Il se dispute sur un parcours de 40 cibles ou plus, selon le nombre de participants, sur proposition de l'organisateur et en accord avec le Président de la Commission Sportive Nationale Nature/3D.

La compétition peut se dérouler selon 2 modalités :

- soit sur 1 journée : la moitié des cibles le matin, l'autre moitié l'après-midi ;
- soit la moitié des cibles le samedi après-midi et l'autre moitié le dimanche matin. Dans ce cas, afin de libérer au plus tôt les compétiteurs, il est impératif que la manifestation soit close à 14 heures.

(Application 15/09/2004)

Le départ des pelotons se fait en simultané, sauf si les conditions de terrains imposent des départs échelonnés.

Attribution des cibles : sous la bienveillance du président de la commission des arbitres, l'attribution de chaque cible de départ sera, sans discrimination départementale ou régionale, attribuée par un tirage au sort.

Pour des raisons de sécurité, l'accès au terrain d'échauffement n'est autorisé que sous l'autorité de la Commission des Arbitres du championnat. En l'absence d'arbitre, le terrain d'échauffement est fermé et son accès interdit.

Si un archer doit se rendre, pour quelque raison que ce soit, au terrain d'échauffement, il doit en demander l'autorisation au Président de la Commission des Arbitres. Les contrevenants seront avertis : en cas de non obtempération ou récidive, expulsion du terrain et disqualification.

Chaque équipe départementale forme un peloton et est accompagnée tout au long du parcours par un même arbitre d'un département différent du leur qui chronomètre les archers et s'assure de la régularité du tir. Les arbitres peuvent être permutés après chaque parcours.

- Les archers d'une même équipe sont autorisés à communiquer entre eux.
- L'équipe dispose de 5 minutes pour tirer l'ensemble des 10 flèches (2 flèches par type d'arc).
- Le chronomètre démarre une fois que le premier tireur a franchi le piquet jaune. Ses coéquipiers peuvent le suivre.
- Un seul archer tire à la fois.
- La rotation de tir est à la convenance du peloton. Son organisation est modifiable durant la durée de la compétition.

Il n'y a pas d'incident de matériel.

C.5 LES FEUILLES DE MARQUE

La feuille de marque est commune à l'ensemble de l'équipe départementale.

Les points doivent être notés de façon collective sur des feuilles de marque spécifiques, par ordre décroissant des valeurs pour l'ensemble de l'équipe.

C.6 LE CHRONOMETRAGE

Le chronométrage sera assuré, soit par un chronométreur à poste fixe, un par cible, soit par un chronométreur désigné par l'organisateur et accompagnant le peloton tout au long du parcours. Il notera, sur chaque feuille de marque, tous les temps de tir et signalera les dépassements. La commission des arbitres jugera les points à annuler.

La double marque sera tenue, à tour de rôle, par les archers du peloton par rotation : A, puis B, puis C, etc... Le jour du Championnat de France, les accompagnateurs sont interdits sur le terrain, sauf pour la presse et les photographes, sur autorisation des organisateurs et de la commission des arbitres.

C.7 LE DEPASSEMENT DE TEMPS

Les dépassements de temps sont gérés en termes d'équipes.

Un (1) dépassement de temps, avant sanction, est accordé à l'équipe par parcours de 20 cibles. Un arbitre, ayant observé un archer dépassant le temps limite imparti, l'avertira par une note signée sur la feuille de marque de l'équipe en indiquant l'heure de l'avertissement. Au second ou tout autre avertissement écrit suivant, lors de cette compétition, annulation d'autant de meilleures flèches en cibles que de flèches tirées hors délai. Le temps limite peut être étendu lors de circonstances exceptionnelles

(Application au 01/01/2007).



D. LE CRITERIUM DE FRANCE DE TIR 3D PAR EQUIPES DE CLUBS APPLICATION AU 01/09/2004

D.1 LES COMPÉTITIONS QUALIFICATIVES DE TIR 3D PAR EQUIPES DE CLUBS

Elles se déroulent en suivant les **règlements généraux du Tir 3D en vigueur**.

Arcs concernés : arc nu, arc à poulies nu arc droit, arc de chasse et Tir Libre.

D.1.1 LES INSCRIPTIONS AUX COMPÉTITIONS DE QUALIFICATION

Au cours d'un concours de Tir 3D inscrit au calendrier officiel de la FFTA, un Club peut présenter une ou plusieurs équipes. Les équipes sont composées de 3 tireurs (hommes et/ou femmes) de catégories seniors, vétérans ou juniors surclassés en seniors.

Pour les transferts, voir l'article C.3.3 des Règlements Généraux.

Chaque club déposera au greffe du concours, avant le début de la compétition sous le contrôle et la responsabilité de l'Arbitre, les noms de 3 ou 4 archers.

Le classement est établi sur le total des 3 meilleurs scores réalisés à condition qu'il y ait :

- **un arc nu ou un arc de chasse (homme ou femme) ;**
- **un arc droit (homme ou femme) ;**
- **un arc à poulies nu ou un arc tir libre (homme ou femme).**

A cet effet, le greffe du concours doit tenir à disposition des clubs des imprimés (Annexe 1) permettant de remplir avant le départ de la compétition la composition de l'équipe en conformité avec le présent règlement.

Ce critérium par équipes de clubs ne concerne que les compétiteurs tirant aux pas de tir des adultes : juniors - seniors - vétérans. Cependant, les cadets et les minimes peuvent également y participer, dans les catégories d'arc où ils sont reconnus, grâce à un surclassement selon la réglementation fédérale (certificat médical de simple ou double surclassement). *(Application Novembre 2004)*

D.1.2 LES MODES DE QUALIFICATION

Deux possibilités :

- soit avoir été proclamée EQUIPE CHAMPIONNE DE LIGUE ou de DIVISION REGIONALE quel que soit le score réalisé. Une seule équipe Championne de Ligue ou de Division Régionale est autorisée ;
- soit avoir totalisé un plancher de qualification fixé par la FFTA sur le total des 3 scores de l'équipe inscrite.

Pour le score qualificatif, se reporter au Guide-Calendar des compétitions ou sur le site Internet de la FFTA.

Chaque Equipe de Club qualifiée remplit une fiche d'inscription (modèle dans la guide calendrier annuel) qui sera signée par l'Arbitre responsable du concours. Le club qualifié la fera suivre -selon instruction fédérale- à la FFTA avec copie au Président(e) de Ligue. Le club recevra un avis de réception de la FFTA. C'est le Club qui est qualifié, par conséquent la composition de l'équipe peut être modifiée avant le Critérium de France.

La qualification pour le Critérium de France par équipes de clubs doit obligatoirement être réalisée sur un parcours de 40 cibles. Une qualification obtenue sur un parcours de 20 cibles tiré 2 fois ne sera pas prise en compte. **Cependant**, si l'organisateur (ne disposant que d'un terrain de 20 cibles) change, à la pause après le tir de la première série de 20 cibles, les cibles et les pas de tir (axes et distances), il s'agit d'un parcours différent du premier et le concours est alors qualificatif. Cette modification devra être certifiée par l'Arbitre Responsable. *(Application Novembre 2004)*

Une confirmation de participation de l'équipe du Club devra être envoyée à la FFTA, 2 semaines au plus tard avant le Critérium de France. Elle comprendra les noms et les catégories des archers qui participeront au Critérium ainsi que le nom du capitaine d'équipe. Un club ne peut présenter qu'une équipe pour le Critérium.

D.1.3 LA PERIODE DE QUALIFICATION

Du lendemain du Critérium de France jusqu'à 10 jours avant le Critérium de France suivant.



E. LE CRITERIUM DE FRANCE DE TIR 3D PAR EQUIPES DE CLUBS

E.1 LES GENERALITES

La date du Critérium de France est fixée par le Comité Directeur pour l'année suivante.

En principe le Critérium de France 3D par équipes de clubs a lieu le lendemain des Championnats de France 3D individuels.

E.2 LES EQUIPES DE CLUBS

Participent au Critérium de France :

- Dans chaque Ligue, l'équipe de Club proclamée CHAMPIONNE DE LIGUE ou de DIVISION REGIONALE quel que soit le score réalisé.
- L'équipe de Club qui aura réalisé un score cumulé égal au plancher mentionné dans les conditions prévues, telles qu'elles sont mentionnées sur les organes ou sites officiels de la FFTA.
- Les équipes sont composées de **3 archers** (un arc de la catégorie arc à poulies nu ou Tir Libre homme ou dame, un arc nu ou un arc de chasse homme ou dame, un arc droit homme ou dame).
- Les clubs vainqueurs de ce Critérium de France sont qualifiés d'office pour l'épreuve de l'année suivante. Ils doivent confirmer leur participation à la FFTA en utilisant le coupon réponse en annexe 1.

Capitaine d'équipe : les capitaines d'équipe sont autorisés à accompagner leurs tireurs sur les terrains. Ils devront, cependant, respecter les règles suivantes :

- un seul capitaine par équipe ;
- le nom du capitaine d'équipe devra être communiqué au greffe, dans le dossier d'inscription de l'équipe ;
- le capitaine d'équipe devra être identifiable à tout instant par le port d'un badge spécifique ;
- avant le début des tirs, le capitaine d'équipe choisira de rester derrière le piquet de départ (de couleur jaune) tant que les 3 tireurs de l'équipe n'auront pas fini de tirer ou de se rendre au piquet violet, auprès de l'arbitre. La communication entre le capitaine et son équipe est libre. Il peut conseiller le tireur sur sa technique de tir, sur l'estimation des distances et des difficultés de tir. Ensuite, il peut accompagner ses tireurs aux cibles. Il est l'unique interlocuteur entre l'arbitre et son équipe. En cas de désaccord, il devra déposer un recours devant le Jury d'Appel (**Application au 01/09/2006**).

En cas de sur-affluence (plus de 40 équipes) des groupes complémentaires seront constitués et intercalés comme il conviendra sur le parcours.

Transferts : voir la règle dans les Règlements Généraux en C.3.3.

E.3 L'ENTRAINEMENT OFFICIEL

La veille du Critérium, et avant le départ des pelotons, l'organisateur doit prévoir un terrain sur lequel seront installés des pas de tir en nombre suffisant comportant des cibles d'échauffement à des distances variées.

E.4 LES EPREUVES DU CRITERIUM DE FRANCE

E.4.1 L'épreuve du Critérium de France est une épreuve de **Tir 3D de 20 cibles**.

E.4.2 Chaque compétiteur tire deux flèches de son pas de tir habituel (pas rouge pour les arcs tir libre, pas bleu pour les autres catégories).

E.5 LES DISTANCES POUR LES PARCOURS

Elles devront être conformes au règlement général du Tir sur cibles 3D.

E.5.1 L'ORDRE DE TIR

Chaque groupe est composé de 2 équipes, soit 6 archers. Les équipes tirent l'une après l'autre.

E.5.2 LA ROTATION

A chaque cible les équipes tirent alternativement en premier et en second.

A l'intérieur d'une équipe l'ordre des tirs est laissé au choix de l'équipe ou de son capitaine. Les archers d'une même équipe sont autorisés à communiquer entre eux.



E.6 LE CONTRÔLE DU TEMPS

L'équipe dispose de 3 minutes pour tirer l'ensemble des 6 flèches (2 flèches par archer).

Le chronomètre démarre une fois que le premier tireur a franchi le piquet jaune. Ses coéquipiers peuvent le suivre. Un seul archer tire à la fois.

Les dépassements de temps sont gérés en termes d'équipes. Un [1] dépassement de temps, avant sanction, est accordé à l'équipe par parcours de 20 cibles. Un arbitre, ayant observé un archer dépassant le temps limite imparti, l'avertira par une note signée sur la feuille de marque de l'équipe en indiquant l'heure de l'avertissement. Au second ou tout autre avertissement écrit suivant, lors de cette compétition, annulation d'autant de meilleures flèches en cibles que de flèches tirées hors délai.

Le temps limite peut être étendu lors de circonstances exceptionnelles (*Application le 01/01/2007*).

Sécurité lors des tirs en équipes : Le premier tireur a le droit de s'engager avec sa première flèche encochée sur l'arc. En aucun cas, le tireur suivant ne doit positionner sa flèche, encochée ou non, sur l'arc, tant que le tireur qui le précède n'a pas dégagé le pas de tir et se trouve en sécurité : sa flèche doit demeurer dans le carquois (*Application au 01/01/2006*).

E.7 L'ETABLISSEMENT DES SCORES

Dans l'éventualité d'une égalité dans les scores totaux, le départage se fera de la manière suivante :

Pour le classement, excepté pour les égalités décrites plus loin :

- plus grand nombre de 10
- plus grand nombre de 10 X
- plus grand nombre de 8
- plus grand nombre de 5

Si l'égalité subsiste, les équipes sont déclarées ex æquo.

Pour l'attribution du titre ou des médailles :

- 1 tir de barrage d'une série de 3 flèches (une par archer de l'équipe), tirées dans un temps de 1 minute et 30 secondes à partir du moment où le premier archer franchit le pas d'attente jaune, sur une cible au choix de l'organisateur. Le plus haut score des points gagne.
- Si l'égalité subsiste, un second tir de barrage sera effectué.
- Si l'égalité subsiste, un troisième tir de barrage sera effectué.
- Après le 3^{ème} tir de barrage, l'équipe ayant le plus grand nombre de 10 X sera déclarée gagnante.
- Si l'égalité subsiste, l'équipe ayant le plus grand nombre de 10 sera déclarée gagnante.
- Si l'égalité persiste, l'équipe ayant le plus grand nombre de 8 sera déclarée gagnante.
- Si l'égalité subsiste, l'équipe ayant le plus grand nombre de 5 sera déclarée gagnante.

Si nécessaire, il sera de nouveau tiré un barrage de 3 flèches (une par archer) au plus haut total de points, suivi du départage ci-dessus jusqu'à ce que l'égalité soit résolue.

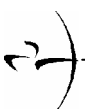
La durée de la séquence de tir accordée pour résoudre une égalité entre 2 équipes sera de trois (3) minutes, une minute 30 secondes par équipe.

Les tirs de barrage se feront sur une cible spécialement installée à cet effet, près de la zone du greffe. Les tirs de barrage seront tirés dès que cela sera possible après que les feuilles de marque aient été enregistrées. Une équipe qui ne peut être présente pour un tir de barrage après que son capitaine d'équipe en ait été informé sera déclarée perdante. Si l'équipe et son capitaine ont quitté le terrain et qu'ils ne puissent être informés du tir de barrage, bien que les résultats ne soient pas officiellement certifiés, cette équipe sera déclarée perdante.

E.8 LE PROGRAMME

Les horaires de référence sont publiés sur le Guide Calendrier des compétitions de la saison. Ils pourront être modifiés, pour des raisons pratiques, conjointement par le Comité d'organisation, la Commission des Juges et les capitaines d'équipes.

L'affectation aux cibles des différentes équipes se fait par tirage au sort la veille, après la cérémonie de clôture des Championnats de France individuels ou le matin avant le départ, en présence du Jury d'Appel et de la Commission des Juges.



Chaque peloton sera constitué de deux équipes de clubs.

Chaque peloton sera accompagné tout au long du parcours par un arbitre.

En cas de nombre impair d'équipes, la Commission des Juges désignera un arbitre pour l'équipe restée seule.

Le capitaine d'équipe peut communiquer avec ses archers à tout moment dans la mesure où il ne provoque pas une gêne pour l'équipe adverse. Il peut accompagner son équipe au pas de tir et monter aux cibles à la fin des tirs. La concertation entre les archers est possible. Il n'y a pas d'incident de tir dans cette discipline.

E.9 DIVERS

Matériel : le matériel des archers sera conforme aux règlements de la FFTA pour toutes les catégories d'arc.

Pénalités : une équipe convaincue de contrevenir au présent règlement ainsi qu'aux règlements généraux de la FFTA peut être éliminée du Critérium et peut perdre la place qu'elle avait acquise.

S'agissant du capitaine d'équipe, il peut dans un premier temps se voir retirer son badge et être exclu du suivi de son équipe. En cas de récidive, il peut être exclu du parcours.

E.10 LES TITRES DECERNES

L'équipe de Club gagnante reçoit le titre de :

ÉQUIPE VAINQUEUR DU CRITERIUM DE FRANCE DE TIR 3D

Elle reçoit la médaille d'or.

L'équipe classée seconde reçoit la médaille d'argent, la troisième la médaille de bronze.

