

REGLEMENT TIR NATURE A L'ARC 3D BELGIQUE



Commission Technique Nationale

Règlement approuvé par l'UC/ CE en date du 01 octobre 2011

TABLES DES MATIERES

1 INTRODUCTION.

2 GENERALITES.

2.1 LES CATEGORIES D'AGES

2.2 LES CATEGORIES D'ARCS

2.3 TECHNIQUE SPECIFIQUE DE TIR

2.4 FEUILLE DE MARQUE : NOMENCLATURE

3 LE PARCOURS.

3.1 LA CIBLERIE.

3.2 L'IMPLANTATION ET LA SECURITE.

3.3 LES CIBLES

3.4 PAS DE TIR, PIQUETS

4 LE MATERIEL DE TIR.

4.1 LES CORDES.

4.2 LES STABILISATEURS.

4.3 LES FLECHES.

4.4 LES POINTES.

4.5 REPOSE FLECHES.

4.6 DISPOSITIF DE CONTRÔLE D ALLONGE.

4.7 VISEUR.

4.8 AIDES OPTIQUES et NOTES MANUSCRITES

4.9 DEFAUT DE MATERIEL.

5 DEROULEMENT DE LA COMPETITION.

5.1 REGLE GENERALE.

5.2 PRISE DE CORDE

5.3 TEMPS DE TIR.

5.4 SCORES

5.5 MARQUAGE DES SCORES

5.6 FLECHE TIREE OU PERDUE

5.7 RUPTURE D'EGALITE

6 FONCTIONS ET RESPONSABILITES

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

7 LUTTE CONTRE LE DOPAGE ET ETHIQUE SPORTIVE

8 LES CANDIDATS ELITES

9 CHAMPIONNAT DE Belgique

- 9.1 NOMBRE DE TIR MINIMUM
- 9.2 CHAMPION DE BELGIQUE
- 9.3 REMISE DES PRIX DU CHAMPIONNAT DE BELGIQUE
- 9.4 NOMBRE DE MEDAILLE

1 INTRODUCTION

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

2. GENERALITES

2.1 LES CATEGORIES D'AGES

Pour définir la catégorie d'âge de l'archer, on fait toujours uniquement référence à l'année de naissance par rapport à l'année du Championnat, celui-ci commence le 1^{er} octobre qui précède le 1^{er} janvier le plus proche et se termine le 30 septembre de l'année suivante. ! (Voir Tableau)

Master : A partir de 50 ans

on distingue les H et les D

Senior : Plus de 20 ans

on distingue les H et les D

Benjamin : Pas Blanc ; Cadet & Junior Pas Bleu

on distingue les H et les D

Remarque : Les Benjamins ; Cadets et Juniors se trouvent dans le même classement vu qu'ils ne tirent pas du même pas de tir.

Tableau des catégories d'âge										
Né(e) en	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
2003										
2002					Benjamin					
2001										
2000										
1999										
1998										
1997					Cadet + Junior					
1996										
1995										
1994										
1993										
1992										
1991										
1990										
1989										
1988										
1987										
1986					Senior					
1985										
1968										
1967										
1966										
1965										
1964										
1963										
1962										
1961										
1960					Master					
1959										
1958										
1957										

Changement de catégorie

Les Cadets ; Junior (Garçons et Filles) les Masters (hommes et femmes) pourront s'inscrire dans la catégorie Senior à leur première manche du Championnat de Belgique. Cette inscription sera de rigueur tout au long de l'année du Championnat. Elle ne pourra être changée que pour la participation au Championnat de l'année suivante. Aucune dérogation ne sera admise pour les autres catégories

2.2 LES CATEGORIES D'ARCS

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

1/ Poulie.



Archers utilisant des arcs de type "arc à poulies" ou tout autre mécanisme permettant une réduction de puissance à pleine allonge, nus , de hauteur indifférentes. La puissance maximale devra être de 60 livres .

2/ Barebow.



Un arc de n'importe quel type pourvu qu'il réponde aux principes et à la définition de l'arc utilisé dans le tir à l'arc sur cible c'est-à-dire : un arc comprenant une poignée, un corps d'arc (sans passage possible de la flèche à l'intérieur du corps d'arc) et deux branches flexibles se terminant chacune avec une contre-courbure et une encoche où vient se fixer la corde ; l'arc est tendu par une seule corde venant se loger directement entre les deux poutres. 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 repères, marques, ou pièces quelconque qui pourraient être utilisés pour viser. Un contrepoids « des » peut-être utilisé ; il doit être situé sur la partie inférieure de la poignée



de l'arc, mais ne doit pas aider à la visée. L'arc, non bandé , complet avec les accessoires autorisés et avec le contrepoids doit pouvoir passer par un trou ou un anneau de 12,2 cm de diamètre, avec une tolérance de + ou - 0,5 mm. La puissance maximale devra être de 60 livres à l'allonge de l'archer.

Pour les archers qui veulent obtenir une sélection pour le 3D international, la catégorie doit correspondre exactement aux spécifications du règlement FITA du 3D international.

3/ Huntingbow.



Arcs de type recurve, de hauteur et de puissance indifférente, pour lesquels seules les flèches ayant un poids minimum de 30 grammes ET-OU une pointe vissée de 125 grains pour les hommes et de 20 grammes ET-OU 100 grains pour les femmes sont autorisées.

Les pointes à visser ne peuvent en aucun cas être collées. Les arcs longbow peuvent utiliser des flèches de type Huntingbow et se classer dans cette discipline. Pour les archers qui veulent obtenir une sélection pour le 3D international, la catégorie doit correspondre exactement aux spécifications du règlement FITA du 3D international. Les archers qui utilisent des flèches qui ne correspondent pas aux normes des pointes ou poids des flèches seront classés en Belgique dans la catégorie Barebow, toutefois si tout correspond aux spécifications de la FITA leur points pourront être repris pour une qualification en équipe élite.

4/ Longbow



L'arc devra correspondre à la forme traditionnelle d'un arc long, ce qui signifie que lorsque l'arc est bandé, sans traction sur la corde, celle-ci ne peut toucher aucune autre partie de l'arc à l'exception des poupées. Il peut être composé de n'importe quel matériau ou combinaison de matériaux. La forme de la poignée ou des branches est sans restriction. Un longbow (arc droit) démontable, alors qu'il est monté, est autorisé dans la mesure où l'arc garde sa forme traditionnelle de l'arc droit, telle qu'elle est autorisée actuellement dans les diverses compétitions Belge.

Pour les archers qui veulent obtenir une sélection pour le 3D international, la catégorie doit correspondre exactement aux spécifications du règlement FITA du 3D international. !!!!! Attention !!!!!, les longueurs minimales d'arcs sont définies en !!! 3D international !!! 160 cm pour les Hommes et 150 cm pour les dames.

5/ Compound.(Arc Libre)



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

Pour les archers qui veulent obtenir une sélection pour le **3D international** , la

catégorie doit correspondre exactement aux spécifications du règlement FITA du 3D international.

5/Recurve (Arc Libre)



Un arc recurve correspondant à la définition du barebow équipé de tout ou en partie du matériel de tir utilisé sur cible en FITA, tel que le viseur, le contrôleur d'allonge ou le stabilisateur. La puissance maximale ne devra pas dépasser 60lb à l'allonge de l'archer

6/ Les accessoires suivants sont autorisés dans toutes les divisions :

Des protections de branches , (limb savers).

Ce règlement National est d'application, pour tous les points non spécifier dans ce règlement , référence est faite au règlement FITA.

2.3 TECHNIQUE SPECIFIQUE DE TIR

En armant son arc, un archer ne doit pas utiliser une technique qui, selon les arbitres, pourrait permettre à une flèche, si elle est lâchée accidentellement, de voler derrière la zone de sécurité. Si un archer persiste, il sera, pour des raisons de sécurité, prié par l'arbitre de cesser le tir.

2.4 FEUILLE DE MARQUE

Nomenclature sur feuille de marque :

1 / Type d'arc :

(Chasse) Hunting bow
(Droit) Longbow
(Recurve nu) Barebow
(Compound nu) Poulie
(Libre) Compound
(Libre) Recurve

H
L
B
P
C
R

2 / Sexe :

H / D

--	--	--

3 / Catégorie :

B	Benjamin	- de 15 ans
J	Cadet + Junior	+ de 15 ans
S	Senior	plus de 20 ans
M	Master	50 ans et plus
D	Découverte	HorsClassement

Les Benjamins ; Cadets & Juniors sont dans la même catégorie pour le classement puisqu'ils tirent de pas de tir différent.

3. LE PARCOURS.

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

3.1 LA CIBLERIE.

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

Pour les archers qui veulent obtenir une sélection pour le 3D se référer à l'annexe sous le titre 8 LES CANDIDATS ELITES Chapitre (1)

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

Le choix des cibles et de ses distances sont laissés à l'initiative de l'organisateur dans les limites fixées ci dessous :

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

Cette catégorie « découverte » englobe les archers de tous âges qui viennent s'essayer à la pratique du tir 3D. Ils sont hors concours, ne possèdent pas de classement et n'obtiennent aucun prix. Afin de permettre une équivalence entre les diverses compétitions 3D, les cibles 3D sont réparties en 4 catégories .

Cette répartition est basée sur des gabarits définis suivant la taille de l' animal par deux membres mandatés par la commission technique nationale .

Total de cibles par parcours 20 cibles au total sur la journée 40 cibles

N°de catégorie	Piquet ROUGE	Piquet BLEU	Piquet BLANC
1 Petit Animal	Maximum 20 m	Maximum 15 m	Maximum 10 m
2 Petit Gibier	Maximum 30 m	Maximum 25 m	Maximum 20 m
3 Moyen Gibier	Maximum 35 m	Maximum 30 m	Maximum 25 m
4 Grand Gibier	Maximum 45 m	Maximum 30 m	Maximum 25 m
<u>PAS de TIR</u>			
Distances Totalisées	520 m + ou - 20 m	420 m + ou - 20 m	320 m + ou - 20 m

Pour la mise en place des cibles, par rapport aux distances prévues, une différence maximale de 50cm est tolérée

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

Comment définir la catégorie des animaux :

Pour définir une catégorie il est obligatoire de transmettre aux deux membres mandatés par la commission technique nationale une photo (sous format informatique « PDF » ou autre) ; le diamètre de la zone X10 points (si elle existe) ; le diamètre de la zone 10 et (la longueur + largeur de la zone 8 points la surface sera calculée sur base d'une ellipse). Les mandatés par la commission technique nationale (1 LFBTA et 1 HBL) définiront la catégorie de l'animal et l'intégreront dans un catalogue sous forme informatique (mis à disposition sur le site des deux liges). Pour les animaux sans zones tracées, la catégorie des animaux sera définie par les mandatés de la commission technique nationale ; les dimensions et la forme des différentes zones à tracer seront fournies par les mêmes mandatés de la commission technique nationale . Les zones X 10 ne seront pas tracées si elles n'existent pas.

NOMBRE DE CIBLE PAR PARCOURS

Petit animaux : 4 cibles (en double) par parcours de 20 cibles

Petits gibiers : 7 cibles par parcours de 20 cibles

Moyens gibiers : 7 cibles par parcours de 20 cibles

Grand gibiers : 2 cibles par parcours de 20 cibles

3.2 L'IMPLANTATION ET LA SECURITE.

Dans la mesure du possible, les cibles seront placées devant une zone où les flèches pourront se planter sans dégât. Si la configuration du terrain ne le permet pas, l'organisateur devra prévoir une butte, un filet ou tout autre système. Attention les filets ne sont pas efficaces à 100% .

Positionnement de la cible : L'animal doit être entièrement visible du pas de tir (à genoux ou décalé de 50cm). La zone tuée doit faire face à l'archer de façon qu'il n'y ait pas de confusion possible entre les différentes zones de marques qui présenterait éventuellement la cible. Afin d'éviter une détérioration trop rapide, les cibles installées dans une fourchette de 5 à 15 m doivent être doublées dans ce cas il faut prévoir une information donnant au pas stop la séquence de tir 1^{er} et 2^{ème} flèche , si il y a 2 pas de tirs distincts .

Les animaux pourront être différents mais devront respecter des proportions de tailles et de zones semblables. Face à cette situation, l'archer doit obligatoirement tirer une flèche dans chaque cible.

3.3 LES CIBLES

Les zones marquantes (voir 5.3) des cibles sont matérialisées par un trait tracé par le fabricant . Lorsque ces zones ne sont pas tracées, elles doivent l'être par l'organisateur avec des calibres définis (voir chapitre 3.1 page 10) et gravées à chaud (fer à souder) dans la masse . En aucun cas, les surfaces des zones vitales ne doivent être matérialisées par un sur lignage, vernis ou tout autre procédé. De même le spot 10X ne doit être matérialisé par une peinture de couleur tranchante avec le corps de l'animal : en effet ceci constitue une aide à la visée qui dénature l'esprit du tir dans lequel l'appréciation de la zone vitale reste fondamentale, autant que l'appréciation des distances.

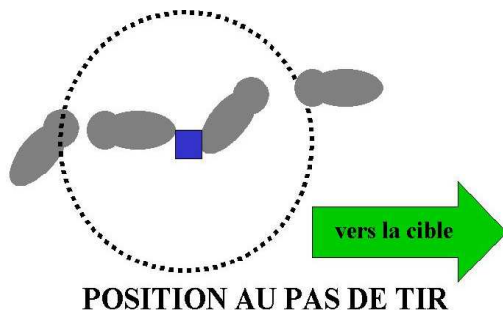
3.4 PAS DE TIR PIQUETS

Matérialisation. Les pas de tir sont matérialisés par des piquets de couleurs vives de 20 à 40cm de hauteur hors sol, cas exceptionnel (terrain rocheux, carrière, ...) des rubans ou des pierres serties au sol peuvent être utilisées. Ils seront , peints d' une seule couleur vive sur toute la hauteur placés au sol et toujours visibles.

- Pas Stop : piquet d'attente du peloton (avec le numéro de la cible)
- Piquet jaune : piquet de départ du tireur.
- Piquet rouge : pour les arcs recurves et compounds excepté les Benjamins qui tir du Blanc.
- Piquet bleu : pour toutes les autres catégories d'arcs et d'âges à l'exception des benjamins
- Piquet blanc : pour les benjamins et la catégorie "Découverte".
- Piquet violet : L'organisateur doit installer un piquet violet destiné au chronométreur, dans un lieu qui lui permettra de suivre le départ et la position des tireurs aux différents pas de tir. Ce pas est également le pas de retour obligatoire du tireur après son tir .(s' il n'est pas possible de placer ce pas comme demandé il faut le placer à côté du pas stop)

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

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



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

4 LE MATERIEL DE TIR.

Ce chapitre présente le type de matériel que les archers ont le droit d'utiliser quand ils tirent les compétitions 3D. Il est de la responsabilité de l'archer d'utiliser un matériel conforme aux règlements. En cas de doute l'archer devra montrer son matériel au juge avant de l'utiliser pour la compétition. Tout archer découvert utilisant du matériel non-conforme aux règlements sera disqualifié.

4.1 LES CORDES

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

Catégories longbow, barebow, poulie et hunting bow :

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

Catégorie recurve et compound :

Des attaches sur la corde sont autorisées pour servir de marques pour le nez ou les lèvres, ainsi d'un œillette, avec ou sans appareil d'orientation des boucles de corde. Il n y a pas de limites de longueur de tranche fil central pour ces catégories. Pour les archers qui veulent obtenir une sélection pour le 3D international , la catégorie doit correspondre exactement aux spécifications du règlement FITA du 3D international.

4.2 STABILISATEUR

Hunting bow et poulie :

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

Recurve et compound :

Aucune restriction.

Longbow et barebow :
Aucun stabilisateur n'est autorisé.

Pour les archers qui veulent obtenir une sélection pour le 3D international , la catégorie doit correspondre exactement aux spécifications du règlement FITA du 3D international.

4.3 LES FLECHES

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

Elles doivent être marquées au nom ou aux initiales du tireur, et être identiques en cible. (fûts ; plumes).

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

Première flèche : 1 anneau, deuxième flèche : 2 anneaux. La couleur des anneaux reste au choix de l'archer, mais doit être identique en cible.

Hunting bow : seules les flèches ayant un poids minimum de 30 grammes ET/OU une pointe vissée de 125 grains pour les hommes et de 20 grammes ET/OU 100 grains pour les dames sont autorisées.

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

Pour les archers qui veulent obtenir une sélection pour le 3D international , la catégorie doit correspondre exactement aux spécifications du règlement 3D FITA .

4.4 LES POINTES

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

4.5 LE REPOSE FLECHE

.1 Barebow.

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

.2 Longbow. Aucun type de repose flèche n'est autorisé.

.3 Poulies.

Le point de pression sur lequel repose la flèche ne peut pas être plus de 6 cm en arrière que la gorge de la poignée de l'arc.

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

.4 Hunting bow .

Deux possibilités :A/Les flèches doivent être tirées sur la main ou sur le plateau de flèche. Le plateau de flèche peut être recouvert de n'importe quel matériau .

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

.5 Recurve et compound.

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

Pour les archers qui veulent obtenir une sélection pour le 3D international , la catégorie doit correspondre exactement aux spécifications du règlement 3D FITA .

4.6 LE DISPOSITIF DE CONTRÔLE D'ALLONGE

Barebow, poulie, longbow et hunting bow :

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

Arc recurve et compound :

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

4.7 LE VISEUR

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

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

Pour les archers qui veulent obtenir une sélection pour le 3D international , la catégorie doit correspondre exactement aux spécifications du règlement 3D FITA .

4.8 LES AIDES OPTIQUES et LES NOTES

Toutes catégories :

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

Aucun système de mesure des distances ou tout autre moyen d'estimation des distances ne sera autorisé et ce à aucun moment. Ces dispositions concernent toute partie de l'équipement (y compris vestimentaire) des archers.

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

Des photos de cible, des appareils de mémorisation électroniques, des aides manuscrites ou non quelconques autres que des notes concernant les repères du viseur ou relatives aux scores du compétiteur sont interdites.

4.9 LES DEFAUTS DE MATERIEL.

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

S'il reste trois tireurs ou plus dans le peloton, ils peuvent continuer à tirer. S'il ne reste que deux tireurs ou moins, ils doivent rejoindre le peloton suivant ou se mettre sur le côté et attendre un officiel avant de continuer. Il est interdit de quitter le peloton. Le laps de temps autorisé pour la réparation sur place est de 30 minutes maximum. Le matériel peut être à nouveau vérifié quand un tireur réintègre la zone de tir. Tout tireur quittant la zone de tir sans suivre les indications de l'officiel sera disqualifié.

5 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

5.1 REGLE GENERALE

Deux flèches par cible et du même pas de tir (deux pas distincts peuvent être placés pour les petits animaux puisqu'il y a deux cibles différentes, ceux-ci doivent être signalés au pas stop) dans le temps maximum d'UNE minute. Une fois qu'un tireur commence à tirer sur un parcours, il/elle devra finir avec son peloton.

5.2 PRISE DE CORDE

Barebow , Poulie , Recurve et Compound : Libre

Barebow et Poulie: Pour les palettes arc nu les coutures doivent être de couleur unie, les points et les lignes doivent être de même taille, forme et couleur .

HuntingBow et Longbow : Seul la prise de corde type méditerranéenne (cigarette) est autorisée . Le déplacement d'encrage sur le visage est interdit.

5.3 TEMPS DE TIR

1 minute pour chaque tireur du peloton , le temps de tir débute à l' arrivée au pas de tir ou au marquage d'un arrêt entre le pas de départ jaune et le pas de tir correspondant à la catégorie : (Rouge, Bleu ou Blanc) et se termine à la décoche de la deuxième flèche. Le tir commencera lorsque la cible est libérée par les archers du peloton précédant, et que tous les membres du peloton ont rejoint le pas d'attente et sont prêts à tirer. Tour à tour, après son tir chaque tireur doit rejoindre le pas VIOLET après avoir quitté le pas de tir. L'archer ayant dépassé le temps de tir autorisé recevra un avertissement notifié sur sa feuille de marque ! Ensuite, s'il réitère la faute, il sera sanctionné de 5 points par flèche tirée(s) hors temps .

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

5.4 SCORES

11 - 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 11 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.

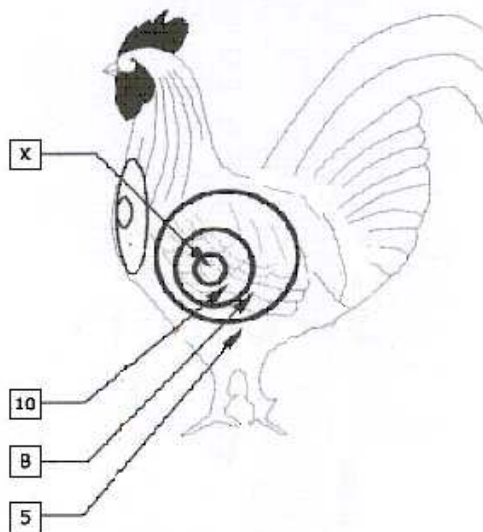
5 - reste de l'animal en touchant la couleur du corps.

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

Seules les flèches fichées en cible comptent. Toute la zone de marque, si elle existe, peut être utilisée sauf s'il est notifié autrement au piquet d'attente.

En l'absence de zone de marque, toute partie de l'animal, hormis les zones 10 et 8 et autre que cornes ou sabots, compte pour 5 points. L' ordre de tir 1^{er} et 2^{ème} flèche doit être respecté au marquage des points sur la fiche des scores.

S'il manque un morceau de cible, incluant une ligne de division ou une partie où 2 couleurs se rencontrent ou si la ligne de division est déviée par une flèche, on évaluera la valeur du score de la flèche touchant une telle partie au moyen d'une ligne circulaire imaginaire.



5.5 MARQUAGE DES SCORES

La double marque étant exigée, les deux marqueurs doivent inscrire les scores avant que les flèches ne soient retirées. Les flèches retirées avant le marquage des scores ne sont plus en cible... donc marquée «M». Une infraction répétée entraînera la disqualification du tireur. Les feuilles de marque seront collectées à la fin de chaque parcours. Toutes les feuilles de marque doivent être lisibles, complétées et signées pour être acceptées. Une fois les feuilles de marque retournées auprès du responsable officiel, elles ne pourront plus être modifiées. Après vérification, si il y a discordance entre la marque et la contre-marque, les points les plus bas seront pris en considération.

Toute personne qui altère ou falsifie un score, ou laisse volontairement altérer ou falsifier un score sera disqualifiée et n'aura pas le droit de disputer d'épreuve pendant un an. (Voir paragraphe 7)

Les tireurs sont responsables des points (scores) portés sur leurs propres feuilles de marque.

Aucun duplicata de feuille de marque ne sera délivré en cas de perte ou feuille endommagée ou volée. Toutes les feuilles de marques seront gardées par le gestionnaire des résultats du Championnat de Belgique pendant un an.

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

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

Une flèche qui est enfoncée dans l'encoche d'une flèche en cible sera marquée au même score que la flèche emboutie. Toute flèche accidentellement ou délibérément lâchée sera, si elle n'est pas dans la zone de marque de la cible, marquée comme «M». *Toute personne qui modifie ou falsifie sans autorisation ou en toute connaissance de cause un score sera disqualifiée.*

5.6 FLECHE TIREE OU PERDUE

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

Flèche tombée de l'arc :

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

Flèches perdues :

Toutes flèches perdues doivent être signalées à un arbitre ou un organisateur. La recherche doit se faire après le concours, sauf s'il est possible d'assurer la sécurité des personnes et si aucune gêne ne s'ensuit pour le bon déroulement de l'épreuve, ni pour le peloton suivant.

5.7 RUPTURE D'EGALITE

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

- 1 • au nombre de 11
- 2 • au nombre de 10
- 3 • au nombre de 8

6 FONCTIONS ET RESPONSABILITES

6.1 ORGANISATEUR

Après avoir mis en place son parcours et géré les inscriptions, l'organisateur forme les pelotons et nomme les chefs de pelotons qui peuvent être soit un tireur, soit un accompagnateur. Ces pelotons sont composés de 3 tireurs au minimum et de 6 tireurs au maximum. Pour la composition des pelotons, l'organisateur doit veiller à ce qu'aucun peloton ne comporte plus de deux membres d'un même club, dans un peloton de 4 archers et de trois archers d'un même club pour les pelotons de 5 archers minimum.

Toutefois les archers doivent connaître cette règle et peuvent être disqualifiés pour non respect de celle-ci.

En fin de compétition, il établit les résultats par catégories et prévoit la remise des prix. Dans les 6 jours qui suivent la compétition, il expédie les résultats complets au gestionnaire des résultats du Championnat de Belgique qui fera suivre au secrétariat administratif des deux ligues LFBTA et HBL.

Il est recommandé aux organisateurs d'effectuer des départs simultanés.

Tir préalable : sur un parcours mis en place pour une manche de Championnat de Belgique. "L'entraînement, les tirs d'évaluation ou de préparation sont interdits avant le déroulement de cette manche la sanction sera la disqualification du tireur de cette manche."

6.2 CHEF DE PELOTON

Le chef de peloton a pour rôle essentiel le marquage des points obtenus par chaque tireur sur la feuille de marque avec contrôle le plus souvent possible de la cohérence avec la contre-marque. Il assure la rotation des tireurs à l'intérieur de son peloton pendant les tirs. Il rappelle aux archers de ne pas toucher aux pièges naturels du parcours. Le chef de peloton et les archers sont sensés ne pas ignorer les dispositions du présent règlement.

6.3 ARBITRAGE

L'arbitre doit avant tout veiller au bon déroulement de la compétition afin que chaque organisateur et chaque archer puisse vivre une bonne journée de tir. Alors que le terrain doit être préparé et tracé la veille de la compétition, le jour du concours, au moins une demi-heure avant le début du tir, l'arbitre doit avoir la possibilité de vérifier les distances. Il veille à la disposition correcte des sites de tir et du parcours en s'assurant que toutes les mesures de sécurité ont été prises. Il contrôle l'équipement du terrain ainsi que l'équipement des compétiteurs avant l'épreuve et à tout moment durant la compétition. Il contrôle le déroulement du tir et du marquage des scores. Il rédige le rapport d'arbitrage qui doit parvenir accompagné des résultats au responsable de l'arbitrage.

6.4 JURY

Un jury devra être formé par l'organisateur. Il comprendra deux membres de la compagnie organisatrice, deux archers de deux compagnies différentes au minimum et les arbitres présents composant la commission technique. Sa charge sera de régler tous les litiges survenus au cours des tirs : dépassements de temps, annulation de points, etc... litiges qui n'auraient pas été réglés par le chef de peloton.

7 LUTTE CONTRE LE DOPAGE ET ETHIQUE SPORTIVE

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

8 LES CANDIDATS ELITES

Pour les archers qui veulent obtenir une sélection pour le 3Di :

Les premières flèches du matin et de l'après-midi seront prisent en compte pour définir le score d'une éventuelle sélection pour une participation au 3D international.

9 CHAMPIONNAT DE BELGIQUE

9.1 Nombre de tir minimum.

Le nombre minimum de participations pour être classé au Championnat de Belgique est défini dans l'annexe . Ce nombre de tirs devra être effectué dans une même catégorie pour être classé dans celle-ci. Si l'archer a effectué plus que le nombre de tirs prévu dans l'annexe, les points seront comptabilisés sur les meilleurs résultats du championnat. Les résultats obtenus par l'archer sur son propre terrain comptent pour le championnat. Le nombre maximum de tir dépend du nombre de manches programmées pour le Championnat Tir Nature sur 3D.

9.2 Champion de Belgique.

Un titre de Champion de Belgique Parcours Nature sur 3D est décerné dans chacune des catégories d'âges, de sexes et d'arcs. Cependant le titre n'est pas attribué si le gagnant de l'épreuve n'atteint pas le nombre de points minimum correspondant à sa catégorie.

9.3 Remise des prix du championnat de Belgique.

Des coupes ou des médailles seront remises lors de la proclamation des résultats du championnat de Belgique aux meilleurs tireurs de chaque catégorie.

9.4 Nombre de médailles à distribuer

Une médaille d'or pour le premier, une d'argent pour le second et une de bronze pour le troisième seront remises dans chaque catégorie.