

II.6 - LE TIR SUR CIBLES 3D

Sommaire

A. Généralités

- A.1** Les concours
- A.2** Matériel spécifique
- A.3** Attribution des pas de tir
- A.4** Disposition des pas de Tir
- A.5** Distances de tir
- A.6** Les cibles
- A.7** Temps de tir
- A.8** Le marquage des scores
- A.9** Le classement par catégories et le départage des ex-æquo

B. Compétitions nationales

- B.1** Le Championnat de France Elite individuel de Tir 3D
- B.2** Le Championnat de France de France de Tir 3D
- B.3** Le Championnat de France par équipe de club

A. GENERALITES

A.1 LES CONCOURS

Le classement national est fait à partir de parcours sur 24 cibles.

Il est possible de faire plusieurs départs dans un week-end (les départs simultanés sont conseillés pour faire deux départs dans une journée).

Seul le premier score compte pour le classement du concours. Tous les scores sont remontés à la FFTA pour établir le classement national.

A.2 MATERIEL SPECIFIQUE

Les jumelles :

Seules les jumelles tenues à la main, sans limitation de grossissement, sont autorisées au piquet d'attente et durant le temps imparti pour le tir mais jamais après le tir de la seconde flèche au piquet de tir.

A.3 ATTRIBUTION DES PAS DE TIR

Piquet rouge : pour les arcs libres (Junior, Seniors 1, Seniors 2, Senior 3)

Piquet bleu, plus proche, pour toutes les autres catégories (à l'exception des Benjamins, minimes arc nu)

Piquet blanc : pour les benjamins et minimes Arc nu, ainsi que pour la catégorie "Découverte".

Les archers surclassés tirent des piquets imposés par leur catégorie de surclassement.

A.4 DISPOSITION DES PAS DE TIR

Le piquet rouge doit se situer en arrière du piquet bleu à une distance comprise entre 0 et 15m

Le pas de tir doit pouvoir accueillir 2 archers simultanément. L'archer ayant la première lettre, dans l'ordre alphabétique, dans le groupe de 2, tire à gauche (par exemple si la paire A-B va tirer, A se met à gauche).

L'organisateur peut, pour des raisons de technicité, avoir 4 cibles maximum où les archers tireront un par un.

Les archers doivent se tenir à approximativement 1m du piquet de tir dans toutes les directions en arrière et sur les côtés.

Dans des circonstances exceptionnelles un arbitre peut donner l'autorisation de tirer en dehors de ces zones.

A.5 DISTANCES DE TIR

Un parcours de tir sur cibles 3D se déroule en distances inconnues.

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

Il existe 4 groupes de cibles 3D, répartis suivant la formule suivante :

Surface elliptique de la zone 8 x diamètre de la zone 10

Avec le calcul de la surface elliptique = $\pi \times$ demi grand axe x demi petit axe

- Groupe 1 : ≥ 9000
- Groupe 2 : 5000 à 8999
- Groupe 3 : 2000 à 4999
- Groupe 4 : 300 à 1999

Fourchette de distance :

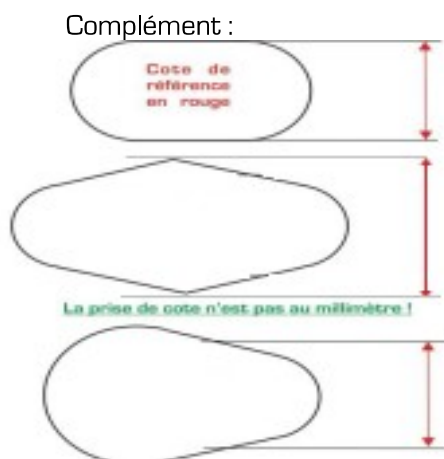
- Pas bleu : 5 à 30m
- Pas rouge : 10 à 45m
- Pas blanc : 5 à 25m



Pour 24 cibles :

- les parcours doivent comporter des animaux de tailles variées à des distances variées et le cumul des distances du piquet à la cible :
 - piquet bleu : doit se situer dans une fourchette de 490 à 520m
 - piquet rouge : doit se situer dans une fourchette de 630 à 670m
- Les photographies des différents gibiers doivent être affichées globalement au greffe ou au piquet d'attente au choix de l'organisateur.

Si ces valeurs ne sont pas respectées, le concours ne sera pas qualificatif



Il existe des cibles qui n'ont pas de zone ronde. Les zones peuvent être soit ovales, soit oblongues, soient 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.

A.6 LES CIBLES**• Nombre de buttes de tir :**

Un parcours de tir sur cibles 3D se déroule sur 24 cibles.

La répartition est la suivante :

- 4 groupes 1
- 6 groupes 2
- 8 groupes 3
- 6 groupes 4

• Les cibles

Les zones marquantes des cibles 3D sont matérialisées par un trait tracé par le fabricant.

Il est interdit de les modifier.

En cas de nécessité de rezone, elles doivent être rezonées à l'identique.

Lorsque ces zones ne sont pas tracées sur des cibles neuves, 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 (11) 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.

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

• Positionnement

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 doivent être identiques.

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 tirant à gauche tirera la cible de gauche, l'archer de droite celle de droite.

Cependant, certaines cibles sont fabriquées et vendues pour des tirs de biais : elles peuvent être utilisées, mais la Commission Sportive préconise de réduire la distance de tir afin de rester cohérent avec la difficulté due à l'angle de tir.

A.7 TEMPS DE TIR

Deux flèches par cible et du même pas de tir, dans le temps maximum de 1 mn 30 s à partir de l'arrivée au pas de tir que les archers devront rejoindre, sans perdre de temps, dès que la cible est disponible.

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 24 cibles. Tous les dépassements de temps doivent être notés sur la feuille de marque par l'arbitre constatant l'infraction (y compris le premier).

La Commission des Arbitres jugera des points à annuler

A.8 LE MARQUAGE DES SCORES

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 :

11 points	Petit cercle centré dans la zone 10 correspondant à 25% de la surface du 10
10 points	Cercle dans la zone vitale
8 points	Reste de la zone vitale
5 points	Corps de l'animal et plumes, pattes et ergots des gibiers à plumes
0 point	Cornes, bois, sabots, cible manquée

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.

A.9 LE CLASSEMENT PAR CATEGORIES ET LE DEPARTAGE DES EX AEQUO

Le classement doit être dégressif en partant du score le plus élevé.

En cas d'égalité entre deux archers, ceux-ci sont départagés comme suit :

- au nombre de 11
- au nombre de 10
- au nombre de 8
- au nombre de 5