

Règlement de tir à l'arc 3D

1^{er} avril 2026

Table des matières

Introduction	2
1. Généralités.....	2
Entraîneurs, spectateurs, parents et invités.....	4
Animaux de compagnie et animaux d'assistance.....	4
Accompagnateurs	5
Sécurité environnementale en plein air.....	5
Code vestimentaire et chaussures	5
Activités, tournois et compétitions de club, locales et provinciales.....	6
2. Gestion de la compétition	7
Officiel de parcours.....	7
Commission des juges.....	7
Délégué(e) technique.....	8
3. Disposition du parcours de compétition et cibles.....	8
Parcours en plein air.....	8
Distances de tir :.....	11
Disposition des parcours intérieurs	12
4. Catégories	13
5. Équipement et inspection de l'équipement.....	16
5.1 Division illimité — Règles d'équipement	16
5.2 Division chasseur — Règles d'équipement	17
5.3 Division distance connue — Règles d'équipement	18
5.4 Division arc nu.....	19
5.5 Division traditionnel (jeunesse, 50+).....	21
5.6 World Archery – Traditionnel (résumé).....	21
5.7 World Archery — Arc long (résumé).....	23
5.8 Accessoires pour toutes les divisions	25
5.9 Pointeaux fixes.....	26

5.10	Division non compétitive	26
6.	Règles de tir et étiquette.....	26
7.	Pointage – Épreuves 3D	28
___	Zones de pointage.....	30
8.	Infractions aux règles et différends	31
8.1	Comité de compétition	31
8.2	Procédure de différend.....	31
8.3	Comportement antisportif ou autres infractions au Code de conduite (le « Code »)	32

Introduction

La présente annexe des règles canadiennes de tir à l'arc 3D contient les règles, les procédures ainsi que les modalités administratives applicables au tir à l'arc 3D au Canada, tel que promu par Tir à l'arc Canada, ses organismes provinciaux de sport membres et leurs personnes inscrites. Elle est conforme aux politiques et aux règlements administratifs de Tir à l'arc Canada.

Les archers, les clubs et les autres organisations peuvent organiser une compétition comportant des modifications aux règles publiées, à condition de respecter les normes de sécurité reconnues ainsi que les règles de base applicables de Tir à l'arc Canada. Toutefois, ils sont encouragés à pratiquer le tir à l'arc conformément aux présentes règles de Tir à l'arc Canada afin de favoriser une compréhension et une pratique uniformes chez les archers au Canada ainsi qu'au sein des organisations sportives à l'échelle internationale.

Si une question relative à une règle du présent document découle d'erreurs de rédaction ou de divergences entre les versions française et anglaise, il convient de se référer à la version originale approuvée par le conseil d'administration de Tir à l'arc Canada.

Les règles de Tir à l'arc Canada pour le tir à l'arc 3D sont propres au contexte canadien. Toutefois, elles s'appuient sur les règles du tir à l'arc 3D pratiqué par World Archery et par l'International Bowchasseurs Organization. Un document distinct présente les règles canadiennes applicables au tir à l'arc selon l'ASA.

1. Général

- 1.1 Tous les Canadiens inscrits, en règle et satisfaisant aux critères d'admissibilité peuvent participer à titre d'athlètes à un événement enregistré (défini comme toute activité de tir, compétition, tournoi ou championnat enregistré).
- 1.2 Les personnes inscrites ne sont pas autorisées à s'inscrire dans plus d'une catégorie au sein d'un même événement enregistré.
- 1.3 Pour participer à un événement enregistré, tous les archers doivent signer une décharge de responsabilité.
- 1.4 Pour les événements enregistrés, il est recommandé que les organisateurs fixent une date limite d'inscription. Une liste d'attente peut être mise en place, et les inscriptions soumises après la date de clôture peuvent être

acceptées ou refusées par les organisateurs. Les organisateurs se réservent le droit de refuser toute inscription reçue après la date limite si celle-ci entraîne une modification du programme ou cause d'autres problèmes organisationnels.

- 1.5 En complétant leur inscription à un événement de tir à l'arc 3D enregistré auprès de Tir à l'arc Canada, tous les participants reconnaissent et acceptent ce qui suit :
 - Se conformer à l'ensemble des règles et règlements applicables régissant l'événement, comme établis par Tir à l'arc Canada ou, le cas échéant, par l'organisme provincial ou territorial de sport (OPTS) hôte ou le club.
 - Les athlètes et les officiels doivent respecter l'esprit du fair-play et de la non-violence, et se comporter en conséquence sur le terrain de compétition, en se conformant au Code de conduite de Tir à l'arc Canada ou à tout code, politique ou norme de comportement adopté par l'OPTS hôte ou le club.
 - Reconnaître que le non-respect de ces règles ou codes peut entraîner des mesures disciplinaires.
- 1.6 Tous les entraîneurs et officiels doivent satisfaire aux exigences de la politique de vérification des antécédents judiciaires de Tir à l'arc Canada ou de l'OPTS pour les activités couvertes par la portée de cette politique.
- 1.7 Les organisateurs ont le droit de publier une date limite de remboursement (« date limite de remboursement ») ainsi que des dates limites d'inscription. Dans le cadre des événements de Tir à l'arc Canada, la date limite de remboursement correspond au dernier jour de l'inscription officielle. Si un(e) athlète ne peut pas participer, ses frais d'inscription peuvent être retenus par les organisateurs s'il (elle) se retire après la date limite publiée. Le club hôte se réserve le droit de considérer des circonstances exceptionnelles et d'accorder une exception au cas par cas. Les frais d'inscription ne seront ni remboursés ni crédités si un(e) athlète participe à quelque moment que ce soit à l'événement, quitte la compétition prématurément après que le temps de tir de sa catégorie a été prolongé par le (la) directeur(trice) du tournoi, ou en cas de disqualification.
- 1.8 Toutes les personnes accréditées, les officiels de compétition et les bénévoles du tournoi doivent s'abstenir de porter, consommer, utiliser ou être sous l'influence de substances intoxicantes (alcool, cannabinoïdes, etc.) quand ils se trouvent sur le terrain de compétition, le parcours d'entraînement ou dans toute autre zone désignée. Toute infraction à cette règle peut entraîner la révocation de l'accréditation, telle que déterminée par le comité de compétition ou, à défaut, par la plus haute autorité présente à l'événement. Selon les circonstances, le dossier peut être soumis au tiers indépendant ou au responsable des plaintes de Tir à l'arc Canada ou de l'association provinciale pour suite appropriée.
- 1.9 Il est interdit de fumer (tabac ou cannabis), de vapoter ou d'utiliser des cigarettes électroniques sur tout terrain de compétition, parcours d'entraînement ou dans toute zone de compétition délimitée (y compris les zones pour spectateurs), en tout temps. Toute personne souhaitant le faire doit quitter le site et utiliser une zone située à au moins dix (10) verges de l'entrée du terrain.
- 1.10 Tous les participants doivent faire preuve de respect envers l'environnement naturel et les installations utilisées dans le cadre d'un événement enregistré. Le fait de jeter des déchets, d'endommager la végétation ou de poser tout geste ayant un impact négatif sur le site ou l'environnement ne sera pas toléré et peut entraîner des mesures disciplinaires.
- 1.11 Dans les événements de Tir à l'arc Canada, et selon ce qui est recommandé pour tous les autres événements, les numéros d'athlètes doivent être affichés de manière bien visible sur le carquois ou la cuisse de l'athlète et être visibles en tout temps depuis l'arrière de la ligne de tir ou des piquets pendant le déroulement du tir.
- 1.12 À leur arrivée à un événement, les participants doivent se présenter à la table ou au kiosque d'inscription/enregistrement, où ils recevront leur numéro d'athlète ainsi que les informations relatives à

l'assignation des cibles et aux feuilles de pointage. Dans les compétitions de Tir à l'arc Canada utilisant le pointage électronique, les feuilles de pointage et les tablettes peuvent être distribuées dans les réunions techniques, environ 45 minutes avant le début du tir.

- 1.13 Les archers ne peuvent pas se trouver sur un parcours sur lequel ils sont assignés à tirer en compétition à distances inconnues avant d'y participer. Toute personne contrevenant à cette règle ne sera pas autorisée à tirer sur les parcours de compétition sur lesquels elle s'est trouvée et recevra un pointage de zéro pour chacun des parcours visités. Cette restriction ne s'applique pas aux athlètes qui traversent un parcours pour se rendre à leur parcours assigné ou en revenir. Elle ne s'applique pas non plus aux parcours utilisés pour les compétitions par équipe ni aux parents des athlètes de la catégorie jeunesse (les parents superviseurs ne sont pas autorisés à quitter la zone réservée aux spectateurs s'ils doivent participer à ce parcours).
- 1.14 Tous les membres d'un peloton de tir sont responsables de surveiller le contrôle du tir et la sécurité de tous les membres du groupe ainsi que de toute autre personne se trouvant à proximité immédiate.
- 1.15 Un signal sonore (p. ex., un long coup de klaxon à air soutenu), audible sur l'ensemble des parcours, doit être émis au début de chaque ronde de compétition. Si, pour quelque raison que ce soit, le tir doit être interrompu, un signal sonore (deux longs coups de klaxon à air soutenus) sera émis. En cas d'urgence nécessitant l'abandon du parcours, cinq signaux sonores répétés seront émis.
- 1.16 Si la compétition doit être abandonnée avant la fin de la ou des rondes de qualification, le pointage total obtenu sur les mêmes cibles par tous les athlètes d'une catégorie sera utilisé pour établir le classement et, si aucune autre compétition n'est possible, pour déterminer les gagnants de cette catégorie.
- 1.17 Si la compétition doit être abandonnée à une étape ultérieure, le format et l'horaire du tournoi seront modifiés en fonction du temps restant et des conditions des sites afin de déterminer les gagnants.
- 1.18 Aucun(e) athlète ne peut toucher à l'équipement d'un autre sans son consentement.

Entraîneurs, spectateurs, parents et invités

- 1.19 Aucun(e) entraîneur(e) n'est autorisé(e) sur les parcours de qualification ou d'élimination. Les entraîneurs doivent demeurer à l'extérieur des limites établies par le (la) délégué(e) technique.
- 1.20 Les spectateurs ne sont pas autorisés sur les parcours de compétition avant que l'officiel(le) de parcours n'ait commencé la compétition. Aux championnats de Tir à l'arc Canada, le (la) délégué(e) technique et le (la) juge en chef indiqueront si les parents et les spectateurs peuvent accéder à un parcours donné, et le cas échéant, à quels endroits. Les médias seront accompagnés par un(e) responsable de la sécurité du parcours ou un(e) juge afin d'assurer la sécurité de tous.
 - Il est strictement interdit de fournir des informations ou de prodiguer des conseils; toute infraction peut entraîner la disqualification de l'archer(ère).
 - Les spectateurs et les invités doivent éviter toute conversation pendant qu'un(e) archer(ère) est en train de tirer.
 - Tous les téléphones cellulaires et appareils électroniques doivent être mis en mode silencieux afin de ne pas déranger les athlètes.

Animaux de compagnie et animaux d'assistance

- 1.21 Chaque comité d'organisation d'un événement établit et applique sa propre politique concernant les animaux de compagnie. Si un site autorise les animaux, ceux-ci doivent être tenus en laisse en tout temps. Les propriétaires sont responsables du comportement de leur animal et doivent ramasser les excréments de leur

animal. Toutefois, les animaux de compagnie ne sont en aucun temps autorisés sur les parcours de compétition ni sur les voies d'accès aux parcours.

- 1.22 Les animaux d'assistance sont autorisés sur le terrain de compétition conformément aux lois provinciales et fédérales applicables en matière d'accessibilité. Les organisateurs peuvent uniquement demander si l'animal est un chien d'assistance ou un chien-guide. Ils ne doivent pas poser de questions sur le handicap de la personne ni exiger de documents, sauf quand la loi le permet. L'animal doit être maîtrisé et ne pas nuire au déroulement de l'événement; il n'est pas autorisé dans la zone de la ligne de tir quand d'autres athlètes sont en train de tirer.

Accompagnateurs

- 1.23 Tous les athlètes âgés de moins de 15 ans doivent être accompagnés d'un(e) accompagnateur(trice) désigné(e) âgé(e) de 19 ans ou plus et qui ne participe pas à l'événement. Les pratiques en matière de sport sécuritaire et de vérification des antécédents s'appliquent. Veuillez consulter la réglementation provinciale applicable.
- 1.24 Le comité d'organisation assignera des accompagnateurs pour encadrer les groupes de jeunes sur le terrain de compétition.
- 1.25 Les accompagnateurs sont appelés à aider les jeunes athlètes dans des tâches telles que :
- retirer les flèches et les retrouver;
 - maintenir le décorum pendant la compétition;
 - aider à inscrire les pointages et à totaliser les feuilles de pointage.
- 1.26 Les accompagnateurs doivent s'abstenir d'influencer tout athlète pendant le tir ou le pointage et doivent demeurer dans la zone des athlètes jusqu'à ce que le tir soit terminé.

Sécurité environnementale en plein air

- 1.27 Conformément à la Politique sur la sécurité environnementale en plein air de Tir à l'arc Canada, les organisateurs d'événement ont l'obligation de retarder ou d'annuler une ronde de tournoi en cas de conditions météorologiques sévères, d'orage (foudre) ou de mauvaise qualité de l'air. Si une ronde est suspendue, tous les archers doivent quitter immédiatement les parcours. Dans l'intérêt de la sécurité, toutes les flèches doivent rester dans la cible et ne doivent pas être touchées ni retirées. Les marqueurs doivent conserver les feuilles de pointage en leur possession, et aucun archer ne doit être en possession de sa propre feuille.
- 1.28 S'il devient nécessaire d'abandonner une compétition en raison de conditions météorologiques défavorables, d'un manque de luminosité ou pour toute autre raison compromettant la sécurité des parcours, une telle décision doit être prise conjointement par le (la) président(e) du comité d'organisation, le (la) juge en chef et le (la) délégué(e) technique (le cas échéant).
- 1.29 Une protection contre les conditions environnementales peut inclure un parasol, qui peut être tenu par un autre membre du groupe. Cette pratique n'est pas permise selon les règles de World Archery.

Code vestimentaire et chaussures

- 1.30 Par respect pour les autres participants, tous les archers doivent maintenir une apparence soignée. Les organisateurs peuvent établir des règles et/ou des lignes directrices équitables en matière de tenue

vestimentaire; toutefois, les règles suivantes s'appliquent à tous les événements de Tir à l'arc Canada (tir intérieur, tir à l'arc 3D en plein air et essais) et peuvent être adoptées, à la discrétion des organisateurs de tournois, pour tous les autres événements. Les archers envisageant de participer à des compétitions internationales doivent savoir que les règles relatives à la tenue vestimentaire peuvent différer selon celles de WA, de l'IFAA ou de l'ASA.

- 1.31 Pour des raisons de sécurité, le port de chaussures est obligatoire en tout temps. Les chaussures peuvent être de styles variés, mais doivent couvrir entièrement le pied. Les pieds nus, les sandales et les chaussures ouvertes ne sont pas permis pour toute personne se trouvant sur le terrain de compétition, sur les parcours ou dans les zones d'entraînement. Des exceptions en raison d'une blessure ou d'un handicap peuvent être approuvées au préalable par les responsables de l'événement, mais la sécurité demeure le principal critère dans la prise de décision.
- 1.32 Les vêtements comportant des mots, des insignes, des sous-entendus ou des images jugés offensants, inappropriés ou irrespectueux envers Tir à l'arc Canada et ses commanditaires ne sont pas autorisés. Tout symbole haineux ou discours haineux sur les vêtements, les effets personnels ou sur la personne est strictement interdit, qu'il soit porté ou non.
- 1.33 Les pantalons, shorts, jupes, jupes-shorts, etc., ne doivent pas être plus courts que le bout des doigts quand les bras et les doigts sont étendus le long du corps, et ne doivent pas être déchirés. Les leggings (pantalons extensibles de type ajusté/yoga) sont autorisés, mais ne doivent pas être transparents ou translucides au-dessus du genou.
- 1.34 Les chandails et hauts pour hommes et femmes doivent avoir des manches courtes ou longues, ne doivent pas être déchirés, doivent couvrir entièrement l'avant, l'arrière et les côtés du corps, et couvrir le ventre quand l'arc est en pleine allonge. Les types de chandails/hauts suivants sont autorisés :
 - uniformes d'équipe nationale, provinciale ou de club;
 - vêtements de marques d'équipement de tir à l'arc ou d'autres fournisseurs liés au tir à l'arc (marchandises de marque);
 - chandails de style et d'apparence conventionnels, ne comportant que les marques de commerce habituelles du fabricant.
- 1.35 Tir à l'arc Canada ne restreint pas l'utilisation de vêtements ou d'équipement à motif camouflage; toutefois, les archers doivent être conscients des implications en matière de sécurité liées à leur utilisation, car les archers sur les parcours doivent toujours être visibles par les autres dans les événements de tir à l'arc.
- 1.36 Dans les compétitions par équipes canadiennes et équipes mixtes, il n'est pas obligatoire que les vêtements soient identiques. Les uniformes officiels de club, d'équipe provinciale/territoriale ou les chandails/hauts de couleur assortie sont permis et encouragés.
- 1.37 Les athlètes qui ne respectent pas les règles vestimentaires seront informés des éléments de non-conformité et auront la possibilité de se changer. S'ils ne peuvent pas se conformer, ils ne seront pas autorisés à participer.

Activités, tournois et compétitions de club, locales et provinciales

- 1.38 Afin d'organiser un événement de Tir à l'arc Canada au Canada, l'hôte doit être un club enregistré auprès d'une association provinciale ou territoriale de tir à l'arc.
- 1.39 À moins que l'hôte n'obtienne une assurance responsabilité civile générale distincte ainsi qu'une assurance propre à l'événement, tous les événements doivent être enregistrés auprès de l'OPTS et/ou de Tir à l'arc

Canada, conformément à la réglementation provinciale et à la police d'assurance applicable. Un événement doit être enregistré auprès de l'OPTS et/ou de Tir à l'arc Canada au moins sept (7) jours avant la date de début du tournoi. Des frais peuvent s'appliquer selon l'événement.

- 1.40 Les événements nationaux sont attribués à une ou plusieurs organisations hôtes au sein d'une province ou d'un territoire du Canada conformément au règlement et à la politique d'accueil des championnats de Tir à l'arc Canada et doivent respecter les règles énoncées dans le présent document.
- 1.41 Les hôtes d'événements enregistrés peuvent organiser et gérer leurs événements de la manière qu'ils jugent appropriée. Ces événements peuvent utiliser les règles de Tir à l'arc Canada comme base des particularités techniques et des procédures. Si des règles différentes sont appliquées, elles doivent être publiées et accessibles à tous les participants avant l'événement.
- 1.42 Les hôtes doivent tenir un registre de tous les participants ainsi que de tout rapport d'accident ou d'incident survenu. Le registre et les rapports doivent être conservés dans un endroit sécurisé. Quand un incident survient, un rapport d'incident doit être rempli et soumis à l'OPTS ou à Tir à l'arc Canada. (Il est important que tous les formulaires d'incident soient conservés dans un endroit sécurisé ou sous format numérique par les clubs pendant une période maximale de dix (10) ans. Ces documents doivent préciser les mesures prises par le club au moment de l'incident, lesquelles pourront être pertinentes dans l'examen d'une réclamation.)
- 1.43 Tous les événements enregistrés doivent être supervisés par un(e) juge certifié(e) ou un(e) responsable de sécurité certifié(e) (pour les activités de club). Le niveau de certification des juges requis pour les événements provinciaux et nationaux est déterminé par les règles de l'OPTS et/ou de Tir à l'arc Canada.

2. Gestion de la compétition

- 2.1 Les compétitions locales peuvent suivre une structure de gestion moins formelle; toutefois, elles doivent toujours avoir au moins une personne clairement désignée comme responsable décisionnelle, qui peut être un(e) officiel(le) de parcours ou au moins un(e) juge certifié(e) au niveau provincial. Les compétitions provinciales et nationales peuvent mettre en place une structure de gestion plus formelle, comme indiqué ci-dessous :

Officiel(le) de parcours

- 2.2 Un(e) officiel(le) de parcours est responsable de superviser le déroulement sécuritaire, équitable et ordonné du tir sur un parcours 3D. Cela comprend la gestion du déroulement du tir, la vérification que les groupes respectent les cibles assignées et les procédures, l'application des protocoles de sécurité, ainsi que la vérification de la conformité de l'équipement et des pratiques de pointage aux règles établies. L'officiel(le) de parcours surveille le parcours afin de détecter tout danger, intervient en cas d'infraction ou d'irrégularité et peut intervenir pour résoudre des différends liés au pointage ou à l'équipement. Au Canada, pour les compétitions 3D standard, ce rôle est généralement assumé par un(e) juge local(e) ou un(e) responsable de la sécurité possédant de l'expérience en compétition 3D, afin d'assurer le respect des normes nationales en matière de sécurité et de conformité aux règles.

Commission des juges

- 2.3 Pour les compétitions d'envergure provinciale ou nationale, une commission des juges sera nommée. La commission des juges est l'instance responsable de l'arbitrage dans les tournois sanctionnés par Tir à l'arc

Canada. Elle veille à ce que la compétition soit menée de façon équitable, sécuritaire et conforme à l'ensemble des règles applicables. Les juges nommés à la commission (au moins de niveau « juge provincial(e) », ainsi que des juges locaux ou des candidats juges au besoin, sont responsables de vérifier que la disposition du parcours ou du terrain, les cibles et les distances sont conformes avant et pendant l'événement. Ils inspectent l'équipement requis du site et vérifient l'équipement des athlètes au moment de l'inscription et, au besoin, tout au long du tournoi, afin de s'assurer que les arcs, les flèches et les autres équipements respectent les règles.

- 2.4 Pour les événements majeurs (championnats, tournois de niveau national, etc.), la commission comprend un président(e), au minimum de niveau « juge national(e) », nommé(e) en plus des juges affectés à chaque parcours. Le (la) président(e) agit à titre de responsable de la commission, assure la coordination avec le (la) délégué(e) technique, maintient les communications avec chaque juge (notamment dans le cadre d'événements comportant plusieurs parcours) et soumet un rapport après le tournoi. Au moins un(e) juge sera affecté(e) à chaque parcours actif.

Délégué(e) technique

- 2.5 Dans les événements nationaux, le (la) délégué(e) technique (DT), désigné(e) par Tir à l'arc Canada, est la principale autorité technique responsable de veiller à ce que les championnats nationaux soient organisés en pleine conformité avec les règles de World Archery et de Tir à l'arc Canada, tout en soutenant le comité d'organisation hôte dans la mise en œuvre de compétitions sécuritaires, équitables et de haute qualité. Le (la) délégué(e) technique agit comme lien entre Tir à l'arc Canada, le comité d'organisation hôte, les juges et le personnel responsable du pointage, afin d'assurer la cohérence et de résoudre les questions techniques tout au long de la planification et de la mise en œuvre de l'événement.

3. Disposition du parcours de compétition et cibles

- 3.1 Dans tous les événements de tir enregistrés, les cibles doivent être des cibles animalières 3D de types variés et de tailles différentes, comportant des zones de pointage conformes aux normes de World Archery ou de l'International Bowchasseurs Organization. Le nombre de cibles utilisées, leur taille respective et la dimension des zones de pointage ne sont pas normalisés et peuvent être précisés dans les règles propres à l'événement.
- 3.2 L'épreuve canadienne de tir à l'arc 3D en plein air consiste généralement en une compétition individuelle comprenant des parcours sur un, deux ou trois parcours en plein air, chacun comportant entre 20 et 25 cibles animalières 3D.
- 3.3 L'épreuve des Championnats canadiens de tir à l'arc 3D intérieur consiste en une compétition individuelle comprenant des parcours disputés sur trois ou quatre parcours intérieurs comportant un nombre variable de cibles animalières 3D, pour un total généralement d'environ 80 cibles. Cette épreuve est habituellement suivie de l'épreuve Grand Prix 3D.

Parcours en plein air

- 3.4 Les parcours doivent être aménagés de manière que les positions de tir et les cibles puissent être atteintes sans difficulté excessive, sans danger ni perte de temps inutile. Les parcours 3D doivent être aussi compacts

que possible. La distance de marche entre la zone centrale (zone de rassemblement) et la cible la plus éloignée ne doit pas dépasser 1 kilomètre ou 15 minutes de marche normale.

- 3.5 Aucun sentier ni couloir de tir ne doit croiser un autre sentier ou couloir de tir (voir le schéma ci-dessous), et les cibles doivent être installées de manière que toute flèche manquée ne puisse atteindre une zone où se trouvent d'autres athlètes ou des spectateurs (voir la figure 1). Des directives supplémentaires sur la disposition sécuritaire des parcours peuvent être consultées dans le manuel du (de la) responsable de la sécurité de TAC.

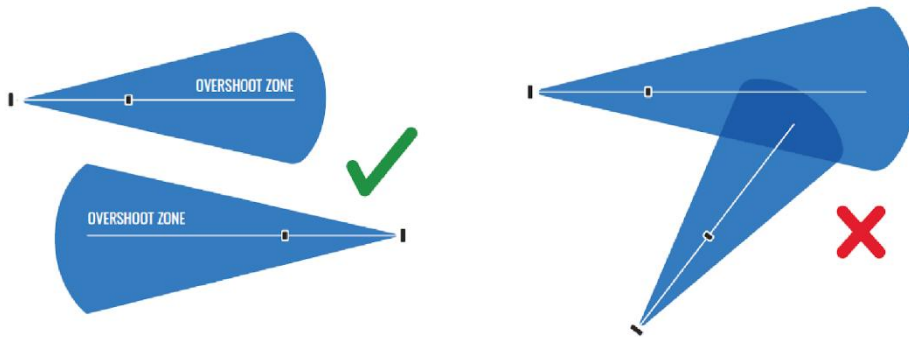
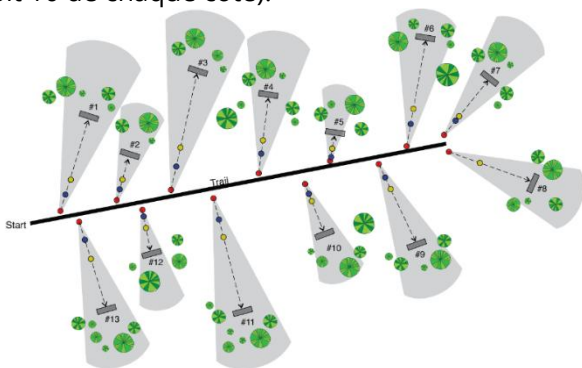


Figure 1

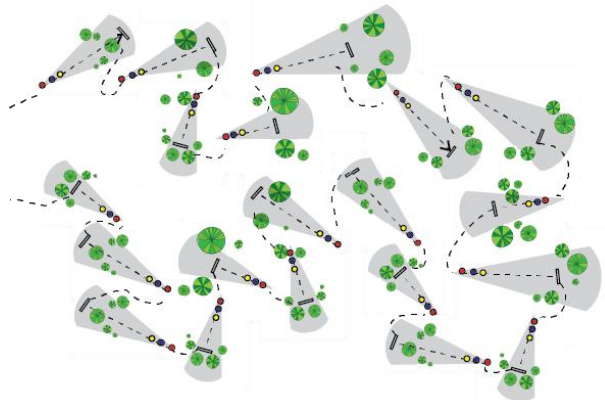
- 3.6 Afin de prévenir les risques de dépassement de tir, chaque cible doit être installée de manière à prévoir une zone de dépassement de 50 m en forme d'entonnoir (voir figure 2), sauf si des buttes ou des dispositifs d'arrêt sont utilisés. Remarque : une distance supplémentaire doit être ajoutée à la zone de dépassement à l'occasion de tirs en montée; plus l'angle est prononcé, plus la zone de dépassement doit être longue.

Exemples de dispositions :

Disposition en arête de poisson (l'illustration montre 13 cibles. Peut être étendue à 20 cibles, soit 10 de chaque côté).



Parcours en boucle reliée (non recommandé)



Boucle extérieure : (l'illustration montre 13 cibles. Peut être étendue à 20 cibles)

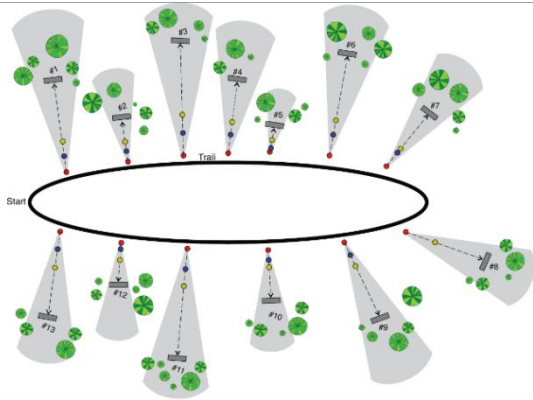


Figure 2

- 3.7 Les cibles doivent être disposées de manière à offrir une variété maximale et à tirer le meilleur parti du terrain, tout en maintenant un équilibre équitable entre la distance et la taille des cibles.
- 3.8 Des positions de tir surélevées naturelles (telles qu'une pente douce, un rocher plat ou une butte) ainsi que des structures surélevées construites (y compris des plateformes surélevées et des postes surélevés) peuvent être utilisées, sous réserve des conditions suivantes :
- Sécurité et inspection :
Les positions de tir surélevées doivent être aménagées en tenant compte de la sécurité et de leur utilisation pratique, sans introduire de risque excessif, de difficulté physique excessive, ni de retards indus. Toutes les positions surélevées doivent être inspectées et approuvées par les juges de l'événement, le (la) délégué(e) technique ou le (la) responsable de la sécurité avant leur utilisation. Le cas échéant, les codes de sécurité applicables doivent être consultés.
 - Accessibilité :
Pour les événements au Canada non régis par les règles de World Archery, les organisateurs devraient prévoir une option au sol pour les plateformes surélevées offrant une distance et un niveau de difficulté comparables.
 - Limite de hauteur (événements nationaux de Tir à l'arc Canada) :
Afin de réduire les retards indus en compétition, dans les compétitions nationales canadiennes, les plateformes surélevées ne doivent pas dépasser quatre (4) pieds de hauteur, mesurée du sol à la surface de tir.
- 3.9 Les concepteurs de parcours doivent prévoir des voies sécuritaires pour les juges, le personnel médical et le transport de l'équipement à travers le ou les parcours pendant le déroulement du tir.
- 3.10 Les cibles animalières 3D de petite taille peuvent être placées seules ou en paires. Les archers tirant à partir du piquet peuvent tirer sur l'une ou l'autre des cibles.
- 3.11 Les cibles animalières 3D doivent être placées de manière à présenter l'ensemble des zones vitales de pointage, y compris l'anneau de 8, aux archers. L'orientation peut être en angle (quart de profil), et certaines parties de l'animal peuvent être partiellement masquées par des obstacles, mais l'ensemble des zones vitales doit être visible depuis la position de l'archer dans un rayon de 1 m du piquet (en plein air) ou à la position de tir (intérieur).
- 3.12 Les cibles animalières 3D existent en différentes tailles. Le parcours doit comprendre une variété de tailles de cibles, placées à des distances variant entre 5 et 50 verges, selon leur taille.
- 3.13 Numérotation et images des cibles : Toutes les cibles doivent être numérotées consécutivement de 1 à 25. Les numéros doivent être clairement visibles pour les archers et doivent identifier clairement le numéro de la

- cible. Ils doivent être placés à une distance de 3 à 5 m avant d'atteindre les piquets de tir de cette cible. Dans les compétitions majeures, au même emplacement que les numéros, une image de la cible indiquant les lignes et l'emplacement des zones de pointage correspondantes doit être affichée. Les images des cibles comportant plusieurs zones de pointage doivent montrer la zone vitale à comptabiliser.
- 3.14 Les panneaux de cibles servent aussi de zone d'attente pour les groupes en attente de leur tour de tir. Les membres du groupe tirant sur cette cible peuvent se placer en avant du panneau afin d'aider à l'ombrage et au repérage des flèches, au besoin. Depuis la zone d'attente, il doit être possible de voir si quelqu'un se trouve au piquet.
- 3.15 Des panneaux directionnels clairement visibles indiquant le parcours d'une cible à l'autre doivent être installés à intervalles adéquats afin d'assurer un déplacement sécuritaire et fluide sur le parcours.
- 3.16 Des barrières appropriées doivent être installées autour du parcours, quand cela est nécessaire, afin de maintenir les spectateurs à une distance sécuritaire tout en leur offrant la meilleure vue possible sur la compétition. Seules les personnes dûment accréditées sont autorisées à circuler sur le parcours à l'intérieur des barrières.
- 3.17 Les parcours devraient être conçus de manière à inclure une zone centrale de rassemblement comprenant au minimum :
- un système de communication;
 - un abri adéquat pour les officiels d'équipe et les participants;
 - des installations de rafraîchissement;
 - des toilettes.
- 3.18 Une zone d'entraînement peut être aménagée avec des cibles de tir à l'arc standard placées à des distances variables allant de 5 à 50 verges.
- 3.19 Le(s) parcours 3D doit (doivent) être complété(s) et prêt(s) pour inspection par l'officiel(le) de parcours suffisamment à l'avance pour permettre des modifications avant le début du tir. Dans le cadre des championnats, ils doivent être prêts au plus tard le matin, deux (2) jours avant le début du tir, sauf dans le cas de parcours modifiés.

Distances de tir

- 3.20 Les cibles doivent être placées à des distances inconnues sur chaque parcours. La distance maximale approximative pour chaque piquet est la suivante :
- Piquet orange – distance maximale de 50 verges (46 m), avec une tolérance de 3 % :
 - Illimité (18+, 50+);
 - Pointeaux fixes;
 - Distance connue (18+, 50+)
 - Piquet vert – distance maximale de 40 verges (37 m), avec une tolérance de 3 % :
 - Illimité (U18, 60+);
 - Distance connue (U18, 60+)
 - Chasseur (21+)
 - Piquet blanc – distance maximale de 30 verges (27 m), avec une tolérance de 3 % :
 - Distance connue (U15, U13);
 - Arc nu (U15, U18, 18+);
 - Traditionnel WA (21+);

- Arc long (21+);
- Traditionnel (50+, U21, U18, U15, U13)

Disposition des parcours intérieurs

- 3.21 Les parcours de tir à l'arc 3D intérieur sont aménagés sur un ou plusieurs parcours intérieurs, dans de grandes installations intérieures (arénas, halls d'exposition, etc.), avec une disposition comprenant de 1 à 25 cible(s) animalière(s) 3D ainsi que des obstacles artificiels représentant généralement des éléments extérieurs (arbres, balles de foin, clôtures, tuyaux, etc.). Une zone centrale de rassemblement, telle que décrite ci-dessus, doit être prévue pour au moins un des parcours.
- 3.22 Les parcours doivent être aménagés de manière que les positions de tir soient situées le long d'une ligne de tir clairement définie (largeur minimale de 4 pouces), à partir de laquelle tous les archers d'un parcours tirent dans une seule direction vers les cibles. La ligne de tir doit être droite, sans décalage.
- 3.23 Les positions de tir sont généralement regroupées, avec trois ou quatre positions de tir par groupe, de sorte que chaque position corresponde à une cible précise. Le regroupement est indiqué par une courte ligne perpendiculaire tracée de chaque côté de la ligne de tir. Un numéro de cible doit être placé au sol à au moins 1 m devant la ligne de tir.
- 3.24 Les athlètes peuvent tirer à partir de chaque position de tir, en effectuant une rotation à travers le groupe de trois ou quatre positions de tir et cibles à chaque volée.
- 3.25 Toutes les cibles et leurs positions de tir correspondantes doivent être numérotées consécutivement, et les parcours doivent être identifiés A, B, C et D, ou A, B et C.
- Les numéros près des cibles doivent mesurer au moins 20 cm de hauteur.
- 3.26 La direction de tir entre chaque position de tir et la cible désignée ne doit pas croiser une autre direction de tir (c.-à-d. aucun tir croisé).
- 3.27 Les cibles, telles que décrites à l'article 3.12, doivent être disposées en tenant compte du fait que les distances sont inconnues, afin d'offrir une variété maximale et une utilisation optimale des obstacles, tout en maintenant un équilibre équitable entre la distance et la taille de la zone de pointage.
- Les parcours doivent comprendre une variété de cibles de grande, moyenne et petite taille, avec un maximum de deux cibles plus petites qu'un renard par parcours.
 - Les cibles animalières 3D de petite taille peuvent être placées seules ou en paires. Quand elles sont placées en paires, un(e) archer(ère) peut tirer sur l'une ou l'autre des cibles.
- 3.28 Les cibles animalières 3D doivent être placées de manière à présenter l'ensemble de la zone vitale de pointage aux archers. L'orientation peut être en angle (quart de profil), et certaines parties de l'animal peuvent être partiellement masquées par des obstacles, mais l'ensemble des zones vitales doit être visible dans les limites des déplacements raisonnables de tous les archers à partir de la position de tir.
- 3.29 Les cibles doivent être placées à des distances inconnues sur chaque parcours. La distance maximale approximative pour chaque piquet est la suivante :

Distance maximale de 50 verges : <ul style="list-style-type: none"> • Illimité (toutes catégories) • Pointeaux fixes (21+) • Distance connue (U18, 18+, 50+, 60+) • Chasseur (toutes catégories) 	Distance maximale de 30 verges : <ul style="list-style-type: none"> • Distance connue (U13, U15) • Arc nu (toutes catégories) • Traditionnel WA (21+) • Arc long (21+)
--	--

- Traditionnel (U13, U15, U18, U21, 50+)

4. Catégories

4.1 Les athlètes utilisant différents types d'arcs sont regroupés en divisions distinctes et participent à des épreuves distinctes. Tir à l'arc Canada reconnaît les divisions suivantes :

- Division arc nu
- Division traditionnel
- Division arc long
- Division traditionnel WA
- Division illimité
- Division pointeaux fixes
- Division chasseur
- Distance connue

4.2 Les classes et les divisions combinées constituent les catégories de compétition au Canada. Les classes sont définies selon l'âge et le genre, et s'étendent de U13 à 60+.

4.3 La classe d'âge d'un(e) archer(ère) est déterminée en fonction de son âge au 31 décembre de l'année au cours de laquelle se déroule la compétition.

4.4 Toutes les classes désignées comme « hommes » sont ouvertes à tous les athlètes, indépendamment de leur identité de genre.

Les classes désignées comme « femmes » sont réservées aux athlètes qui s'identifient comme femmes, tel qu'indiqué dans leur profil de personne inscrite auprès de leur OPTS ou de Tir à l'arc Canada.

4.5 Tir à l'arc Canada reconnaît les catégories suivantes :

CATÉGORIE	Âges	Distance maximale (plein air)	Distance maximale (intérieur)	Couleur du piquet	Distance connue / inconnue
Illimité U18 Femmes	13-17	40 verges	50 verges	Vert	Distance inconnue
Illimité Femmes	18+	50 verges	50 verges	Orange	Distance inconnue
Illimité 50+ Femmes	50 +	50 verges	50 verges	Orange	Distance inconnue
Illimité 60+ Femmes	60 +	40 verges	50 verges	Vert	Distance inconnue
Illimité U18 Hommes	13-17	40 verges	50 verges	Vert	Distance inconnue
Illimité Hommes	18+	50 verges	50 verges	Orange	Distance inconnue
Illimité 50+ Hommes	50 +	50 verges	50 verges	Orange	Distance inconnue
Illimité 60+ Hommes	60 +	40 verges	50 verges	Vert	Distance inconnue

CATÉGORIE	Âges	Distance maximale (plein air)	Distance maximale (intérieur)	Couleur du piquet	Distance connue / inconnue
Distance connue U13 Femmes	12 ans et moins	30 verges	30 verges	Blanc	Distance connue
Distance connue U15 Femmes	13 - 14	30 verges	30 verges	Blanc	Distance connue
Distance connue U18 Femmes	15-17	40 verges	50 verges	Vert	Distance connue
Distance connue Femmes	18 +	50 verges	50 verges	Orange	Distance connue
Distance connue 50+ Femmes	50 +	50 verges	50 verges	Orange	Distance connue
Distance connue 60+ Femmes	60 +	40 verges	50 verges	Vert	Distance connue
Distance connue U13 Hommes	12 ans et moins	30 verges	30 verges	Blanc	Distance connue
Distance connue U15 Hommes	13 - 14	30 verges	30 verges	Blanc	Distance connue
Distance connue U18 Hommes	15-17	40 verges	50 verges	Vert	Distance connue
Distance connue Hommes	18 +	50 verges	50 verges	Orange	Distance connue
Distance connue 50+ Hommes	50 +	50 verges	50 verges	Orange	Distance connue
Distance connue 60+ Hommes	60 +	40 verges	50 verges	Vert	Distance connue
Chasseur Femmes	21 +	40 verges	50 verges	Vert	Distance connue
Chasseur Hommes	21+	40 verges	50 verges	Vert	Distance connue
Pointeaux fixes Hommes	21 +	50 verges	50 verges	Orange	Distance inconnue
Pointeaux fixes Femmes	21 +	50 verges	50 verges	Orange	Distance inconnue
Arc nu U18 Femmes	13-17	30 verges	30 verges	Blanc	Distance inconnue
Arc nu U18 Hommes	13-17	30 verges	30 verges	Blanc	Distance inconnue
Arc nu Femmes	18+	30 verges	30 verges	Blanc	Distance inconnue
Arc nu Hommes	18+	30 verges	30 verges	Blanc	Distance inconnue

CATÉGORIE	Âges	Distance maximale (plein air)	Distance maximale (intérieur)	Couleur du piquet	Distance connue / inconnue
Traditionnel U13 Femmes	12 ans et moins	30 verges	30 verges	Blanc	Distance inconnue
Traditionnel U15 Femmes	13 - 14	30 verges	30 verges	Blanc	Distance inconnue
Traditionnel U18 Femmes	15 -17	30 verges	30 verges	Blanc	Distance inconnue
Traditionnel U21 Femmes	18 - 20	30 verges	30 verges	Blanc	Distance inconnue
Traditionnel WA Femmes	21+	30 verges	30 verges	Blanc	Distance inconnue
Traditionnel WA Hommes	21+	30 verges	30 verges	Blanc	Distance inconnue
Traditionnel 50+ Femmes	50 +	30 verges	30 verges	Blanc	Distance inconnue
Traditionnel U13 Hommes	12 ans et moins	30 verges	30 verges	Blanc	Distance inconnue
Traditionnel U15 Hommes	13 - 14	30 verges	30 verges	Blanc	Distance inconnue
Traditionnel U18 Hommes	15-17	30 verges	30 verges	Blanc	Distance inconnue
Traditionnel U21 Hommes	18 - 20	30 verges	30 verges	Blanc	Distance inconnue
Traditionnel 50+ Hommes	50 +	30 verges	30 verges	Blanc	Distance inconnue
Arc long Femmes	21+	30 verges	30 verges	Blanc	Distance inconnue
Arc long Hommes	21+	30 verges	30 verges	Blanc	Distance inconnue

4.6 Toutes les divisions ne doivent pas nécessairement être offertes dans le cadre d'un événement enregistré, et toutes les catégories ne seront pas forcément proposées lors d'un championnat national. Pour plus d'informations, veuillez vous reporter aux annexes du règlement de l'AC (Règlement de le TAC 2).

4.7 Les classes (groupes d'âge) peuvent être combinées avec des catégories ayant des distances de tir similaires, en fonction du nombre réel ou prévu d'inscriptions, quand une catégorie compte ou comptera moins de trois (3) archers. Par exemple :

- 21+ et 50+
- 50+ et 60+ (en salle)

- Distance connue U13 et U15, Traditionnel U15 et U18

5. Équipement et inspection de l'équipement

5.1 Division illimité — Règles d'équipement

- 5.1.1 Les règles suivantes s'appliquent à la division illimité. Tous les types de dispositifs supplémentaires sont permis, sauf s'ils sont électriques ou électroniques, compromettent la sécurité ou causent une perturbation injustifiée aux autres athlètes.
- 5.1.2 Arc
Tout type d'arc peut être utilisé, à condition qu'il corresponde à la définition générale d'un arc utilisé en tir à l'arc, soit un instrument composé d'une poignée (grip) et de deux branches flexibles. L'arc peut être un arc à poulies, utilisant un système de poulies ou de cames pour modifier mécaniquement la puissance d'armement. L'arc est armé au moyen d'une ou de plusieurs cordes fixées directement aux cames, aux extrémités des branches ou par tout autre moyen approprié à sa conception. Les accessoires électriques et/ou électroniques sont permis, sauf indication contraire.
- 5.1.3 Limites de puissance d'armement
La puissance maximale ne doit pas dépasser :
- 80 lb (avec une tolérance de 3 %) pour les hommes
 - 60 lb (avec une tolérance de 3 %) pour les femmes, 18+, U18 et U15
 - 40 lb (avec une tolérance de 3 %) pour U13
- 5.1.4 Systèmes de câbles
Les guides de câbles, supports ou câbles séparés sont permis, à condition qu'ils ne soient pas en contact constant avec la main, le poignet ou le bras d'arc de l'athlète.
- 5.1.5 Corde et accessoires
Une corde d'arc de tout type peut être utilisée. Elle peut comporter un ou plusieurs tranche-fils pour les points d'encoche et inclure des accessoires tels qu'un repère de bouche (p. ex. un bouton de contact), un repère nasal, un œilleton, un dispositif de maintien de l'alignement de l'œilleton, une boucle en D, des amortisseurs de corde, des poids de corde et tout autre accessoire, à condition qu'aucun de ces éléments ne soit électrique ou électronique.
- 5.1.6 Repose-flèche et indicateur d'allonge
Un repose-flèche réglable peut être utilisé. Si le point de pression du repose-flèche est situé à plus de 6 cm derrière le point de pivot de la poignée, un dispositif de protection contre le dépassement du repose-flèche doit être utilisé.
- 5.1.7 Les indicateurs d'allonge, qu'ils soient sonores ou visuels, sont permis.
- 5.1.8 Viseur et dispositifs de visée
- 5.1.8.1 Un viseur fixé à l'arc est permis dans les conditions suivantes :
- Il peut permettre des réglages en dérive et en élévation et inclure un niveau, des lentilles grossissantes, des prismes ou plusieurs pointeaux de visée.
 - Les points de visée peuvent utiliser des fibres optiques et/ou être éclairés par une lumière électrique ou un bâton lumineux chimique. Les bâtons lumineux doivent être recouverts de manière à ne pas perturber les autres athlètes.

- Le viseur ne doit pas dépasser 12 pouces à partir du point de fixation le plus proche sur l'arc.

5.1.8.2 Les pointeaux de visée multiples sont permis sur tous les parcours 3D d'événements de Tir à l'arc Canada, à condition qu'ils ne soient pas modifiés pour estimer la distance.

5.1.9 Stabilisateurs et compensateurs de torsion

Les stabilisateurs de toute longueur ainsi que les compensateurs de torsion sont permis.

Ils ne doivent pas :

- Servir de guide de corde;
- Toucher autre chose que l'arc;
- Présenter un danger ou une obstruction pour les autres athlètes.

5.1.10 Flèches

Les flèches de tout type peuvent être utilisées, à condition qu'elles correspondent à la définition générale du terme « flèche » en tir sur cible et qu'elles ne causent pas de dommages excessifs aux cibles, aux blasons ou aux buttes.

5.1.11 Une flèche se compose d'un fût muni d'une pointe, d'une encoche, d'ailettes et, au besoin, d'un marquage décoratif. Il n'y a pas de limite maximale de diamètre du fût. Toutes les flèches doivent être identifiées au nom ou aux initiales de l'athlète. Toutes les flèches utilisées au cours de l'événement doivent être identiques quant au motif et à la couleur des ailettes, des encoches et du marquage. Les encoches lumineuses ne sont pas autorisées.

5.1.12 Poids et vitesse des flèches

- Les flèches doivent peser au moins cinq (5) grains par livre de puissance d'armement.
- Une tolérance de cinq (5) grains est permise pour tenir compte des variations des appareils de mesure.
- La limite de cinq grains par livre ne s'applique pas si la combinaison arc-flèche produit une vitesse inférieure à 280 pieds par seconde (pi/s).
- Si un contrôle de l'équipement est demandé, l'athlète doit choisir une seule méthode de vérification, soit le poids des flèches, soit leur vitesse, mais pas les deux.
- Si la vitesse mesurée des flèches dépasse 280 pi/s, la règle des cinq grains par livre s'applique.
- Une tolérance de 3 % est permise pour les variations entre chronographes.
- Les archers devraient consulter les recommandations du fabricant de l'arc et ne pas utiliser de flèches dont le poids est inférieur au minimum indiqué par le fabricant.

5.1.13 Aides de décoche et protection des doigts

Tout dispositif de décoche, gant, palette ou autre forme de protection des doigts peut être utilisé, à condition qu'il ne soit fixé d'aucune manière à l'arc.

5.1.14 Accessoires

Les accessoires tels que les protège-bras, les plastrons, les dragonnes d'arc, les ceintures, les carquois de dos, d'arc ou de sol sont permis.

5.2 Division chasseur — Règles d'équipement

5.2.1 Sauf indication contraire ci-dessous, le même équipement autorisé dans la division illimité peut être utilisé.

5.2.2 Arc et viseur

Tout type d'arc autorisé dans la division illimité peut être utilisé.

L'arc peut être muni de tout viseur de chasse offert sur le marché, y compris les viseurs à réglage coulissant, pourvu que les conditions suivantes soient respectées :

- Le viseur ne doit comporter aucune lentille, qu'elle soit grossissante ou non.
- Il peut comporter un ou plusieurs pointeaux de visée.
- Les pointeaux de visée peuvent être en fibre optique et/ou éclairés par une lumière électrique ou un bâton lumineux chimique. Les bâtons lumineux doivent être recouverts afin de ne pas perturber les autres athlètes.
- Les pointeaux multiples doivent être réglés pour des distances utilisables ou des intervalles appropriés dans la fenêtre de visée.
- Les réglages en dérive et en élévation peuvent être effectués pendant la compétition ;
- Un niveau peut être intégré.
- Le viseur ne doit pas dépasser douze pouces (12 po) à partir du point de fixation le plus proche sur l'arc.

5.2.3 Stabilisateurs

5.2.3.1 Un seul stabilisateur avant, ou un système comprenant des dispositifs à dégagement rapide, des extensions et/ou des poids, peut être utilisé, mais la longueur totale ne doit pas dépasser dix-huit pouces (18 po), mesurée de l'extrémité du stabilisateur ou du système jusqu'au point de fixation à l'avant de la poignée.

5.2.3.2 Un seul stabilisateur arrière d'une longueur maximale de douze pouces (12 po), incluant les poids, peut aussi être utilisé, peu importe le point de fixation sur l'arc. *Interprétation de TAC* : le système Bee Stinger Chasseur Counter Slide est autorisé.

5.2.4 Amortisseurs de vibrations secondaires

Les amortisseurs de vibrations secondaires sont permis aux conditions suivantes :

- Ils ne peuvent pas dépasser deux pouces (2 po) à partir de leur point de fixation.
- Ces amortisseurs ne sont pas considérés comme des contrepoids et aucun poids ne peut y être ajouté.

5.2.5 Détermination de la distance

Les distances indiquées ne seront pas fournies aux archers sous forme papier ou numérique.

5.2.5.1 Les archers peuvent utiliser des télémètres pour déterminer la distance des cibles (intérieur et plein air). Afin d'assurer l'équité et la cohérence :

- Il ne doit y avoir aucune discussion des distances de tir par un archer ou un groupe en distance connue quand ils se trouvent au piquet de tir ou avant que toutes les flèches aient été pointées à la cible.
- Aucune discussion des distances ne doit avoir lieu entre des archers en distance connue et en distance inconnue qui n'ont pas encore tiré sur la cible.

5.3 Division distance connue — Règles d'équipement

5.3.1 Les archers de la division distance connue peuvent utiliser tout type d'arc ou d'équipement reconnu dans une autre division 3D approuvée de Tir à l'arc Canada.

Détermination de la distance

- 5.3.2 Les distances indiquées ne seront pas fournies aux archers sous forme papier ou numérique. Les archers doivent utiliser des télémètres pour déterminer la distance des cibles. Afin d'assurer l'équité et la cohérence :
- Il ne doit y avoir aucune discussion des distances par un(e) archer(ère) ou un groupe en distance connue quand ils se trouvent au piquet de tir ou avant que toutes les flèches aient été pointées à la cible.
 - Aucune discussion des distances ne doit avoir lieu entre des archers en distance connue et en distance inconnue qui n'ont pas encore tiré sur la cible.
- 5.3.3 Remarque relative à l'inspection de l'équipement : Au moment de l'inspection de l'équipement, les vis de branches et les éléments mobiles du viseur peuvent être marqués afin de vérifier la conformité.

5.4 Division arc nu

Arc

- 5.4.1 Les archers peuvent utiliser tout type d'arc correspondant à la définition générale d'un arc en tir sur cible, soit une poignée (riser) avec une prise (sans configuration de type « *shoot-through* ») et deux branches flexibles se terminant chacune par une poupée. L'arc est armé avec une seule corde fixée directement aux poupées. Il doit être tenu d'une main, tandis que l'autre main arme et libère la corde.
- 5.4.2 L'arc doit être nu, à l'exception du repose-flèche, et exempt de toute saillie, viseur, repère de visée ou pièce laminée dans la fenêtre de tir pouvant aider à la visée. L'arc non armé, avec les accessoires autorisés, doit pouvoir passer à travers un anneau de 12,2 cm de diamètre (+/- 0,5 mm).
- 5.4.3 Les poignées multicolores et les marques de commerce situées sur la poignée ou à l'intérieur des branches supérieure et inférieure sont permises, mais les zones de la fenêtre de tir pouvant être utilisées pour viser doivent être recouvertes.
- 5.4.4 Les renforts de poignée sont permis, à condition qu'ils ne soient pas en contact constant avec la main ou le poignet de l'athlète.

Corde :

- 5.4.5 Un nombre quelconque de brins est permis. La corde peut comporter des brins et des tranche-fils multicolores, incluant un tranche-fil central pour les doigts de tir, ainsi qu'un ou deux points d'encoche. Aucun repère de bouche ou repère nasal n'est permis, et la corde ne doit pas faciliter la visée au moyen de marques ou d'un œillette.

Repose-flèche

- 5.4.6 Un repose-flèche est permis et peut être réglé avec plusieurs supports verticaux.
- 5.4.7 Les boutons de pression, points de pression ou plaques de protection sont permis, à condition qu'ils ne servent pas à la visée. Le point de pression ne peut être situé à plus de 2 cm derrière le point de pivot de la poignée.

Indicateurs d'allonge et technique de tir

- 5.4.8 Les indicateurs d'allonge ne sont pas permis.
- 5.4.9 Le *face walking* et le *string walking* sont permis.

Stabilisateurs et amortisseurs de vibrations

- 5.4.10 Les stabilisateurs ne sont pas permis.
- 5.4.11 Les amortisseurs de vibrations sont permis et peuvent être installés par le fabricant ou fixés directement à la poignée ou aux poids. Toute combinaison de poids et d'amortisseurs doit pouvoir passer à travers un anneau de 12,2 cm de diamètre sans déformation. Les fixations de stabilisateur angulées d'origine sont permises. Les supports ou connecteurs angulaires sont interdits. Les poids et amortisseurs peuvent être ajoutés au-dessus ou au-dessous de la poignée, mais ne doivent pas servir à la visée ni à l'estimation de la distance.

Flèches

- 5.4.12 Les flèches de tout type peuvent être utilisées, à condition qu'elles correspondent à la définition générale du terme « flèche » en tir sur cible et qu'elles ne causent pas de dommages excessifs aux blasons ou aux buttes.
- 5.4.13 Une flèche se compose d'un fût muni d'une pointe, d'une encoche et d'ailettes. Le marquage décoratif (*cresting*) est facultatif.
- Le diamètre du fût ne doit pas dépasser 9,3 mm et celui de la pointe ne doit pas dépasser 9,4 mm.
 - Les *wraps* sont permis, mais ne doivent pas dépasser 22 cm à partir de l'encoche vers la pointe.
 - Toutes les flèches doivent être identifiées au nom ou aux initiales de l'athlète.
 - Toutes les flèches utilisées dans une même volée doivent être identiques en apparence, y compris les ailettes, les encoches, les wraps et le marquage décoratif, le cas échéant.
 - Les encoches lumineuses ne sont pas permises.

Protection des doigts

- 5.4.14 La protection des doigts sous forme de protège-doigts, de gants, de palette de tir ou de ruban adhésif pour armer et libérer la corde est permise, à condition qu'elle n'intègre aucun dispositif aidant l'athlète à tenir, armer ou libérer la corde.
- Un séparateur entre les doigts pour éviter de pincer la flèche peut être utilisé.
 - Une plaque d'ancrage ou un dispositif similaire fixé à la protection des doigts (palette) aux fins d'ancrage est permis.
 - Les coutures doivent être uniformes quant à leur taille et leur couleur.
 - Des marques ou lignes peuvent être ajoutées directement sur la palette ou sur du ruban appliqué sur la surface de la palette. Ces marques doivent être uniformes quant à leur taille, leur forme et leur couleur, et peuvent comporter jusqu'à deux longueurs différentes.
 - Aucun autre repère n'est permis.
 - Sur la main d'arc, un gant ou un article similaire peut être porté, mais ne doit pas être fixé à la poignée de l'arc.

Accessoires

- 5.4.15 Les accessoires permis comprennent les protège-bras, les plastrons, les dragonnes d'arc, les dragonnes de doigts, les ceintures ainsi que les carquois de dos, de hanche ou de sol.
- 5.4.16 Les dispositifs permettant de surélever un pied ou une partie du pied sont permis, qu'ils soient fixés à la chaussure ou indépendants, à condition qu'ils ne gênent pas les autres athlètes et ne dépassent pas de plus de 2 cm l'empreinte de la chaussure.
- 5.4.17 Les amortisseurs de branches sont permis.

5.5 Division traditionnel (jeunesse, 50+)

Arc

- 5.5.1 Les archers peuvent utiliser tout type d'arc recourbé traditionnel ou d'arc long.

Armement et décoche

- 5.5.2 L'arc doit être tiré à l'aide de gants, de palettes ou d'une autre forme de protection des doigts.
5.5.3 Les dispositifs de décoche de tout type ne sont pas permis.

Viseurs et stabilisateurs

- 5.5.4 Aucun viseur n'est permis sur l'arc.
5.5.5 Les stabilisateurs ne sont pas permis.

Technique de tir

- 5.5.6 Le *string walking* et le *face walking* sont interdits.
5.5.7 Un seul point d'ancrage doit être utilisé de manière constante.
5.5.8 Lors du tir, l'archer doit toucher la flèche avec l'index au niveau de l'encoche.

5.6 World Archery – Traditionnel (résumé)

Remarque : Il s'agit d'un résumé des règles de la division Traditionnel de World Archery. Dans tout événement utilisant cette catégorie, le règlement de World Archery doit être consulté pour les règles complètes et précises.

Arc

- 5.6.1 Un arc de tout type conforme à la définition générale d'un arc en tir sur cibles, soit une poignée (riser) (sans configuration de type « shoot-through »), une prise et deux branches flexibles, chacune se terminant par une poupée munie d'une encoche de corde, à laquelle une seule corde est fixée directement entre les deux poupées. En utilisation, l'arc est tenu d'une main par la poignée (prise), tandis que les doigts de l'autre main arment et libèrent la corde. La poignée est de construction laminée et comprend des laminations de bois ou est faite d'une seule pièce de bois. L'arc peut être démontable et peut intégrer des pièces métalliques installées en usine dans la poignée pour la fixation des branches, les logements de stabilisateur, etc. Les branches peuvent être réglables pour ajuster la puissance et le tiller. L'arc, tel que décrit ci-dessus, doit être nu, à l'exception d'un repose-flèche tel que décrit à l'article 5.6.4, et exempt de tout élément en saillie, viseur, repère de visée, défaut ou autre marque de référence dans la fenêtre de tir pouvant servir à la visée. Les poids à l'intérieur de la poignée sont permis s'ils sont installés dans processus de fabrication et non après construction. Ces poids doivent être entièrement invisibles de l'extérieur de la poignée et recouverts par les laminations appliquées au moment de la fabrication initiale, sans trous visibles, trous obturés, couvercles ou capuchons, à l'exception du logo incrusté ou inséré du fabricant d'origine.

Les amortisseurs de branches fixés directement aux branches sont permis. Voir le Livre 4 de World Archery : *Interpretation: 2019 - 15 Aug - Bow Window Interpretation: 2022 - 22 Jan - Clarification Traditional Division Interpretation: 2022 - 30 May - Wooden laminates on Traditional Bow Interpretation: 2022 - 9 August - Traditional Bow Riser.*

Corde

- 5.6.2 La corde peut être composée de brins et de tranche-fils multicolores. Elle peut comporter un tranche-fil central pour les doigts de traction et un ou deux points d'encoche, auxquels peuvent être ajoutés des tranche-fils pour adapter l'encoche de la flèche et positionner les points d'encoche. À chaque extrémité de la corde se trouve une boucle placée dans les poupées de l'arc quand celui-ci est armé. Aucun repère de bouche ou repère nasal n'est permis. Le tranche-fil ne doit pas se terminer dans le champ de vision de l'athlète à pleine allonge. La corde ne doit en aucun cas faciliter la visée au moyen d'un œilleton, de marques ou de tout autre dispositif.
- 5.6.3 Les amortisseurs de corde sont permis s'ils sont positionnés à au moins 30 cm du point d'encoche.

Repose-flèche

- 5.6.4 Seuls les repose-flèches non réglables sont permis : repose-flèches autocollants en plastique, repose-flèches en plume fournis par le fabricant ou la fenêtre de tir elle-même.
- 5.6.5 Si la fenêtre de tir est utilisée, un matériau de recouvrement peut être ajouté, mais ne doit pas dépasser 1 cm de hauteur ni 3 mm d'épaisseur.
- 5.6.6 Aucun autre type de repose-flèche n'est permis.

indicateur d'allonge, *face walking* et *string walking*

- 5.6.7 Aucun indicateur d'allonge n'est permis. Voir interprétation WA : 2024 - 13 November - Use of Thumb
- 5.6.8 Un seul point d'ancrage ou le *face walking* est permis. Le *string walking* est interdit.

Flèches

- 5.6.9 Les flèches doivent correspondre à la définition générale du terme « flèche » en tir sur cibles et ne doivent pas causer de dommages excessifs aux cibles.
- 5.6.10 Composantes de la flèche : fût, pointe, encoche, ailettes et, au besoin, marquage décoratif (*cresting*).
- 5.6.11 Diamètre maximal du fût : 9,3 mm, diamètre maximal de la pointe : 9,4 mm. Les *wraps* ne sont pas inclus dans le diamètre du fût, mais ne doivent pas dépasser 22 cm à partir de l'encoche vers la pointe.
- 5.6.12 Toutes les flèches doivent être identifiées au nom ou aux initiales de l'athlète et doivent être identiques en apparence pour chaque volée.
- 5.6.13 Les encoches lumineuses ou électroniques ne sont pas permises.

Protection des doigts

- 5.6.14 La protection des doigts sous forme de protège-doigts, de gants, de palette de tir ou de ruban adhésif pour armer et libérer la corde est permise, à condition qu'elle n'intègre aucun dispositif aidant l'athlète à armer et à libérer la corde.
- Les marques ajoutées par l'athlète, qu'elles soient uniformes ou non quant à leur taille, leur forme ou leur couleur, ne sont pas permises dans la division Traditionnel.
 - Une plaque d'ancrage ou un dispositif similaire fixé à la protection des doigts (palette) aux fins d'ancrage n'est pas permis.
 - Au moment du tir, l'index ou le majeur doit être à moins de 3 mm de l'encoche ou en contact avec celle-ci (prise avec un doigt au-dessus et deux doigts sous l'encoche ou trois doigts sous l'encoche).
 - Sur le tir en prise avec un doigt au-dessus et deux doigts sous l'encoche, un séparateur de doigts peut être utilisé pour éviter de pincer la flèche.
 - Interprétations WA : *Thumb Ring 2021; Traditional Division Clarification 2021*

Accessoires

- 5.6.15 Les accessoires permis comprennent : les protège-bras, les plastrons, les dragonnes d'arc, les dragonnes de doigts, les ceintures, les carquois de dos, de hanche ou de sol, les amortisseurs de branches, ainsi que les dispositifs permettant de surélever un pied (à condition qu'ils ne gênent pas les autres et ne dépassent pas de plus de 2 cm l'empreinte de la chaussure).
- 5.6.16 Les carquois ne peuvent pas être fixés à l'arc.

Ce résumé vise à mettre en évidence les principales restrictions et permissions. Il convient de toujours se référer au règlement en vigueur de World Archery pour les particularités complètes de l'équipement, les interprétations et les exigences propres aux événements.

5.7 World Archery — Arc long (résumé)

Remarque : Il s'agit d'un résumé des règles de la division Arc long de World Archery. Dans tout événement utilisant cette catégorie, le règlement de World Archery doit être consulté pour les règles complètes et précises.

Arc

- 5.7.1 L'arc doit correspondre à la forme traditionnelle d'un arc long (ou American Flat Bow), avec une conception des branches telle que, quand l'arc est monté, la corde ne touche aucune autre partie de l'arc à l'exception des poupées. L'arc peut être démontable en deux parties de longueur similaire (assemblage au niveau de la poignée ou du repose-flèche) et peut être fabriqué à partir de tout matériau ou combinaison de matériaux. La forme de la poignée (zone de prise uniquement) n'est pas restreinte, et une fenêtre centrée est permise. L'arc doit être exempt de tout élément en saillie, viseur, repère de visée, marque ou défaut, ou pièce laminée (dans la fenêtre de tir) pouvant servir à la visée. La longueur minimale de l'arc est de 150 cm. Cette longueur est mesurée sur un arc monté entre les poupées, le long de l'extérieur (dos) des branches.

Corde

- 5.7.2 La corde peut être composée de brins et de tranche-fils multicolores. Elle peut comporter un tranche-fil central pour les doigts de traction et un ou deux points d'encoche, auxquels peuvent être ajoutés des tranche-fils pour adapter l'encoche de la flèche et positionner les points d'encoche. À chaque extrémité de la corde se trouve une boucle placée dans les poupées de l'arc quand celui-ci est monté. Le tranche-fil ne doit pas se terminer dans le champ de vision de l'athlète à pleine allonge. La corde ne doit en aucun cas faciliter la visée au moyen d'un œillette, de marques ou de tout autre dispositif.
- 5.7.3 Les amortisseurs de corde sont permis, à condition qu'ils soient situés à au moins 30 cm du point d'encoche.

Repose-flèche

- 5.7.4 S'il est présent, le tapis de la fenêtre de tir de l'arc peut être utilisé comme repose-flèche.
- 5.7.5 Le tapis peut être recouvert de tout matériau, mais le recouvrement doit être limité à cette surface uniquement.
- 5.7.6 Le matériau protégeant la partie verticale de la fenêtre de tir ne doit pas dépasser 1 cm au-dessus de la flèche et ne doit pas excéder 3 mm d'épaisseur.

Techniques de tir

- 5.7.7 Le *string walking* et le *face walking* ne sont pas permis.

Poids, stabilisateurs et amortisseurs

- 5.7.8 Aucun poids, stabilisateur ou amortisseur de vibrations n'est permis.
- 5.7.9 Les poids installés dans la fabrication de l'arc sont permis s'ils sont entièrement dissimulés dans les laminations de la poignée. Les poids ajoutés après fabrication sont interdits.

Flèches

- 5.7.10 Seules les flèches en bois sont permises.
- 5.7.11 Les flèches se composent d'un fût en bois, d'une pointe, d'une encoche (fixée ou taillée directement dans le fût), d'ailettes (plumes naturelles uniquement) et, au besoin, d'un marquage décoratif (*cresting*).
- 5.7.12 Diamètre maximal du fût : 9,3 mm (à l'exclusion des *wraps*, qui ne doivent pas dépasser 22 cm à partir de l'encoche vers la pointe).
- 5.7.13 Diamètre maximal de la pointe : 9,4 mm.
- 5.7.14 Toutes les flèches doivent être identiques pour chaque volée et porter le nom ou les initiales de l'athlète.
- 5.7.15 Les pointes doivent être de type cible, arrondies, coniques ou de forme équivalente adaptées aux flèches en bois.
- 5.7.16 Les flèches ne doivent pas causer de dommages excessifs aux cibles. Voir interprétation WA : *Bamboo Arrows 2019*

Protection des doigts

- 5.7.17 La protection des doigts (protège-doigts, gants, palettes ou ruban adhésif) est permise, à condition qu'elle n'aide pas à tenir, armer ou libérer la corde.
- 5.7.18 Les plaques d'ancrage ou dispositifs similaires fixés à la protection des doigts ne sont pas permis.
- 5.7.19 Le tir doit suivre l'une des techniques suivantes :
- 5.7.20 Décoche méditerranéenne : un doigt au-dessus de l'encoche (séparateur permis), Trois doigts sous l'encoche : l'index ne doit pas être à plus de 2 mm sous l'encoche, la surface doit être continue et le tir avec un doigt au-dessus et deux doigts sous l'encoche n'est pas permis.
- 5.7.21 Un seul point d'ancrage fixe peut être utilisé. L'athlète doit choisir une seule méthode, les deux ne peuvent pas être utilisées simultanément. Voir interprétation WA : *Thumb Ring 2021*

Accessoires

- 5.7.22 Les accessoires permis comprennent les protège-bras, les plastrons, les dragonnes d'arc, les dragonnes de doigts, les ceintures, les carquois de dos, de hanche ou de sol, les amortisseurs de branches, ainsi que les dispositifs permettant de surélever le pied (à condition qu'ils ne gênent pas les autres et ne dépassent pas de plus de 2 cm l'empreinte).
- 5.7.23 Les carquois ne peuvent pas être fixés à l'arc.

Ce résumé met en évidence les principales permissions et restrictions relatives à l'équipement. Il convient de toujours consulter le règlement en vigueur de World Archery pour les particularités complètes et les interprétations.

5.8 Accessoires pour toutes les divisions

- 5.8.1 Ces règles s'appliquent à tous les athlètes dans toutes les divisions. Quand précisé, elles s'appliquent aussi aux entraîneurs, aux spectateurs ou à toute autre personne présente sur le parcours, à l'exception des officiels.

Appareils électroniques et électriques

- 5.8.2 Tout appareil électronique ou électrique fixé à l'équipement d'un(e) athlète est interdit, sauf indication contraire dans les règles propres à une division.
- 5.8.3 Les viseurs laser ou tout dispositif projetant un point lumineux ou un repère de visée sur une cible sont interdits.
- 5.8.4 Les appareils de communication électronique (p. ex. téléphones mobiles) ne sont pas permis dans les événements de classement mondial, des Championnats continentaux ou des Championnats du monde, sauf autorisation du comité médical de World Archery pour le suivi d'un problème de santé. Dans les autres événements, ces appareils ne peuvent être utilisés que pour le suivi médical ou la promotion du sport sur les médias sociaux.
- 5.8.5 Pour utiliser un appareil afin de surveiller un problème de santé, l'athlète doit d'abord en informer le (la) président(e) des juges et démontrer le fonctionnement de l'appareil ou de l'application. Pour les événements internationaux, l'approbation du comité médical de World Archery est requise.
- 5.8.6 En tout temps, un appareil de communication électronique peut être transporté uniquement pour contacter le comité d'organisation en cas d'urgence. Dans tous les autres cas, il doit demeurer éteint.

Dispositifs d'estimation de distance et d'angle

- 5.8.7 Les athlètes ne peuvent pas utiliser de télémètres ni d'appareils ou d'équipement ajoutés ou modifiés permettant d'estimer des distances ou des angles au-delà de ce qui est permis dans les règles de la division.
- 5.8.8 Les notes écrites ou les dispositifs de stockage électronique utilisés pour estimer les distances ou les angles sont interdits.
- 5.8.9 Les athlètes peuvent avoir en leur possession une copie du règlement de World Archery, en tout ou en partie.

Jumelles et aides visuelles

- 5.8.10 Les jumelles, longues-vues ou autres aides visuelles peuvent être utilisées uniquement si elles ne comportent aucune échelle ou marque visible pouvant servir à estimer les distances ou les angles. Les marques qui se déplacent avec le réglage de la mise au point doivent être recouvertes afin de ne pouvoir être ni vues ni ressenties.
- 5.8.11 Les lunettes de prescription, lunettes de tir et lunettes de soleil sont permises, mais ne doivent pas comporter de lentilles à micro-perforations ni d'autres marques facilitant la visée.
- 5.8.12 S'il est nécessaire de couvrir l'œil non directeur ou une lentille, du plastique, un film, du ruban adhésif ou un cache-œil peuvent être utilisés.

Appareils photo et dispositifs d'enregistrement

- 5.8.13 Les appareils photo ou les appareils électroniques munis d'une caméra peuvent être utilisés uniquement pour enregistrer des images sur le parcours ou dans la zone d'entraînement.

- 5.8.14 Les fonctions de flash, de communication ou de son doivent demeurer désactivées pendant le tir.
- 5.8.15 Ces règles s'appliquent aussi à toute autre personne présente sur le parcours (p. ex. entraîneurs, spectateurs), à l'exception des officiels.

Parapluies

- 5.8.16 Une protection contre les conditions environnementales peut inclure un parapluie, qui peut être tenu par un autre membre du groupe. Cela n'est pas permis selon les règles de World Archery.

5.9 Pointeaux fixes

- 5.9.1 Pour la division pointeaux fixes, le même équipement que celui autorisé dans la division illimitée est permis, sauf les exceptions suivantes :
- 5.9.2 Le viseur doit être fixe et :
- doit utiliser des pointeaux de type épingle, croix ou cercle.
 - les pointeaux de type cercle sont permis à condition que tous les cercles soient de même dimension.
 - doit comporter un minimum de trois (3) pointeaux.
 - les pointeaux doivent être réglés pour des distances ou intervalles utilisables dans la fenêtre de visée.
 - ne doit comporter aucune lentille, qu'elle soit grossissante ou non.
 - peut intégrer un niveau.
 - le viseur ne doit pas être ajusté sur le parcours pendant la compétition, qu'il puisse ou non être déplacé sans outil. [INTERPRÉTATION DE TAC : Viseur à pivot fixe amovible \(Movable Fixed Pin Sight\) AC 14.1](#)

5.10 Division non compétitive

- 5.10.1 Les archers dont l'équipement ne respecte pas les règles publiées peuvent participer dans une catégorie non compétitive.
- 5.10.2 Si l'équipement ne respecte pas les règles publiées en raison de la nouveauté d'un élément d'équipement, celui-ci doit être documenté et une demande d'interprétation doit être soumise à Tir à l'arc Canada. TAC 22.16.1

6. Règles de tir et étiquette

Positions de tir

- 6.1 Les concurrents doivent tirer, se tenir debout ou s'agenouiller au piquet de tir (voir section 3, règle 3.2) selon leur catégorie, sans compromettre la sécurité.
- 6.2 Les organisateurs doivent assigner la cible à laquelle chaque groupe commence à tirer.
- 6.3 Épreuves 3D en plein air : Les athlètes peuvent se tenir debout ou s'agenouiller à environ 1 m à côté ou derrière le piquet. L'autorisation d'un(e) juge est requise pour tirer à l'extérieur de cette zone.

- 6.4 Épreuves 3D intérieur : Les athlètes doivent tirer à partir de la position de tir désignée. Plusieurs positions de tir peuvent exister à un même poste. Les athlètes se déplacent vers la position correspondante pour chaque cible.
- 6.5 Chaque piquet ou position de tir ne doit accueillir qu'un(e) seul athlète à la fois.

Attente et conduite des groupes

- 6.6 Les athlètes en attente doivent se tenir bien derrière la position de tir, sauf s'ils aident à faire de l'ombre.
- 6.7 Les groupes doivent être composés de trois à quatre athlètes, ou exceptionnellement de cinq athlètes, selon les directives d'un(e) juge.
- 6.8 Les athlètes d'un groupe tirent un à la fois depuis la position de tir.
- 6.9 Les positions de tir les plus éloignées sont utilisées en premier, sauf indication contraire d'un(e) officiel(le).
- 6.10 Les athlètes tirant depuis une même position doivent alterner l'ordre de tir d'une cible à l'autre.
- 6.11 Les groupes peuvent être combinés entre catégories quand cela est approprié.
- 6.12 Quand le piquet de tir est libre, le groupe peut avancer vers la zone d'attente secondaire, identifiée par l'image de la cible, jusqu'à ce que la cible soit prête.

Procédure de tir

- 6.13 Pour toutes les divisions : une flèche par cible en compétition individuelle aux Championnats nationaux. Dans les événements locaux et provinciaux, les organisateurs peuvent permettre deux flèches par cible.
- 6.14 Les jumelles peuvent être utilisées pour examiner la cible avant le tir. Leur utilisation n'est pas permise après le tir.
- 6.15 Aucun(e) athlète ne peut s'approcher de la cible tant que tous les athlètes du groupe n'ont pas terminé de tirer, sauf autorisation d'un(E) juge.
- 6.16 Une flèche n'est pas considérée comme tirée si :
- L'athlète peut la toucher avec son arc sans déplacer ses pieds de leur position, à condition que la flèche n'ait pas rebondi.
 - La cible tombe. Les juges doivent prendre les mesures qu'ils jugent nécessaires et accorder le temps requis pour tirer le nombre de flèches concerné.
 - La flèche est un passage complet ou un ricochet constaté et que la majorité du groupe ne peut s'entendre sur le pointage avant que les archers ne s'avancent vers la cible :
 - Remarque : Un passage complet est défini comme une flèche traversant entièrement une cible, avec de la matière de la cible sur 360 degrés autour de la flèche, laissant à la fois un trou d'entrée et un trou de sortie.
 - (3D intérieur seulement) : Deux flèches qui, de l'avis d'un(e) juge, sont entrées en collision et ont toutes deux manqué leur cible respective. Aucun(e) athlète ne peut divulguer les distances des cibles à quiconque sur des parcours à distances non marquées avant le pointage.

Contrôle du tir et chronométrage

- 6.17 Les juges sont responsables du contrôle de la procédure de tir afin d'assurer la sécurité, l'équité et le bon déroulement de la compétition. Cela comprend la gestion de l'ordre de tir, la vérification de la rotation des

athlètes et la gestion des interruptions telles que les défaillances d'équipement, les problèmes médicaux ou autres perturbations, conformément aux présentes règles.

- 6.18 Dans les épreuves de qualification 3D en plein air, chaque athlète dispose de 120 secondes pour tirer sa flèche. Le chronométrage commence quand l'athlète précédent décoche sa flèche. Pour le (la) premier(ère) athlète dans l'ordre de tir, le chronométrage ne débute qu'au moment où le groupe est prêt à tirer. Dans les épreuves 3D en salle, les officiels peuvent avertir les groupes qui prennent un temps excessif. Des infractions répétées peuvent entraîner une pénalité de cinq (5) points.

Finales, épreuves éliminatoires et duels

- 6.19 Dans les finales ou des épreuves éliminatoires, aucun temps supplémentaire n'est accordé en cas de défaillance d'équipement ou de problème médical.
- 6.20 Duels pour les médailles et équipes mixtes : l'ordre de tir et le chronométrage sont contrôlés par un juge ou un système électronique. Les équipes alternent selon les rotations prescrites et un seul athlète par équipe peut se trouver au piquet de tir à la fois.
- 6.21 Les athlètes ou équipes qui ne sont pas présents quand le duel est appelé à la position de tir sont déclarés perdants de ce duel.

Retard excessif

- 6.22 Si un(e) juge observe ou reçoit un signalement de retard excessif affectant un groupe ou d'autres groupes pendant les épreuves de qualification, il (elle) peut observer et chronométrer les groupes d'athlètes dans la zone concernée. Si les athlètes observés dépassent la limite de temps, le juge les en informe et, aux Championnats, inscrit un avertissement sur la feuille de pointage.
- 6.23 Un(e) juge ayant constaté qu'un(e) athlète dépasse la limite de temps ou cause un retard excessif malgré la procédure ci-dessus doit avertir l'athlète et lui donner un deuxième avertissement écrit indiquant la date et l'heure.
- 6.24 Au troisième avertissement et à tous les avertissements subséquents pendant cette phase de la compétition, l'athlète perd la flèche ayant obtenu le pointage le plus élevé sur la cible.
- 6.25 La limite de temps peut être prolongée dans des circonstances exceptionnelles.
- 6.26 La décision du juge quant à l'existence d'un retard excessif au sens du présent article est finale.


Défaillance d'équipement et exceptions médicales

- 6.27 Un maximum de 30 minutes en plein air (15 minutes en intérieur) est accordé pour la réparation de l'équipement, avec l'accord de la majorité du groupe.
- 6.28 Si un(e) athlète ne peut pas poursuivre en raison d'un problème médical ou d'équipement, il (elle) doit demeurer avec le groupe jusqu'à la fin du pointage afin d'être admissible aux épreuves subséquentes.
- 6.29 L'équipement ne peut être remplacé ou vérifié de nouveau que conformément à l'article 24.5. Toute infraction peut entraîner la disqualification.

7. Pointage – Épreuves 3D

- 7.1 Dans tous les événements enregistrés, deux feuilles de pointage (ou une feuille de pointage et une tablette électronique, le cas échéant) doivent être remplies pour chaque archer et pour chaque parcours. Les feuilles de pointage doivent indiquer le nom de l'archer(ère), sa province ou son club, son numéro de membre ainsi que le nom de chaque marqueur(euse).

- 7.2 Le double pointage est obligatoire. Les feuilles de pointage doivent être réparties entre deux athlètes, de sorte que chaque marqueur(euse) ait une feuille pour chaque archer(ère). Les deux marqueurs doivent s'entendre sur le pointage, comparer et inscrire le pointage avant que les flèches ne soient retirées de la cible. Au sein du groupe, les archers peuvent décider de la répartition des rôles.
- 7.3 Quand tous les archers ont tiré leurs flèches, le groupe se rend ensemble à la cible pour le pointage, après avoir laissé les arcs aux piquets de tir.
- 7.4 Les athlètes peuvent déléguer l'annonce du pointage de leurs flèches à un autre athlète à la cible, mais ils demeurent responsables de l'exactitude du pointage annoncé.
- 7.5 Aucune flèche ni aucune cible 3D ne doit être touchée tant que toutes les flèches sur la butte n'ont pas été enregistrées et que les pointages n'ont pas été vérifiés.
- 7.6 Les autres athlètes du groupe doivent vérifier la valeur de chaque flèche annoncée. Une erreur sur la feuille de pointage peut être corrigée avant le retrait des flèches, à condition que tous les athlètes à la cible soient d'accord avec la correction. La correction doit être attestée et paraphée par tous les athlètes à la cible.
- 7.7 Les cibles doivent être pointées par les deux marqueurs avant que les flèches ne soient retirées. Tout autre différend concernant les inscriptions sur une feuille de pointage doit être soumis à un(e) juge.
- 7.8 Les flèches sont pointées selon la position du fût. Toute flèche touchant une ligne de séparation reçoit la valeur la plus élevée.
- 7.9 Les marqueurs doivent inscrire sur la feuille de pointage la valeur de chaque flèche comme annoncée par l'athlète à qui appartiennent les flèches et, si la feuille de pointage le permet, indiquer si un 10 ou un 11 a été obtenu pour cette cible. Le pointage doit commencer au numéro de cible où le groupe débute le tir (p. ex., si le tir commence à la cible 15, le pointage sur la feuille débute aussi à la cible 15). Quand cela est requis par la disposition du parcours, les cibles doivent être inscrites en ordre décroissant.
- 7.10 Un total cumulatif doit être maintenu sur les feuilles de pointage papier après chaque cible.
- 7.11 Toute divergence entre deux feuilles de pointage constatée après le retrait des flèches de la cible ne peut être corrigée que par un(e) juge, s'il (elle) dispose de preuves suffisantes pour déterminer les pointages corrects (valeur des flèches). À défaut, la valeur la plus basse inscrite sur les deux feuilles de pointage sera retenue.
- 7.12 À la fin de l'épreuve, le total de l'épreuve ainsi que le nombre total de 10 et de 11 obtenus doivent être inscrits dans les espaces prévus, et l'archer ainsi que le (la) marqueur(euse) doivent vérifier et signer les deux feuilles de pointage (ou signer et vérifier la feuille de pointage par rapport à la tablette quand un système de pointage électronique est utilisé).
- 7.13 Les organisateurs ne sont pas tenus d'accepter ou d'enregistrer des feuilles de pointage non signées, sans total cumulatif, sans le nombre de 10 et de 11 (pour le 3D), ou comportant des erreurs de calcul. Bien que les officiels puissent signaler des erreurs ou des signatures manquantes au moment de la remise et demander aux athlètes de les corriger, les athlètes demeurent ultimement responsables de leurs feuilles de pointage. Si une feuille de pointage papier n'est pas remise, ou demeure non signée et non corrigée, l'athlète (individuel, équipe ou équipe mixte) peut être disqualifié(e). Toutes les corrections doivent être effectuées avant la prochaine étape de la compétition.
- 7.14 Divergences dans les totaux :

Indoor 3D Round  Target # _____

Name: _____ Date: _____ Guest
 ACP: _____ Location: _____ Course #: _____

<input type="checkbox"/> Men		<input type="checkbox"/> Women	
<input type="checkbox"/> 21+	<input type="checkbox"/> Compound	<input type="checkbox"/> 50+	<input type="checkbox"/> U21
<input type="checkbox"/> Barebow	<input type="checkbox"/> Compound Unlim.	<input type="checkbox"/> U18	<input type="checkbox"/> U16
<input type="checkbox"/> Recurve	<input type="checkbox"/> Compound Fixed Pin	<input type="checkbox"/> U13	<input type="checkbox"/> U10
<input type="checkbox"/> Longbow	<input type="checkbox"/> Hunter	<input type="checkbox"/> Compound	<input type="checkbox"/> Traditional
<input type="checkbox"/> Korean 50			
<input type="checkbox"/> 60+	<input type="checkbox"/> Compound		

Begin scoring on the correct target number
Score 11-10-9-8-5-M

1	Score		8	Score		15	Score	
	10	9		11	10		16	15
2								
3								
4								
5								
6								
7								

	Score	11s	Signatures
			Archer _____
			Scorer 1 _____
			Scorer 2 _____

50yd Max 60+, 50+, CU, CFP, Han, K50, U21C, U18C
30yd Max BB, IN, L.B, 50+TR, U21T, U18T, U15C, U13T, U10C, U10T
 Age on Dec 31 of this year: 60+ 60 or more, 50+ 50 or more, 21+ any age, U21 20 or less, U18 17 or less, U15 14 or less, U13 12 or less, U10 9 or less

F-64-19

- Deux feuilles de pointage papier : le total le plus bas est retenu.
 - Une feuille de pointage papier et une feuille électronique : le total électronique est retenu si la feuille papier contient un total ; si les 10 ou 11 sont absents sur la feuille papier, ils ne sont pas comptabilisés. Si la feuille papier ne comporte aucun total, l'athlète peut être disqualifié(e).
- 7.15 Dans le cas où un athlète retire des flèches avant qu'elles ne soient enregistrées par les marqueurs :
- Si la flèche appartient à l'athlète qui la retire, elle est comptée comme un zéro (0) pour cette cible;
 - Si la flèche n'appartient pas à l'athlète qui retire les flèches, elle est comptée selon la décision majoritaire du groupe.
- 7.16 Pour les passages complets et ricochets constatés dans une épreuve canadienne en 3D, si la majorité du groupe ne peut s'entendre sur la valeur d'un passage complet ou d'un ricochet constaté avant que les archers ne s'avancent vers la cible, la flèche n'est pas considérée comme ayant été tirée. Voir l'article 6.16 concernant les passages complets et ricochets constatés.
- 7.17 Une flèche plantée dans une partie de fond d'une cible 3D qui ne touche pas la zone du corps ni une ligne délimitant la séparation entre le corps et le fond est comptée comme un zéro (0). Une flèche frappant une autre flèche dans l'encoche et y restant plantée reçoit la valeur de la flèche atteinte.
- 7.18 Une flèche qui touche la cible 3D mais est plantée dans un support autre que la cible est considérée comme un ricochet et comptée comme un zéro (0).
- 7.19 À la fin du tournoi, le comité d'organisation publie les résultats officiels complets.

Zones de pointage

7.20 Il existe différentes configurations de pointage en tir à l'arc 3D. Les plus courantes sont celles de l'IBO, de l'ASA, et certaines cibles combinent les deux dans un format universel. Tir à l'arc Canada (ainsi que World Archery) se basent sur le système IBO. Les zones de pointage sont les suivantes (voir figure X) :

- 7.21 11 – Petit cercle au centre de la zone vitale (environ 25 % du 10)
- 7.22 10 – Grand cercle à l'intérieur de la zone vitale
- 7.23 8 – Reste de la zone vitale
- 7.24 5 – Zone du corps à l'extérieur de la zone vitale
- 7.25 0 – Zéro (inclut les bois, les sabots, le fond ou un ricochet)

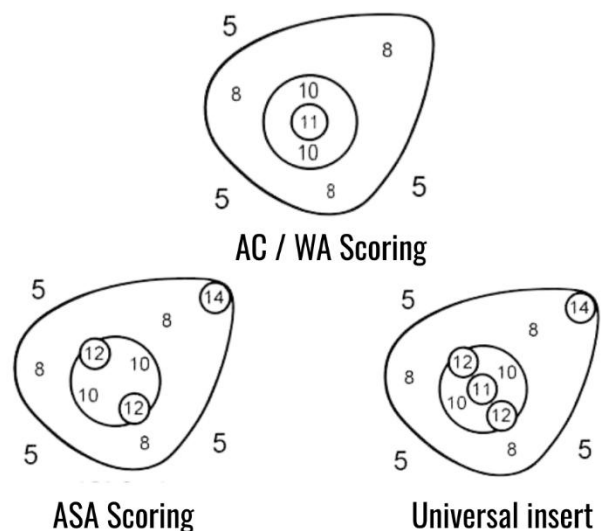


Figure - 3D Archery Scoring zones

Égalités

- 7.26 Égalités non critiques : classées selon le plus grand nombre de 11, puis de 10 en 3D.
- 7.27 Égalités critiques : des tirs de barrage sont utilisés pour départager les égalités ayant une incidence sur la progression, le classement pour les médailles ou le Grand Prix :
- Individuel : tir de barrage à une flèche; la flèche la plus près du centre l'emporte. Limite de temps : 1 minute en 3D.
 - Équipe mixte : volée de 2 flèches; la flèche la plus près du centre détermine le gagnant en cas d'égalité. Limite de temps : 1 minute.

- Les tirs de barrage ont lieu dès que possible après le pointage; les athlètes absents dans un délai de 15 minutes perdent par forfait.

8. Infractions aux règles et différends

8.1 Comité de compétition

- 8.1.1 Un comité de compétition composé d'un(e) président et d'un maximum de quatre (4) autres personnes est responsable de traiter toutes les demandes relatives aux règles, les appels, ainsi que tout cas observé ou toute plainte concernant un comportement antisportif ou toute autre infraction au Code de conduite (le « Code ») pouvant survenir sur un tir enregistré, d'un tournoi ou de Championnats (l'« événement »), à l'extérieur de l'aire de compétition ou entre des parties liées à l'événement. Il examine aussi les demandes générales d'interprétation des règles et siège au comité consultatif annuel des règles.
- 8.1.2 Le (la) président(e) du comité de compétition (le (la) président(e)) est désigné(e) par les organisateurs avant l'activité et doit être identifié(E) dans tout le matériel de compétition remis aux participants. Il peut s'agir du (de la) directeur(trice) du tournoi, du (de la) délégué(e) technique ou d'un responsable de la sécurité (RS) pour le tir, le tournoi ou les Championnats.
- 8.1.3 Le (la) président(e) nomme, au besoin, jusqu'à quatre membres supplémentaires impartiaux et compétents, à sa discrétion, qui ne sont pas impliqués dans l'appel, la plainte ou l'infraction observée, afin de déterminer si une infraction au Code de conduite a été commise. Les membres du comité peuvent être choisis parmi les personnes suivantes (sans ordre particulier et sans s'y limiter) :
- 8.1.4 Un(e) juge accrédité(e) ou un responsable de la sécurité présent, mais qui ne participe pas et n'officialie pas;
- 8.1.5 Un membre du personnel ou un(e) dirigeant(e) compétent(e) de Tir à l'arc Canada, d'une association provinciale ou d'un club;
- 8.1.6 Un(e) compétiteur(trice) impartial(e) et compétent(e) qui n'est pas partie à la plainte ou à l'infraction observée.

8.2 Procédure de différend

- 8.2.1 Le comité de compétition examine tous les appels et les demandes d'interprétation des règles. Les réclamations susceptibles d'influer sur les résultats de la compétition doivent être réglées avant la prochaine épreuve ou avant l'annonce des résultats finaux. Tous les tireurs reconnaissent que la décision du comité de compétition est finale.
- 8.2.2 Toute plainte ou tout appel doit être soumis par écrit au comité de compétition dans un délai d'une (1) heure suivant la fin d'une épreuve, accompagné de frais d'appel de 50,00 \$. Si le comité statue en faveur de la réclamation, ou si la réclamation ou la plainte est retirée, les frais sont remboursés. Toutes les décisions du comité sont finales.
- 8.2.3 Une demande générale d'interprétation d'une règle peut être soumise par écrit au comité de compétition. Le comité examine la demande dans les plus brefs délais et fournit une réponse écrite. Aucun frais n'est exigé pour cet examen.

8.3 Comportement antisportif ou autres infractions au Code de conduite (le « Code »)

- 8.3.1 Quand un incident est observé par un(e) officiel(le) de compétition ou fait l'objet d'une plainte, il est porté à l'attention du (de la) directeur(trice) du tournoi, qui le réfère au comité de compétition.
- 8.3.2 Le comité de compétition applique la procédure suivante pour traiter tout incident constituant une infraction réelle ou potentielle au Code :
- Les membres du comité recueillent des déclarations, des éléments de preuve documentaire ou provenant d'autres supports (p. ex. photos, captures d'écran, vidéos ou autres enregistrements) auprès de tout(e) témoin ou officiel(le) ayant officié ou observé l'infraction alléguée.
 - Le comité tente d'obtenir une déclaration de la ou des personnes mises en cause;
 - Le comité rend une décision, détermine une sanction possible et peut se référer au Code de conduite ainsi qu'à la politique de discipline et de traitement des plaintes de Tir à l'arc Canada (ou provinciale) dans son analyse.
- 8.3.3 La sanction déterminée par le comité de compétition peut comprendre, seule ou en combinaison :
- un avertissement verbal ou écrit;
 - une réprimande verbale ou écrite;
 - une suspension des compétitions futures dans le cadre de l'événement;
 - une expulsion de l'événement;
 - toute autre sanction appropriée déterminée par le jury de compétition.
- 8.3.4 Le comité de compétition n'a pas l'autorité d'imposer une sanction dépassant la durée de l'événement.
- 8.3.5 Un rapport écrit complet de l'incident et de la décision du comité de compétition doit être soumis au club, à l'association provinciale ou à Tir à l'arc Canada par le (la) président(e) du comité à la suite de l'événement. Si le comité estime que l'infraction alléguée dépasse le cadre d'une infraction mineure, un signalement doit être transmis au tiers indépendant de Tir à l'arc Canada ou aux autorités locales. Une plainte et des mesures disciplinaires supplémentaires peuvent ensuite être appliquées conformément à la politique de discipline et de traitement des plaintes, au besoin.
- 8.3.6 Les décisions rendues conformément à la présente procédure ne peuvent faire l'objet d'un appel.
- 8.3.7 La présente procédure n'empêche pas d'autres personnes de signaler le même incident à Tir à l'arc Canada ou à Sport sans abus afin qu'il soit traité comme une plainte officielle en vertu de la politique de discipline et de traitement des plaintes.