



Livre 4

LE TIR EN CAMPAGNE & LE TIR 3D

2021

Livre 4

Tir en campagne et tir 3D

Chapitre 22 - Matériel des athlètes	4
Art. 22.1: Division Arc classique	4
Art. 22.2: Division Arc à poulies	5
Art. 22.3: Division Arc nu	6
Art. 22.4: Division Arc instinctif	7
Art. 22.5: Division Arc droit	8
Art. 22.6: Accessoires pour toutes les divisions	9
Chapitre 23 - Tir	10
Art. 23.1	10
Art. 23.2	10
Art. 23.3	10
Art. 23.4	10
Art. 23.5	10
Art. 23.6	10
Chapitre 24 - Ordre général de tir et contrôle des temps - épreuves de tir en campagne et de tir 3D	11
Art. 24.1	11
Art. 24.2	11
Art. 24.3	11
Art. 24.4	11
Art. 24.5	11
Art. 24.6	11
Art. 24.7	11
Art. 24.8	11
Art. 24.9	12
Art. 24.10	12
Art. 24.11	12
Art. 24.12	12
Art. 24.13	12
Chapitre 25 - Marquage des scores	13
Art. 25.1	13
Art. 25.2	13
Art. 25.3	13
Art. 25.4	14
Art. 25.5	15
Chapitre 26 - Contrôle des tirs et sécurité	16
Art. 26.1	16
Art. 26.2	16
Art. 26.3	16
Art. 26.4	16
Art. 26.5	16
Art. 26.6	16
Chapitre 27 - Conséquences en cas d'infraction aux règlements	17
Art. 27.1	17
Art. 27.2	17
Art. 27.3	17
Art. 27.4	17
Art. 27.5	17
Art. 27.6	17
Art. 27.7	17
Art. 27.8	17
Art. 27.9: Avertissements	17
Chapitre 28 - Entraînement	19
Art. 28.1	19
Chapitre 29 - Réclamations et litiges	20
Art. 29.1	20
Art. 29.2	20
Chapitre 30 - Appels	21
Art. 30.1	21
Chapitre 31 - Règlements concernant la tenue	22
Art. 31.1: Athletes	22

INTRODUCTION

Ces livres contiennent les règles, les procédures et les modalités administratives relatives à la pratique du tir à l'arc au Canada, tel qu'elle est exercée par la Fédération des archers du Canada Inc. connue sous le nom de Tir à l'arc Canada, ainsi que par ses organismes sportifs provinciaux affiliés et leurs membres. Il contient également la plupart des lois et règlements régissant le tir à l'arc dans les organismes membres de la World Archery Federation dans la mesure où ils s'appliquent aux archers canadiens.

Les archers, les clubs et les autres organismes sont libres de pratiquer le tir à l'arc selon les formes et les règles qu'ils souhaitent. Toutefois, ils sont encouragés à pratiquer le tir à l'arc selon ces règles dans le but de promouvoir la cohérence de la compréhension et des pratiques des archers au Canada ainsi que par d'autres organisations sportives dans le monde.

Cette édition contient toutes les lois et tous les règlements actuels de la World Archery ainsi que les règles de Tir à l'arc Canada approuvées et en vigueur à la date indiquée ci-dessous. Il se peut que des interprétations affectent cette édition. Veuillez consulter les sites Web de la World Archery (worldarchery.sport) et de Tir à l'arc Canada (archerycanada.ca) pour obtenir une liste de toutes les interprétations qui pourraient être en vigueur.

Pour toute question concernant une règle contenue dans ce livre, découlant d'erreurs d'édition ou de différences entre les versions française et anglaise, il faudra privilégier la version originale dans laquelle le conseil d'administration de Tir à l'arc Canada a approuvé la règle. En cas de divergence entre les règles de la World Archery dans ce livre et le livre officiel de la World Archery, le livre officiel des règles de la World Archery prévaudra.

Cette version remplace toutes les versions précédentes.

ORGANISATION :

Le livre des règlements de Tir à l'arc Canada a été divisé en 6 livres.

Livre 1 — Constitution et procédures (World Archery et Tir à l'arc Canada)

Livre 2 — Événements (World Archery et Tir à l'arc Canada)

Livre 3 — Tir à l'arc sur cible (World Archery et Tir à l'arc Canada)

Livre 4 — Règles du tir en campagne et en 3D (World Archery et Tir à l'arc Canada)

Livre 5 — Diverses épreuves de tir à l'arc et ski-arc (World Archery)

Livre 6 — Règles antidopage (World Archery)

STRUCTURE :

Ces règles contiennent, en caractères noirs et en police Times New Roman, les termes de la Constitution et des Règles de la World Archery, à l'exception de certaines sections qui ne s'appliquent habituellement pas aux archers canadiens. Dans la plupart des cas, ces exclusions sont indiquées dans le texte. Le texte complet et actuel de la Constitution et des règles de la World Archery peut être consulté sur le site Web de la World Archery à l'adresse worldarchery.sport/rules, dans la rubrique « Home-Rules » du menu.

L'article (règles) en caractères bleus, police Arial, indique les exceptions ou les ajouts aux règles de la World Archery telles qu'elles s'appliquent au tir à l'arc au Canada reconnu par Tir à l'arc Canada.

Les numéros d'article précédés de WA indiquent les règles de la World Archery. Ceux précédés de TAC indiquent les règles de Tir à l'arc Canada. Les numéros d'article en caractères noirs précédés d'aucun texte sont par défaut les règles de la World Archery.

Les sections TAC portant les mêmes numéros que les sections WA font référence aux sections WA et représentent les exceptions ou les informations supplémentaires apportées à l'article WA.

Le genre masculin ou féminin utilisé en relation avec toute personne physique doit être compris comme incluant l'autre genre, sauf disposition contraire spécifique ou différenciation évidente (par exemple, la catégorie « Femmes » se réfère uniquement aux archers féminins).

Les termes « ne peut pas », « doit » et « sera » doivent être interprétés comme une disposition obligatoire.

Le genre masculin ou féminin utilisé en relation avec toute personne physique doit être compris comme incluant l'autre genre, sauf disposition contraire ou différenciation évidente (par exemple, la catégorie « Femmes » ne concerne que les archers féminins). Remarque : Le langage relatif au genre et l'utilisation des pronoms, ainsi que les mots « hommes » ou « femmes » dans le livre des règlements de Tir à l'arc Canada, visent à identifier et à traiter des catégories de compétition spécifiques, comme le prévoient les règles de la World Archery. Les archers du Canada ont le droit de choisir la catégorie à laquelle ils s'identifient le plus pour les compétitions nationales.

AUTRES RÈGLES RECONNUES

Les règles de tir à l'arc Canada et la plupart des exigences administratives sont basées largement sur les règles de la

World Archery.

Tir à l'arc Canada est l'organisation canadienne officiellement affiliée à l'International Field Archery Association. Les règles de l'IFAA peuvent être consultées en ligne à l'adresse www.ifaa-archery.org.

Les règles de Tir à l'arc Canada pour le sport du tir à l'arc en 3D sont particulières au Canada. Toutefois, elles sont basées sur les règles du tir à l'arc en 3D pratiquées par la World Archery et la International Bowhunters Organization (IBO).

Ce livre de règlements ne contient pas les règles de l'International Field Archery Association (IFAA), de la National Field Archery Association (NFAA — USA), de l'Archery Shooter's Association (ASA) ou International Bowhunters Organization (IBO). Les lecteurs doivent se référer aux règles publiées par ces organisations pour les événements qu'elles organisent.

DÉFINITIONS

(Définitions de Tir à l'arc Canada en bleu. Définitions de la World Archery en noir.)

« **TAC** » Tir à l'arc Canada — Fédération canadienne des archers qui utilisent la marque Tir à l'arc Canada.

« **Athlète** » désigne tout athlète qui participe ou est sélectionné pour participer à un événement ou à une compétition.

« **Personnel d'encadrement des athlètes** », désigne tout entraîneur, soigneur, directeur, représentant de l'athlète, agent, membre du personnel de l'équipe, arbitre, personnel médical ou paramédical, membre de la famille ou toute autre personne employée par un athlète ou une association membre de l'athlète participant à une compétition.

« **Couleurs de camouflage** » — désigne des marques déposées ou d'autres designs numériques, qu'ils soient aléatoires ou non et indépendamment des couleurs utilisées, qui consistent en des motifs de camouflage imitant des matériaux naturels tels que l'écorce, les brindilles ou les feuilles qui sont utilisés dans le but de se fondre dans l'environnement naturel, offrant ainsi une visibilité réduite au gibier, au personnel militaire ou autres. Les couleurs de camouflage non traditionnelles telles que les roses, les bleus, les jaunes vifs, etc. dans des motifs de camouflage composés de designs ayant pour but de se fondre dans l'environnement naturel et d'offrir une visibilité réduite sont considérées comme du camouflage.

« **Compétition** » désigne un événement ou une série d'événements se déroulant sur un ou plusieurs jours sous la direction d'un seul organisme (par exemple, les championnats du monde).

« **Règle de compétition** » désigne une loi qui régit l'un des éléments suivants

- l'équipement utilisé en compétition ;
- les procédures utilisées lors d'une épreuve de compétition ;
- les activités de l'athlète ou des athlètes pendant la compétition ;
- toute autre action qui se déroule sur le terrain de jeu durant une compétition.

« **DT** » Directeur de tir.

« **Évènement** » désigne une épreuve, une course, une ronde ou une compétition (ou un tournoi).

« **Mécanique** », désigne toute méthode qui comprend plusieurs parties en interaction, qu'il s'agisse de pièces individuelles ou de pièces assemblées par des ressorts capables d'agir en coopération pour produire un effet de relâchement de la corde de l'arc grâce à un mouvement de séparation d'au moins une de ces pièces par rapport à une autre.

« **ONS** » Organismes nationaux de sport.

« **CO** » Comité organisateur.

« **En plein air** » signifie que pendant la compétition, l'athlète est soumis à deux des trois facteurs suivants : (i) la pluie, (ii) le vent et (iii) le soleil. Pour éviter tout doute, (i) tirer par une fenêtre ne serait pas considéré comme une ronde en plein air puisqu'il n'y aurait ni pluie, ni soleil, ni vent (0 élément présent), (ii) le tir sous un toit ne serait pas une ronde en plein air puisque seul le vent s'applique, (ni pluie, ni soleil) (1 élément présent), (iii) le tir dans un stade avec un toit fermé ne serait pas considéré comme une ronde en plein air puisqu'il n'y a ni vent, ni pluie, ni soleil (0 élément présent), (iv) le tir dans un stade entouré de murs avec le toit ouvert serait considéré comme une ronde en plein air (pas de vent, mais avec pluie et soleil) (2 éléments) sauf si les athlètes tirent sous un surplomb (0 élément présent), (v) le tir des athlètes protégés du vent (voiles, murs) est une ronde en plein air (pas de vent, mais avec pluie et soleil) (2 éléments présents), et (vi) le tir dans un stade serait considéré comme une ronde en plein air si l'athlète peut être soumis à la fois à la pluie et au soleil (et éventuellement à la pluie) (2 éléments présents). Ce qui précède ne signifie pas que les murs ou les voiles utilisés pour bloquer le vent sont autorisés sur le terrain de jeu.

« **Participant** » désigne tout athlète, le personnel d'encadrement des athlètes, juge, arbitre, délégué, commissaire, membre du jury d'appel, un arbitre de la compétition, un membre de l'équipe ou de la délégation d'une association membre et toute autre personne accréditée.

« **OSP/OST** » Organismes provinciaux et territoriaux de sport membre de Tir à l'arc Canada.

« **Ronde de qualification** » se réfère à l'origine aux rondes qui servent à qualifier les athlètes pour les rondes suivantes, et à les catégoriser avant les tournois éliminatoires et les finales. Il s'agit généralement d'une ronde 720,

les rondes de tir en campagne ou de tir en 3D. Dans certains cas, comme par exemple au Canada, quand on tire uniquement de telles rondes dans un tournoi pour déterminer les prix, et qu'aucun tournoi d'élimination ou finale n'est tiré par la suite, le terme « ronde de qualification » signifie la ou les ronde(s) du tournoi qui servent à déterminer les prix.

« **OSCT** » Officier de sécurité du champ de tir, voir livre 1, annexe 4, TAC 1.0.

« **Inscrit** » désigne un individu qui est un inscrit (membre) d'un OSP/OST membre de Tir à l'arc Canada ou autrement reconnu comme un inscrit (membre) de Tir à l'arc Canada.

« **Ronde 720** » Les rondes 720 sont un ensemble de rondes sur cible en plein air de 72 flèches qui incluent les rondes décrites dans le Livre 2, TAC 4.5.1.5 à TAC 4.5.1.7.

– Pour le tir à l'arc recourbé (et le tir à l'arc nu au Canada) — les rondes à 70 m et de 60 m de la WA ainsi que les distances pour les benjamins et les minimes tirant sur une cible de 122 cm.

– Pour le tir à l'arc à poulies (et autres divisions d'arc à poulies au Canada) — les rondes à 50 m de WA pour l'arc à poulies (et autres divisions d'arc à poulies et chasseur au Canada) et également les distances pour les benjamins et les minimes tirant sur une cible de 80 cm.

« **Ronde 900 T2S** » **Ronde de développement 900 en plein air décrite dans le livre 2, TAC 4.5.1.17.**

« **DT** » **Délégué technique.**

« **Traditionnel** » Se réfère aux arcs utilisés en tir à l'arc qui sont munis de branches et de corps d'arc, et qui sont typiquement représentés par les arcs recourbés et les arcs longs.

« **Violation** » signifie une violation de ces règles.

« **WA** » World Archery.

« **Jeunes** » Se réfère aux catégories d'âge junior et plus jeune (c.-à-d. junior, cadet, benjamin, minime, poussin).

Livre 4

Tir en campagne et tir 3D

CHAPITRE 22 – MATÉRIEL DES ATHLÈTES

Cet article décrit le type d'équipement que les athlètes sont autorisés à utiliser lorsqu'ils tirent dans les compétitions World Archery. Il est de la responsabilité de l'athlète d'utiliser du matériel conforme aux règlements. Tout athlète surpris à utiliser du matériel non conforme aux règlements de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc peut voir ses scores disqualifiés. Vous trouverez ci-après les règlements spécifiques à chaque division suivis de ceux qui s'appliquent pour toutes les divisions. Les règlements concernant la tenue établis dans le [Livre 3, Article 20.1](#) sont applicables.

TAC 22 Matériel des athlètes – Tir à l'arc Canada

Pour le **Tir en campagne**, les articles [WA 22.1](#); [22.2](#); [22.3](#) (divisions arc recourbé, arc à poulies et arc nu, respectivement) s'appliquent aussi au matériel des athlètes autorisé aux épreuves de tir en campagne inscrites auprès de Tir à l'arc Canada. Des divisions supplémentaires (décrites dans les articles TAC 22.8 à TAC 22.11) sont reconnues par Tir à l'arc Canada, mais ne sont pas reconnues par la World Archery.

Tir à l'arc Canada reconnaît les divisions d'équipement suivantes pour le tir en campagne :

WA 22.1	Arc recourbé	toutes les classes
WA 22.3	Arc nu	toutes les classes
WA 22.4	Arc instinctif	classes seniors
WA 22.5	Division Arc long	classes seniors
WA 22.2	Arc à poulies	toutes les classes
TAC 22.8	Arc à poulies illimité	classes seniors
TAC 22.9	Arc à poulies «pointeaux fixes»	classes seniors
TAC 22.11	Chasseur	classes seniors

En ce qui concerne le **tir 3D**, les articles [WA 22.1](#) & [22.2](#) (divisions arc recourbé, et arc à poulies, respectivement) ne SONT PAS RECONNUS pour les compétitions de tir 3D inscrites auprès de Tir à l'arc Canada. Des divisions supplémentaires (décrites dans les articles TAC 22.8 à TAC 22.15) sont reconnues par Tir à l'arc Canada, mais ne sont pas reconnues par la World Archery.

Tir à l'arc Canada reconnaît les divisions d'équipement suivantes pour le tir 3D au Canada :

WA 22.1	(Arc recourbé *)	classes seniors
WA 22.3	Arc nu	classes seniors
WA 22.4	Arc instinctif	classes seniors
WA 22.5	Division Arc long	classes seniors
TAC 22.8	Arc à poulies illimité	toutes les classes
TAC 22.9	Arc à poulies «pointeaux fixes»	classes seniors
TAC 22.14	Arc traditionnel	classes Maître, Junior, Cadet, Benjamin, Minime
TAC 22.11	Chasseur	classes seniors
TAC 22.17	Connue 50	classes seniors

- K50, tous les concurrents concourent à titre de seniors, l'âge minimal de participation est Cadet.
- l'ancienne catégorie Arc à poulies jeunes, est maintenant définie comme la division illimité
- les anciennes divisions Maître ouverte et Maître 60 sont maintenant définies dans le cadre de la division illimité
- l'ancienne division Chasseur «doigts» est maintenant définie dans le cadre de la division Chasseur
- l'ancienne division Arc à poulies «doigts» (BHF) est maintenant définie dans le cadre de la division illimité

TAC 22.0 Généralités

TAC 22.0.1

Tout athlète surpris à utiliser du matériel non conforme aux règlements de la World Archery peut voir ses scores disqualifiés.

TAC 22.0.2

Puissance maximale de tension de l'arc. La puissance maximale pour les athlètes des catégories d'âge et des genres ci-dessous ne doit pas excéder les limites stipulées, et ce peu importe la catégorie dans laquelle ils sont inscrits :

- les femmes concurrentes, et les concurrents hommes des catégories d'âge Junior, Cadet et Benjamin [peu importe la catégorie dans laquelle ils sont inscrits] ont droit à une puissance maximale de 60 livres.
- les concurrents des catégories d'âge Minime et Poussin [peu importe la catégorie dans laquelle ils sont inscrits] ont droit à une puissance maximale de 40 livres.

22.1 Division Arc recourbé

Pour la division arc recourbé, sont autorisés:

22.1.1

Un arc de n'importe quel type pourvu qu'il réponde aux principes et à la définition d'un "arc" utilisé pour le tir sur cibles c'est-à-dire : un instrument comprenant une poignée, un corps d'arc qui ne permet pas de passage au travers et deux branches flexibles aux extrémités desquelles se trouve un embout (poupée) où vient se fixer la corde. L'arc est tendu par une seule corde venant se loger directement dans les deux embouts. Pendant l'allonge, il est tenu par une main à la poignée pendant que les doigts de l'autre main tirent et relâchent la corde.

22.1.1.1

Les corps d'arc multicolores et les marques de fabrique localisées sur la face intérieure des deux branches ou sur le corps d'arc sont autorisés.

22.1.1.2

Les corps d'arc comprenant des renforts (brace) sont autorisés pourvu que ceux-ci ne soient pas en contact constant avec la main ou avec le poignet de l'athlète.

22.1.2

Une corde qui peut être composée de n'importe quel nombre de brins.

22.1.2.1

Les brins et le tranchevil de la corde peuvent être de différentes couleurs et fabriqués dans n'importe quel matériau choisi à cet effet. La corde peut présenter un tranchevil central pour placer les doigts d'allonge, un ou deux point(s) d'encoche au(x)quel(s) peuvent être ajoutés pour placer l'encoche et si nécessaire situer les points d'encoche. A chacune des extrémités de la corde, il y a une boucle placée dans la poupée quand l'arc est bandé. L'athlète peut aussi y placer un repère pour la bouche ou pour le nez. L'extrémité du tranchevil ne doit pas se trouver dans le champ de vision de l'athlète quand l'arc est en pleine allonge. En aucune manière, la corde ne peut servir à viser par utilisation d'un oeilleton, d'un point de repère/une marque ou tout autre moyen.

WA INTERPRETATION: NOCKING POINT (8 DECEMBER 2018)

22.1.3

Un repose-flèche qui peut être réglable et présenté plus d'un (1) support vertical est autorisé.

22.1.3.1

Les athlètes peuvent y placer n'importe quel bouton de pression, point de pression ou plaque/plateau pourvu que ceux-ci ne soient ni électroniques ni électriques et qu'ils ne puissent pas lui servir d'aide supplémentaire à la visée. Le point de pression ne peut pas être placé à plus de quatre (4) centimètres (à l'intérieur) du point de pivot de l'arc.

22.1.4

Un contrôleur d'allonge sonore, tactile ou visuel peut être utilisé pourvu que celui-ci ne soit ni électrique ni électronique.

22.1.5

Un viseur peut être utilisé.

22.1.5.1

Il ne doit comporter ni prisme, ni lentille, ni verre ni aucun autre système grossissant, ni système électrique ou électronique de mise à niveau et ne peut pas présenter plus d'un (1) point de visée. Les longs points de visée en fibre optique doivent à une extrémité ne pas dépasser deux (2) centimètres avant d'être recourber et à l'autre extrémité être en dehors de la ligne de vision de l'athlète.

22.1.5.2

La longueur totale du cercle ou du point de visée (tunnel, tube, épingle de visée ou autre accessoire allongé correspondant) ne doit pas dépasser deux (2) cm dans la ligne de vision de l'athlète.

22.1.5.3

Un viseur attaché à l'arc peut être réglé latéralement et verticalement et doit répondre aux conditions suivantes :

- une extension de viseur est autorisée,
- une graduation du fabricant et ou une bande adhésive sur laquelle les distances sont indiquées peut être fixée sur le viseur comme repère pour évaluer les distances mais en aucun cas elle ne peut servir d'aide supplémentaire à la visée.

22.1.5.4

Pour les épreuves tirées à des distances inconnues, aucune partie du viseur ne peut être modifiée dans le but de fournir un moyen pour évaluer les distances.

22.1.5.5

Les athlètes peuvent emporter leurs marques de visée sur le parcours dans la limite d'un unique point de référence pour chaque distance spécifique. Les repères multiples pouvant être utilisés comme indicateur possible dans l'évaluation des distances ne sont pas autorisés.

22.1.6

Des stabilisateurs et des absorbeurs de vibrations sont autorisés.

22.1.6.1

Ils ne peuvent pas:

- servir de guide à la corde.
- Ils ne doivent ni toucher autre chose que l'arc
- ni représenter un danger ou un obstacle pour les autres athlètes.

22.1.7

Des flèches de n'importe quel type à condition qu'elles répondent à la définition du mot "flèche" généralement utilisé pour le tir sur cibles. Ces flèches ne doivent pas abîmer exagérément les blasons ou les buttes de tir.

22.1.7.1

Une flèche se compose d'un tube, d'une pointe, d'une encoche et d'un empennage et, éventuellement, d'une décoration. Le diamètre maximal des flèches ne peut pas dépasser 9,3 mm (les wraps ne sont pas considérées comme faisant partie de cette limitation tant qu'elles ne dépassent pas 22 cm en direction de la pointe en mesurant de la gorge de l'encoche où est placée la corde à leur extrémité). Le diamètre maximal des pointes est de 9,4 mm. Toutes les flèches d'un athlète doivent être marquées, sur le tube, du nom ou des initiales de l'athlète. Toutes les flèches tirées au cours d'une même volée doivent avoir l'air identique, porter des plumes d'un même matériau et

d'une même combinaison de couleurs comme empennage, les mêmes encoches et les mêmes décorations (s'il y en a). Les encoches traçantes (encoches électriquement ou électroniquement lumineuses) ne sont pas autorisées.

22.1.8

Une protection pour les doigts. Que ce soit un protège-doigt, un doigtier, un gant de tir (sangle pour le poignet autorisée), une palette ou une combinaison de protections, elle ne doit servir qu'à tendre, tenir et lâcher la corde mais en aucune manière elle ne doit contenir un objet, un système qui pourrait aider l'athlète à tendre, tenir et lâcher la corde.

22.1.8.1

L'athlète peut utiliser une protection pour les doigts qui peut incorporer une plaquette d'ancrage pour l'aider à positionner le point d'ancrage, des repose-doigts ou pouce pour les doigts qui ne lui servent pas à tendre la corde, des sangles autour des doigts pour assurer la protection à la main, un séparateur de doigts pour qu'il ne pince pas la flèche, il peut aussi utiliser des plaquettes pour maintenir assemblé(e)s les différent(e)s épaisseurs/matériaux ainsi que des extensions de plaquettes pour un placement constant de la main. La protection peut comporter autant de matériaux et d'épaisseurs que souhaité. Aucune partie de la protection ne peut s'étendre autour de la main entre le pouce et les doigts, au delà de l'articulation du poignet ou restreindre le mouvement de celui-ci. Sur la main d'arc, l'athlète peut porter un gant ordinaire, une mitaine ou toute autre protection similaire mais celle-ci ne doit pas être attachée à la poignée de l'arc.

22.1.9

Des jumelles, une longue-vue ou tout autre support visuel peuvent être utilisés pour situer les points d'impact des flèches

22.1.9.1

sans aucune marque ni graduation visible pouvant servir à évaluer les distances. Les repères doivent être recouverts pour qu'il soit impossible aux athlètes de les voir ou de les sentir et ce, y compris ceux du fabricant si ceux-ci bougent quand le cadran de réglage est tourné.

22.1.9.2

Les athlètes peuvent porter des lunettes de vue, de tir ou de soleil mais celles-ci ne doivent pas comporter de micro-objectif ni d'autre appareil similaire ni présenter de marque pouvant servir d'aide à la visée.

22.1.9.3

Si un athlète a besoin de couvrir l'oeil et ou le verre de sa paire de lunette pour l'oeil qui ne lui sert pas à viser, il doit entièrement le recouvrir de ruban adhésif, de plastique par exemple ou encore utiliser (un bandeau comme) cache.

22.1.10

Certains accessoires sont autorisés:

21.1.10.1

dragonne (protège-bras), plastron, bandoir, carquois (à porter à la ceinture, à la hanche ou à poser au sol). Les appareils pour surélever (en partie ou entièrement) un seul ou les pieds que ceux-ci soient attachés ou non aux chaussures sont autorisés tant qu'ils ne représentent pas un obstacle pour les autres athlètes sur la ligne ou le pas de tir et ne dépassent pas de plus de deux (2) centimètres de l'empreinte de la chaussure. Les athlètes peuvent aussi utiliser des protège-branches et attacher des indicateurs de la direction du vent (pourvu que ceux-ci ne soient ni électriques ni électroniques) à l'équipement qu'ils utilisent sur le pas de tir (par exemple des rubans légers).

22.2 Division Arc à poulies

Pour la Division Arc à poulies, l'équipement suivant est autorisé. Tous les types d'appareils (systèmes) supplémentaires sont autorisés sauf si ceux-ci sont électriques, électroniques, qu'ils compromettent la sécurité ou dérangent les autres athlètes.

[Note de TAC : Les arcs décrits ne comprennent pas les arcs de type arbalète.]

22.2.1

Un arc à poulies avec passage possible de la flèche à l'intérieur du corps d'arc, son allonge est mécaniquement réglée par un système de poulies ou de cames. L'arc est tendu par des câbles ou par une ou plusieurs cordes attaché(e)s directement aux cames, aux poupées des branches, aux câbles ou par tout autre moyen en fonction de son design. Aucun équipement ne peut être électrique ou électronique.

22.2.1.1

Sa puissance d'allonge ne doit pas dépasser soixante (60) livres.

22.2.1.2

Les écarteurs sont autorisés.

22.2.1.3

Des renforts (brace) ou des câbles dédoublés sont autorisés pourvu que ceux-ci ne soient pas en contact constant avec le bras, le poignet ou le bras d'arc de l'athlète.

22.2.1.4

Une corde de n'importe quel type qui peut présenter un ou plusieurs tranche-fils pour accommoder les points d'encoche. Les athlètes peuvent aussi y fixer un repère pour la bouche ou pour le nez, un oeillet (avec ou sans appareil d'orientation), une boucle de corde, des silencieux, des poids pour la corde ou tout autre pièce.

22.2.1.5

Le point de pression du repose-flèche qui peut être réglable ne doit être placé à plus de six (6) cm en retrait (à l'intérieur) de la poignée (point de pivot de l'arc).

22.2.2

Des contrôleurs d'allonge sonores, tactiles et/ou visuels sont autorisés tant que ceux-ci ne sont ni électriques ni électroniques.

22.2.3

Un viseur attaché à l'arc.

22.2.3.1

Il peut être réglé latéralement ou verticalement et peut aussi incorporer un système de mise à niveau et/ou des lentilles et/ou des verres grossissants et/ou des prismes. De plus, une graduation du fabricant et ou une bande adhésive sur laquelle les distances sont indiquées peut être fixée sur le viseur comme repère pour évaluer les distances.

22.2.3.2

Les points de visée peuvent être en fibre optique et si l'athlète le souhaite illuminée par une source lumineuse chimique qui sera encastrée de manière à ne pas déranger les autres athlètes.

22.2.3.3

Pour les parcours à des distances connues, les points de visée multiple et les systèmes 'peep eliminator' (permettant d'éliminer les visées parasites) sont autorisés.

22.2.3.4

Pour les épreuves tirées à des distances inconnues, aucune partie du viseur ne peut être modifiée dans le but de fournir un moyen pour évaluer les distances.

22.2.3.5

Les athlètes peuvent emporter leurs marques de visée sur le parcours dans la limite d'un unique point de référence pour chaque distance spécifique. Les repères multiples pouvant être utilisés comme indicateur possible dans l'évaluation des distances ne sont pas autorisés.

22.2.4

Les athlètes peuvent utiliser une aide à la décoche pourvu que celle-ci ne soit pas attachée de quelque manière que ce soit à l'arc. Tous les types de protection pour les doigts peuvent être utilisés.

22.2.5

Les restrictions suivants s'appliquent :

- [Article 22.1.7.](#) et [Article 22.1.7.1.](#) ;
- [Article 22.1.8.1.](#) ;
- [Article 22.1.9.](#) avec pour limitations [Article 22.1.9.2.](#) ; [Article 22.1.10.1.](#) .

22.3 Division Arc nu

Pour la Division Arc nu, l'équipement suivant est autorisé :

22.3.1

Un arc de n'importe quel type pourvu que celui-ci réponde aux principes et à la définition d'un "arc" utilisé dans le tir sur cibles c'est-à-dire : un instrument comprenant une poignée, un corps d'arc (sans passage possible de la flèche à l'intérieur du corps), deux branches flexibles aux extrémités desquelles se trouve un embout (poupée). L'arc est bandé pour être utilisé en tirant sur une seule corde attachée directement entre les deux poupées. Pendant l'allonge, il est tenu par une main sur la poignée, pendant que les doigts de l'autre main, tirent sur la corde et relâchent la corde.

L'arc comme décrit ci-dessus doit être nu à l'exception d'un repose-flèche et exempt de saillies, viseur ou marques de visée, marques, défauts ou pièces (dans la zone de la fenêtre de l'arc) qui pourraient aider à la visée. L'arc complet quand il n'est pas bandé avec tous les accessoires autorisés doit pouvoir passer à travers un trou ou un anneau d'un diamètre intérieur de 12,2 cm +/- 0,5mm.

22.3.1.1

Les corps d'arc multicolores et les marques de fabrique localisées sur la face interne des branches supérieure et inférieure sont autorisés. Cependant, si la zone de la fenêtre de visée est colorée de manière à pouvoir être utilisée pour viser alors elle devra être recouverte de ruban adhésif.

22.3.1.2

Des corps d'arc présentant un renfort (brace) sont autorisés pourvu que celui-ci ne soit pas en contact constant avec la main ou le poignet de l'athlète.

22.3.2

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

22.3.2.1

Les brins et le tranchevil de la corde peuvent être de différentes couleurs et fabriqués dans n'importe quel matériau choisi à cet effet. La corde peut présenter un tranchevil pour les doigts d'allonge, un ou deux point(s) d'encoche pour placer correctement l'encoche de la flèche, positionné grâce à un ou deux repères. A chacune de ses extrémités, il y a une boucle placée dans la poupée quand l'arc est bandé. L'athlète ne peut pas y placer de repère pour la bouche ou le nez. L'athlète ne peut pas utiliser sa corde comme aide à la visée grâce à un oeilleton, un point de repère ou tout autre moyen.

22.3.3

Un repose-flèche qui peut être réglable et présenté plus d'un (1) support vertical est autorisé.

WA INTERPRETATION: ARROW REST (13 NOVEMBER 2016)

22.3.3.1

Les athlètes peuvent y placer n'importe quel bouton de pression, point de pression ou plaque/plateau pourvu que ceux-ci ne puissent pas lui servir d'aide supplémentaire à la visée. Le point de pression ne peut pas être placé à plus de deux (2) centimètres (à l'intérieur) du point de pivot de la poignée.

22.3.4

Les contrôleurs d'allonge sont interdits.

22.3.5

Les déplacements de doigts de corde et les déplacements des repères faciaux sont autorisés.

22.3.6

Les stabilisateurs sont interdits.

22.3.6.1

Les absorbeurs de vibration intégrés à l'arc sont autorisés tant qu'ils n'incorporent pas de stabilisateur.

22.3.6.2

Des (un) poids peu(ven)t être ajouté(s) à la partie la plus basse du corps d'arc. Tous les poids, peu importe leur forme, doivent être directement montés sur le corps d'arc, sans tige, sans extension, sans connexion angulaire ou encore sans système d'absorption des chocs.

WA INTERPRETATION: WEIGHTS ON BAREBOW (20 MAY 2018)

22.3.7

Des flèches de n'importe quel type à condition qu'elles répondent aux principes et à la définition du mot "flèche" utilisé pour le tir sur cibles. Ces flèches ne doivent pas abîmer exagérément les blasons ou les buttes de tir.

22.3.7.1

Une flèche se compose d'un tube, d'une pointe, d'une encoche et d'un empennage et, éventuellement, d'une décoration. Le diamètre maximal des flèches ne peut pas dépasser 9,3 mm (les wraps ne sont pas considérées comme faisant partie de cette limitation tant qu'elles ne dépassent pas 22 cm en direction de la pointe en mesurant de la gorge de l'encoche où est placée la corde à leur extrémité). Le diamètre maximal des pointes est de 9,4 mm. Toutes les flèches d'un athlète doivent être marquées, sur le tube, du nom ou des initiales de l'athlète. Toutes les flèches tirées au cours d'une même volée doivent avoir l'air identique, porter des plumes d'un même matériau et d'une même combinaison de couleurs comme empennage, les mêmes encoches et les mêmes décorations (s'il y en a). Les encoches traçantes (encoches électriquement ou électroniquement lumineuses) ne sont pas autorisées.

22.3.8

Une protection pour les doigts. Que ce soit un protège-doigt, un doigtier, un gant de tir, une palette, elle ne doit servir qu'à tendre et lâcher la corde mais en aucune manière elle ne doit contenir un objet, un système qui pourrait aider l'athlète à tendre, tenir et lâcher la corde.

22.3.8.1

L'athlète peut utiliser un séparateur de doigts pour ne pas pincer la corde et une plaquette d'ancrage - ou tout autre dispositif similaire attaché sur le protège-doigt (palette) pour l'aider à positionner le point d'ancrage. La couture doit être d'une couleur unie, les points d'une même taille. Des marques ou des lignes peuvent être ajoutés directement sur la palette ou sur un adhésif placé sur la palette. Ces marques doivent être d'une même taille, d'une même forme et d'une même couleur. Les notes, marques additionnelles sont interdites. A la main d'arc, l'athlète peut porter un gant, une mitaine ou toute autre protection similaire mais celle-ci ne doit pas être attachée à la poignée de l'arc.

WA INTERPRETATION: BAREBOW TAB 1 (11 AUGUST 2020)

WA INTERPRETATION: BAREBOW TAB 2 (08 JULY 2020)

WA INTERPRETATION: BAREBOW TAB 3 (08 AUGUST 2020)

22.3.9

Des jumelles, une longue-vue ou tout autre support visuel peuvent être utilisés pour situer les points d'impact des flèches

22.3.9.1

sans aucune marque ni graduation visible pouvant servir à évaluer les distances. Les repères doivent être recouverts pour qu'il soit impossible aux athlètes de les voir ou de les sentir et ce, y compris ceux du fabricant si ceux-ci bougent quand le cadran de réglage est tourné.

22.3.9.2

Les athlètes peuvent porter des lunettes de vue, de tir ou de soleil mais celles-ci ne doivent pas comporter de micro-objectif ni d'autre appareil similaire ni présenter de marque pouvant servir d'aide à la visée.

22.3.9.3

Si un athlète a besoin de couvrir l'oeil ou le verre de sa paire de lunette pour l'oeil qui ne lui sert pas à viser, il doit entièrement le recouvrir de ruban adhésif, de plastique par exemple ou encore utiliser (un bandeau comme) cache.

22.3.10

Certains accessoires sont autorisés.

22.3.10.1

dragonne (protège-bras), plastron, bandoir, carquois (à porter à la hanche ou à poser au sol). Les appareils pour surélever (en partie ou entièrement) un pied qu'ils soient attachés ou non aux chaussures sont autorisés tant qu'ils ne représentent pas un danger pour les autres athlètes sur la ligne ou le pas de tir et ne dépassent pas de plus de deux (2) centimètres de l'empreinte de la chaussure. Les amortisseurs sont aussi autorisés.

22.4 Division Arc instinctif

Pour la Division Arc instinctif, le matériel suivant est autorisé :

22.4.1

Un arc de n'importe quel type pourvu que celui-ci réponde aux principes et à la définition d'un arc utilisé dans le tir sur cibles c'est-à-dire : un instrument comprenant une poignée, un corps d'arc (sans passage possible de la flèche à l'intérieur du corps), deux branches flexibles aux extrémités desquelles se trouve un embout (poupée) où vient se fixer la corde. Le corps d'arc doit être fait d'un matériau naturel ou à base de résine (comme du bois, du bambou, de la corne, du tissu, de la fibre de verre par exemple et une partie du corps d'arc peut incorporer du carbone/graphite ou du métal). Le corps d'arc peut être en lamellé-collé ou fabriqué dans un seul morceau de bois. L'arc peut être démontable, il peut incorporer des pièces métalliques usinées sur le corps d'arc mais seulement pour la fixation des branches, le viseur, le berger-button et les bagues des stabilisateurs. Il peut inclure une seule branche ajustable pour le réglage du tiller mais aucune pour le réglage du poids de l'arc. Le corps d'arc peut avoir de fines lames multiples synthétiques (jusqu'à 6mm de large) utilisées pour la protection des branches ou pour une utilisation structurelle interne mais en aucune cas plus qu'un quart de la construction du corps d'arc peut être produite en métal ou dans un matériau synthétique. Il doit contenir du bois ou du bambou. Pour les arcs non démontables, il est autorisé d'utiliser pour les branches des lames de n'importe quel matériau qui se fondent dans le corps d'arc.

L'arc est tendu par une seule corde venant se loger directement dans les deux embouts. Pendant l'allonge, il est tenu par une main sur la poignée, pendant que les doigts de l'autre main, tirent sur la corde et relâchent la corde. L'arc comme décrit ci-dessus doit être nu à l'exception d'un repose-flèche comme décrit en [Article 22.4.3.](#) et exempt de saillies, viseur, marques de visée, marques, défauts ou pièces (dans la zone de la fenêtre de l'arc) qui pourraient aider à la visée. Les poids à l'intérieur du corps d'arc sont autorisés s'ils sont installés pendant la fabrication de l'arc et non après la construction. Ces poids doivent être complètement invisibles sur l'extérieur du corps et être recouverts de lamellé-collé appliqué pendant la construction sans qu'aucun trou, trou taraudé, cache ne soit visible à l'exception de l'insert, du logo original du fabricant.

[WA INTERPRETATION: BOW WINDOW \(15 AUGUST 2019\)](#)

[WA INTERPRETATION: INSTINCTIVE BOW AND ILF SYSTEM \(26 AUGUST 2019\)](#)

22.4.1.1

Les corps d'arc multicolores et les marques de fabrique localisées sur la face interne des branches supérieure et inférieure sont autorisés. Cependant, si la zone de la fenêtre de visée est colorée de manière à pouvoir être utilisée pour viser alors elle devra être recouverte de ruban adhésif.

22.4.2

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

22.4.2.1

Les brins et le tranchevil de la corde peuvent être de différentes couleurs et fabriqués dans n'importe quel matériau

choisi à cet effet. La corde peut présenter un tranchevil pour les doigts d'allonge, un ou deux point(s) d'encoche, où placer correctement l'encoche de la flèche, positionné grâce à un ou deux repères. A chacune de ses extrémités, il y a une boucle placée dans la poupée quand l'arc est bandé. L'athlète ne peut pas y placer de repère pour la bouche ou le nez. Le tranchevil ne peut pas se trouver dans le champ de vision de l'athlète quand l'arc est en pleine allonge. L'athlète ne peut pas utiliser sa corde comme aide à la visée grâce à un oeillet, un point de repère ou tout autre moyen.

22.4.2.2

Les silencieux pour les cordes sont aussi autorisés tant qu'ils ne sont pas placés à moins de 30 cm du point d'encoche.

22.4.3

Un repose-flèche qui ne peut pas être réglable.

22.4.3.1

L'athlète peut utiliser un simple repose-flèche en plastique auto-adhésif, un repose-plume comme fourni par le fabricant ou il peut utiliser le plateau de l'arc qui seul peut être couvert par n'importe quel type de matériel. La partie verticale de la fenêtre de tir peut être protégée par du matériel qui ne doit ni dépasser de plus de 1 cm au dessus de la flèche posée ni être plus épais que 3 mm - mesure effectuée sur le corps d'arc juste à côté du matériel utilisé. Les autres types de repose-flèches sont interdits.

22.4.4

Les aides à la décoche (décocheurs) sont interdits.

22.4.5

Les déplacements de doigts de corde et les déplacements des repères faciaux sont interdits.

22.4.6

Des flèches de n'importe quel type à condition qu'elles répondent aux principes et à la définition du mot "flèche" utilisé pour le tir sur cibles. Ces flèches ne doivent pas abîmer exagérément les blasons ou les buttes de tir.

22.4.6.1

Une flèche se compose d'un tube, d'une pointe, d'une encoche et d'un empennage et, éventuellement, d'une décoration. Le diamètre maximal des flèches ne peut pas dépasser 9,3 mm (les wraps ne sont pas considérées comme faisant partie de cette limitation tant qu'elles ne dépassent pas 22 cm en direction de la pointe en mesurant de la gorge de l'encoche où est placée la corde à leur extrémité). Le diamètre maximal des pointes est de 9,4 mm. Toutes les flèches d'un athlète doivent être marquées, sur le tube, du nom ou des initiales de l'athlète. Toutes les flèches tirées au cours d'une même volée doivent avoir l'air identique, porter des plumes d'un même matériau et d'une même combinaison de couleurs comme empennage, les mêmes encoches et les mêmes décorations (s'il y en a). Les encoches traçantes (encoches électriquement ou électroniquement lumineuses) ne sont pas autorisées.

22.4.7

Une protection pour les doigts. Que ce soit un protège-doigt, un doigtier, un gant ou une palette, elle ne doit servir qu'à tendre, tenir et lâcher la corde mais en aucune manière elle ne doit contenir un objet, un système qui pourrait aider l'athlète à tendre, tenir et lâcher la corde. Les marques ajoutées par l'athlète qu'elles soient ou non uniformes en taille, forme et couleur ne sont pas autorisées pour la division arc instinctif.

22.4.7.1

Une plaquette d'ancrage ou tout autre dispositif similaire, attaché sur le protège-doigt, servant à aider le positionnement au point d'ancrage est interdit. L'arc doit être tendu en utilisant la méthode "méditerranéenne" (un doigt au dessus de l'encoche) ou alors avec trois doigts directement placés en dessous de l'encoche de la flèche (l'index ne doit pas être placé à plus de 2mm en dessous de celle-ci) et un seul point d'ancrage fixe. L'athlète doit choisir entre ces deux méthodes : "méditerranéenne" ou trois doigts sous l'encoche mais il ne peut utiliser les deux. La protection pour les trois doigts en dessous doit présenter une surface lisse ou des doigtiers reliés entre eux sans possibilité de tirer les doigts écartés. Quand il tire avec la méthode "méditerranéenne", l'athlète peut utiliser un séparateur pour les doigts afin d'éviter de pincer la flèche.

22.4.8

Des jumelles, une longue-vue ou tout autre moyen optique peuvent être utilisés pour situer les points d'impact des flèches

22.4.8.1

sans aucune marque ni graduation visible pouvant servir à évaluer les distances. Les repères doivent être recouverts pour qu'il soit impossible aux athlètes de les voir ou de les sentir et ce, y compris ceux du fabricant si ceux-ci bougent quand le cadran de réglage est tourné.

22.4.8.2

Les athlètes peuvent porter des lunettes de vue, de tir ou de soleil mais celles-ci ne doivent pas comporter de micro-objectif ni d'autre appareil similaire ni présenter de marque pouvant servir d'aide à la visée.

22.4.8.3

Si un athlète a besoin de couvrir l'oeil ou le verre de sa paire de lunette pour l'oeil qui ne lui sert pas à viser, il doit entièrement le recouvrir de ruban adhésif, de plastique par exemple ou encore utiliser (un bandeau comme) cache.

22.4.9

Certains accessoires sont autorisés:

22.4.9.1

dragonne (protège-bras), plastron, bandoir, carquois (à porter à la ceinture, à la hanche, sur le dos ou à poser au sol). Les appareils pour surélever (en partie ou entièrement) un pied qu'ils soient attachés ou non aux chaussures sont autorisés tant qu'ils ne représentent pas un obstacle pour les autres athlètes sur la ligne ou le pas de tir et ne dépassent pas de plus de deux (2) centimètres de l'empreinte de la chaussure. Les athlètes peuvent aussi utiliser des amortisseurs. Les carquois ne doivent pas être attachés à l'arc.

22.5 Division Arc droit

Pour la Division Arc droit sont autorisés :

22.5.1

L'arc doit correspondre à la forme traditionnelle d'un arc droit (ou American Flat Bow) ce qui signifie que quand l'arc est bandé la corde ne peut toucher que les poupées de la corde et aucune autre partie de l'arc. L'arc peut être démontable en deux parties de longueur égale (séparation au niveau de la poignée/zone du repose-flèche) et peut être fait de n'importe quel type de matériel ou d'une combinaison de matériaux. La forme de la poignée (zone de la poignée seulement) est sans restriction. La fenêtre de l'arc peut permettre le tir par le centre. L'arc doit être sans saillies, viseur, repères pour la visée, marques, défauts ou pièces (dans la zone de la fenêtre de l'arc) qui pourraient aider à la visée.

22.5.1.1

Pour les juniors et les dames, l'arc doit avoir au moins 150 cm de long et pour les hommes, 160 cm. La longueur de l'arc est mesurée, arc bandé entre les poupées de la corde sur l'extérieur des branches (le dos de l'arc).

22.5.2

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

22.5.2.1

Les brins et le tranchevil de la corde peuvent être de différentes couleurs et fabriqués dans n'importe quel matériau choisi à cet effet. La corde peut présenter un tranchevil pour les doigts d'allonge, un ou deux point(s) d'encoche, pour placer correctement l'encoche de la flèche, positionné grâce à un ou deux repères. A chacune de ses extrémités, il y a une boucle placée dans la poupée quand l'arc est bandé. Le tranchevil ne peut pas se trouver dans le champ de vision de l'athlète quand l'arc est en pleine allonge. L'athlète ne peut pas utiliser sa corde comme aide à la visée grâce à un oeillet, un point de repère ou tout autre moyen.

22.5.2.2

Les silencieux pour corde sont aussi autorisés tant que ceux-ci ne sont pas placés à moins de trente (30) cm du point d'encoche.

22.5.3

Repose-flèche. Si l'arc a un plateau pour la flèche, ce plateau peut être utilisé comme repose-flèche et peut être couvert de

n'importe quel type de matériel (sur le plateau seulement). La partie verticale de la fenêtre de tir peut être protégée par du matériel qui ne doit ni dépasser de plus de 1 cm au dessus de la flèche posée ni être plus épais que 3 mm - mesure effectuée sur le corps d'arc juste à côté du matériel utilisé.

22.5.4

Les déplacements des doigts de corde et les déplacements des repères faciaux sont interdits.

22.5.5

Les poids, les stabilisateurs, les absorbeurs de vibrations ne sont pas autorisés. Les poids à l'intérieur du corps d'arc sont autorisés s'ils ont été installés pendant la fabrication de l'arc et non après la construction. Ces poids doivent être complètement invisibles sur l'extérieur du corps d'arc et être recouverts de lamellé-collé appliqué pendant la construction sans qu'aucun trou, trou taraudé, cache ne soit visible à l'exception de l'insert ou du logo original du fabricant.

22.5.6

Seules les flèches en bois avec les spécificités suivantes sont autorisées:

22.5.6.1

Une flèche se compose d'un tube, fût en bois avec une pointe, d'une encoche (fixée directement sur ou sculptée directement dans le bois), d'un empennage et, éventuellement, d'une décoration. Le diamètre maximal des flèches ne peut pas dépasser 9,3 mm (les wraps ne sont pas considérées comme faisant partie de cette limitation tant qu'elles ne dépassent pas 22 cm en direction de la pointe en mesurant de la gorge de l'encoche où est placée la corde à leur extrémité). Le diamètre maximal des pointes est de 9,4 mm. Toutes les flèches d'un athlète doivent être marquées, sur le tube, du nom ou des initiales de l'athlète. Toutes les flèches tirées au cours d'une même volée doivent avoir l'air identique, porter une même combinaison de couleurs comme empennage, les mêmes encoches et les mêmes décorations (s'il y en a).

WA INTERPRETATION: BAMBOO ARROWS ON LONGBOW (14 AUGUST 2019)

22.5.6.2

Les pointes doivent être d'un type prévu pour le tir en campagne ou spécialement conçues pour les flèches en bois en forme de balle, cône ou ogivale.

22.5.6.3

L'empennage doit être uniquement fait de plumes naturelles.

22.5.7

Une protection pour les doigts. Que ce soit un protège-doigt, un doigtier, un gant ou une palette, elle ne doit servir qu'à tendre, tenir et lâcher la corde mais en aucune manière elle ne doit contenir un objet, un système qui pourrait aider l'athlète à tendre, tenir et lâcher la corde.

22.5.7.1

Une plaquette d'ancrage ou tout autre dispositif similaire, attaché sur le protège-doigt (palette), servant à aider le positionnement au point d'ancrage est interdit. L'arc doit être tendu en utilisant la méthode "méditerranéenne" (un doigt au dessus de l'encoche) ou alors avec trois doigts directement placés en dessous de l'encoche de la flèche (l'index ne doit pas être placé à plus de 2mm en dessous de celle-ci) et un seul point d'ancrage fixe. L'athlète doit choisir entre ces deux méthodes: "méditerranéenne" ou trois doigts sous l'encoche mais il ne peut utiliser les deux. La protection pour les trois doigts en dessous doit présenter une surface lisse ou des doigtiers reliés entre eux sans possibilité de tirer les doigts écartés. Quand il tire avec la méthode "méditerranéenne", l'athlète peut utiliser un séparateur pour les doigts afin d'éviter de pincer la flèche.

22.5.8

Des jumelles, une longue-vue ou tout autre moyen optique peuvent être utilisés pour situer les points d'impact des flèches.

22.5.8.1

sans aucune marque ni graduation visible pouvant servir à évaluer les distances. Les repères doivent être recouverts pour qu'il soit impossible aux athlètes de les voir ou de les sentir et ce, y compris ceux du fabricant si ceux-ci bougent quand le cadran de réglage est tourné.

22.5.8.2

Les athlètes peuvent porter des lunettes de vue, de tir ou de soleil mais celles-ci ne doivent pas comporter de micro-objectif ni d'autre appareil similaire ni présenter de marque pouvant servir d'aide à la visée.

22.5.8.3

Si un athlète a besoin de couvrir l'oeil ou le verre de sa paire de lunette pour l'oeil qui ne lui sert pas à viser, il doit entièrement le recouvrir de ruban adhésif par exemple ou encore utiliser (un bandeau comme) cache.

22.5.9

Certains accessoires sont autorisés:

22.5.9.1

dragonne (protège-bras), plastron, bandoir, carquois (à porter à la ceinture, à la hanche, sur le dos ou à poser au sol). Les appareils pour surélever (en partie ou entièrement) un pied qu'ils soient attachés ou non aux chaussures sont autorisés tant qu'ils ne représentent pas un danger pour les autres athlètes sur la ligne ou le pas de tir et ne dépassent pas de plus de deux (2) centimètres de l'empreinte de la chaussure. Les carquois ne doivent pas être attachés à l'arc.

22.6 Accessoires pour toutes les divisions

Pour les athlètes de toutes les divisions, il est interdit:

22.6.1

d'avoir des appareils électroniques ou électriques pouvant être attachés sur le matériel.

22.6.2

De porter à aucun moment sur le parcours des appareils électroniques de communication (y compris les téléphones portables), des casques d'écoute ou des appareils pour atténuer les bruits (de réduction sonore).

22.6.3

D'utiliser des appareils, des systèmes, des moyens pour évaluer les distances ou les angles qui ne sont pas décrits dans les règlements en vigueur concernant le matériel. Les notes manuscrites ou les appareils de stockage électroniques de données sont également interdits. Les athlètes peuvent, cependant, transporter une copie de l'intégralité ou d'une partie des Règlements de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc.

22.6.4

Les athlètes n'ont pas le droit de modifier leur matériel ou d'y ajouter un dispositif avec pour objectif d'estimer les distances ou les angles et aucune partie de leur matériel ne peut être utilisée à cet effet.

TAC 22.6 Le matériel suivant est interdit aux athlètes de toutes les divisions

[Note de TAC : Les articles TAC 22.6 et 22.7 s'appliquent aussi à tous les autres intervenants (à savoir entraîneurs, spectateurs, et ainsi de suite) qui se trouvent sur le parcours (à l'exception des officiels), et de plus :]

TAC 22.6.1.

s'applique à toutes les divisions

- les mires qui projettent un rayon laser ou tout autre point de visée sur la cible.

TAC 22.6.2

Sauf que la personne peut porter un appareil électronique de communications (téléphone portable) à condition de ne l'utiliser que pour communiquer avec le comité organisateur en cas d'urgence. L'appareil en question doit demeurer éteint sauf en cas d'urgence.

TAC 22.7. Accessoires pour toutes les divisions

TAC 22.7.1

On peut utiliser des appareils photos ou des appareils électroniques contenant un appareil photo sur un parcours, mais uniquement pour prendre des photos. Les options de flash (pendant le tir) ou de communications ou sonores doivent demeurer éteintes. Voir [WA 22.6](#) et [TAC 22.6.2](#) en ce qui concerne ces restrictions.

[Note : *Les articles TAC 22.6.1 et 22.7 s'appliquent aussi à tous les autres intervenants (à savoir entraîneurs, spectateurs, et ainsi de suite) qui se trouvent sur le parcours (à l'exception des officiels).]*

TAC 22.7.2

L'utilisation de parapluies ou de parasols pour se protéger de la pluie ou du soleil est autorisée sur le parcours, mais ils ne peuvent pas servir à aider un archer ou être utilisés près d'un archer pendant le tir.

TAC 22.7.3

Tit à l'Arc Canada ne restreint aucunement l'usage de matériel aux couleurs de camouflage (autre que pour l'habillement) tel que sur les arcs, carquois, sac à dos, etc.

AC INTERPRETATION: USE OF CAMOUFLAGE EQUIPMENT

TAC 22.8 Les articles suivants sont autorisés pour la division illimité

TAC 22.8.1

Un arc de n'importe quel type, à condition qu'il corresponde à la signification normale d'un arc tel qu'on l'utilise en tir sur cible, à savoir un instrument composé d'une poignée, d'un corps d'arc qui peut être avec passage possible de la flèche à l'intérieur du corps d'arc, et de deux branches flexibles. Il peut s'agir d'un arc à poulies où l'allonge est modifiée mécaniquement par un système de poulies ou de cames. L'arc est bandé par une ou des corde(s) attachées directement aux cames, aux encoches des branches de l'arc, aux câbles ou par d'autres moyens applicables selon leur conception.

Les accessoires électriques et/ou électroniques sont permis à moins de mention du contraire (voir [AC 22.8.7.1](#) et Livre 4, [AC 22.6](#)).

TAC 22.8.1.1

La puissance maximale ne doit pas excéder :

- 80 livres pour les hommes
- 60 livres pour les femmes, les juniors, les cadets et les benjamins
- 40 livres pour les minimes et les poussins

TAC 22.8.1.2

Les écarteurs (garde-câble) sont autorisés.

TAC 22.8.1.3

Les renforts ou câbles dédoublés sont autorisés, à condition qu'ils ne touchent pas constamment la main ou le poignet de l'athlète, ou le bras porteur.

TAC 22.8.2

Les attaches sur la corde, comme les repères pour la bouche (ou «sucettes») ou le nez (ou «nasettes»), les oeillets de visée (avec ou sans appareil d'orientation), les boucles de corde (ou «oeillets»), les silencieux de corde, et ainsi de suite.

TAC 22.8.3

Un appuie-flèche (ou «repose-flèche») qui peut être ajustable. Le point de pression de l'appuie-flèche est placé à plus de 6cm à l'intérieur de la gorge de la fenêtre du fût (point pivot) et doit être muni d'un dispositif de protection de surallonge.

TAC 22.8.4

Les indicateurs d'allonge (ou «contrôleurs d'allonge»), qui peuvent être sonores et (ou) visuels.

TAC 22.8.5

Une mire (ou «viseur») attachée à l'arc.

TAC 22.8.5.1

Qui peut permettre un réglage latéral, ainsi qu'un réglage vertical, et qui peut aussi contenir un niveau et (ou) des verres grossissants et (ou) prismes, et qui peut être muni de points de visée multiples;

TAC 22.8.5.2

Dont les points de visée peuvent être une fibre optique et (ou) une lumière électrique pour éclairer les points de visée, et (ou) une source lumineuse chimique. Cette source lumineuse doit être enchâssée afin de ne pas déranger les autres athlètes.

TAC 22.8.5.3

Qui ne doit pas dépasser de plus de douze (12) pouces le point d'attache à l'arc située le plus près.

TAC 22.8.5.4

Les points de visée multiples sont autorisés sur tous les parcours 3D aux compétitions de Tir à l'arc Canada, à condition qu'ils n'aient pas été modifiés pour procurer des moyens supplémentaires d'estimer la distance.

TAC 22.8.6

Les stabilisateurs de n'importe quelle longueur et les compensateurs (ou «amortisseurs») sur l'arc sont autorisés.

TAC 22.8.6.1

Ils ne peuvent pas :

- servir de guide pour la corde;
- toucher quoi que ce soit mis à part l'arc;
- représenter un danger ou une obstruction quelconques pour les autres athlètes.

TAC 22.8.7

On peut utiliser les flèches de n'importe quel type, à condition qu'elles correspondent à la définition normale d'une «flèche» tel qu'utilisée en tir à l'arc, et qu'elles ne causent pas de dommages indûs aux cibles, aux blasons ou aux buttes de tir.

22.8.7.1

Une flèche est constituée d'un fût (ou «tube» ou «hampe») munie d'une poupée (ou «embout», «pointe»), d'encoches, d'un empennage, et si désiré de marques ou décorations.

- Dans cette division le diamètre maximal des fûts de flèche n'est pas limité.
- Le nom ou les initiales de chaque athlète doivent figurer sur le fût de toutes ses flèches.
- Toutes les flèches utilisées dans une volée quelconque doivent être identiques et leur empennage, leurs encoches et leurs décorations doivent avoir le même patron et les mêmes couleurs, le cas échéant.
- Les encoches traçantes (encoches de flèches éclairées électriquement ou électroniquement) ne sont pas autorisées.

TAC 22.8.7.2

Les flèches doivent peser au moins cinq (5) grains par livre de puissance d'arc.

- On permet une tolérance de cinq (5) grains pour tenir compte des différences d'une balance à l'autre.

- La limite de cinq grains par livre ne s'applique pas si la combinaison de flèche et d'arc de l'archer génère une vitesse de flèche de moins de 280 pieds par seconde (PPS).
 - Au moment de la vérification de son matériel, un concurrent doit choisir la manière dont la vérification va être effectuée : d'une manière ou de l'autre, mais pas les deux.
 - Si la vitesse de flèche est supérieure à 280 PPS, le matériel de l'archer est assujéti à la limite de cinq grains par livre.
 - On permet une tolérance de 3% pour tenir compte des différences d'un chronographe à l'autre.
 - Vérifiez la recommandation du fabricant relativement au poids de la flèche par livre de puissance. Il est recommandé de ne pas tirer de flèche pesant moins que le minimum recommandé pour votre arc.

TAC 22.8.8

Tous les types d'aide à la décoche, gant et tous autres types de protection pour les doigts peuvent être utilisés pourvu que celle-ci ne soit pas attachée de quelque manière que ce soit à l'arc.

TAC 22.8.9

Les accessoires sont autorisés.

- Incluant les protège-bras, les protège-poitrine, les bandoirs ou dragonnes, et les carquois portés à la ceinture, portés sur le dos, sur l'arc ou posés au sol (ou «repose-arc»).

TAC 22.9 Pour la division «pointeaux fixes»

le même matériel que pour la division Arc à poulies illimité est autorisés, sauf :

TAC 22.9.1

La mire doit être fixée, et :

- être munie de points, de mires, ou de pointeaux de style circulaire
 - les pointeaux de style circulaire sont autorisés à condition que les cercles soient d'une seule taille;
- Doit avoir un minimum de 3 pointeaux:
 - Les pointeaux du champs de mire sont règles pour des distances communes.
- elle ne peut pas inclure de lentille, grossissante ou non,
- elle peut inclure un niveau
- les mires ne doivent pas être ajustées sur le terrain pendant la compétition, et ce, que la mire puisse ou non être déplacée sans le recours à des outils.

AC INTERPRETATION: MOVABLE FIXED PIN SIGHT

TAC 22.10 non utilisé

TAC 22.11 Division Chasseur

Elle est reconnue pour les tournois de Championnat. Le même matériel que pour la division Arc à poulies illimité est autorisé, sauf :

TAC 22.11.1

L'arc peut utiliser un viseur à coulisse et :

- Utilisez des pointeaux, des réticules ou des pointeaux de style circulaire.
 - Les pointeaux de style circulaire sont permises si les cercles sont d'une taille unique ;
- Doit avoir un minimum de 3 pointeaux :
- Les pointeaux du champs de mire sont règles pour des distances communes
- n'intègre aucune lentille, grossissante ou non,
- Les télémètres peuvent être utilisés par les archers pour déterminer la distance
- peut être équipé d'un dispositif de mise à niveau

TAC 22.11.2

Les flèches doivent avoir des pointes de cible vissées.

TAC 22.11.3

Un seul stabilisateur est permis, d'au plus douze (12) pouces de long à partir du point d'attache du corps d'arc le plus proche.

AC Interpretation: Bee Stinger Hunter Counter Slide (08 December 2020)

TAC 22.11.4

Les amortisseurs de vibrations secondaires sont autorisés.

- Ils ne peuvent pas dépasser de plus de deux (2) pouces du point d'attache
- Ces amortisseurs de vibrations ne sont pas des contrepoids, et on ne peut pas leur ajouter de poids.

AC 22.11.5

Les télémètres peuvent être utilisés par les archers pour déterminer les distances

- K50 Les Articles AC 22.17.5, AC 22.17.6, AC 22.17.7 sont en force

- **TAC 22.12 non utilisé**

TAC 22.13 non utilisé

TAC 22.14 Arc traditionnel

Pour la division Arc traditionnel le matériel suivant est autorisé :

TAC 22.14.1

N'importe quel type d'arc recourbé (ou «arc classique») ou d'arc long (ou «arc droit») traditionnel.

TAC 22.14.2

L'archer doit tirer avec un gant, un protège-doigts (ou «palette») ou toute autre protection pour les doigts. Aucune forme d'aide à la décoche n'est autorisée.

TAC 22.14.3

Les mires ne sont pas autorisées.

TAC 22.14.4

Les stabilisateurs ne sont pas autorisés.

TAC 22.14.5

Les déplacements des doigts de corde et des repères faciaux ne sont pas autorisés.

- On doit utiliser un point d'ancrage unique.
- Pendant le tir, l'archer doit toucher la flèche, avec l'index sur l'encoche.

TAC 22.15 non utilisé

TAC 22.16 Division non compétitive

Les archers dont le matériel ne correspond pas aux règles publiées peuvent néanmoins participer dans la catégorie non compétitive, jusqu'à ce que Tir à l'arc Canada décide dans quelle catégorie ils doivent participer.

[Note de TAC : Pendant l'inspection du matériel des archers, il se peut que des marques soient apposées sur les verrous de branches et les parties mobiles de la mire.]

TAC 22.17 Division Distance connue 50

22.17.1

Les archers tireront depuis les piquets Orange (50 verges maximum).

22.17.2

Les archers peuvent utiliser n'importe quel type d'arc ou de matériel, à condition qu'ils soient reconnus dans une autre division 3D approuvée par Tir à l'arc Canada.

22.17.3

Cette classe est ouverte aux archers cadets ou plus âgés.

22.17.4

Les distances connues ne seront pas fournies aux archers sous forme imprimée. Les archers devront utiliser des télémètres pour déterminer les distances.

22.17.5

En ce qui concerne les archer(s) ou pelotons ne connaissant pas la distance, les archer(s) ou pelotons connaissant la distance ne doivent pas en parler quand ils sont aux piquets de tir, ni n'importe quand après que les flèches aient été tirées sur la cible et le résultat enregistré. Il est interdit de parler des distances avec le(s) archer(s) des divisions Distance connue ou Distance inconnue qui n'ont pas encore tiré.

22.17.6

Au Championnat canadien, les archers qui concourent dans une catégorie Distance connue ne peuvent pas tirer dans un peloton d'une catégorie Distance inconnue.

22.17.7

Au Championnat canadien, la classe Distance connue 50 empruntera le même parcours si la salle peut abriter les catégories Distance inconnue 50 verges maximum. S'il n'y a pas assez de place sur le même parcours, alors les archers de la catégorie Distance Connue tireront sur un parcours déjà emprunté par les archers de la catégorie Distance inconnue 50 verges maximum (à l'exclusion du premier parcours du tournoi).

CHAPITRE 23 - TIR

TAC 23 Tir

Les règles canadiennes de tir 3D sont différentes de celles de la WA. Consultez la section [TAC 23.7](#)

23.1

Les athlètes doivent tirer et se positionner debout ou à genoux sur le pas de tir sans compromettre la sécurité.

WA INTERPRETATION: KNEELING INTERPRETATION (19 MARCH 2019)

23.1.1

Les organisateurs doivent désigner la cible sur laquelle chaque peloton doit commencer à tirer.

23.1.2

Pour les épreuves de tir en campagne et de tir 3D, les athlètes peuvent tirer debout ou agenouillées et ce, jusqu'à environ 1 m dans toutes les directions sur les côtés ou si un athlète tire seul sur le pas et qu'aucune question de sécurité ne se pose, derrière le pas de tir - ce, en fonction du terrain. Dans des circonstances exceptionnelles, les arbitres peuvent les autoriser à tirer en dehors de la zone définie.

TAC 23.1.2

Dans les rondes canadiennes de tir 3D :

En salle - l'archer doit tirer depuis la position de tir désignée. (Nota – il peut y avoir plusieurs positions de tir à une même station. Les archers doivent se déplacer à la position de tir correspondante à chaque cible au sein de la station.)

23.1.3

Pour les épreuves de tir en campagne et de tir 3D, les positions de tir doivent présenter un pas ou un repère de tir pouvant accommoder au moins deux (2) athlètes. Si deux athlètes tirent simultanément, ils le feront en même temps à moins que cela soit impossible. Les athlètes A et C tireront de la gauche, les athlètes B et D de la droite à moins qu'ils ne se mettent d'accord pour changer cet ordre de tir.

TAC 23.1.3

Dans les rondes canadiennes de tir 3D, le piquet de tir (en plein air) ou la position de tir (en salle) ne doit accueillir qu'un seul archer.

23.2

Les athlètes d'un peloton attendant leur tour pour tirer doivent se tenir derrière les athlètes qui sont en position de tir.

23.2.1

Les athlètes doivent attendre derrière les athlètes en position de tir à moins qu'ils ne les aident sur le pas de tir en repérant le vol des flèches ou ne leur fassent de l'ombre. Faire de l'ombre aux athlètes pendant les finales est interdit sauf si l'arbitre l'estime nécessaire.

23.3

Nombre de flèches à tirer pendant les épreuves de tir en campagne ou de tir 3D

23.3.1

Compétition individuelle :

- pour le tir en campagne, trois (3) par cible pour toutes les épreuves;
- pour le tir 3D, deux (2) par cible pour les épreuves de qualification, une (1) par cible pour les épreuves éliminatoires et finales.

23.3.2 Par équipes :

- trois (3) flèches par équipe pour chaque cible pour toutes les épreuves, une (1) par membre de l'équipe. Sur la première cible, la meilleure équipe du classement décide de qui commencera à tirer. Ensuite, l'équipe avec le score cumulé le plus bas tirera en premier sur la cible suivante et, si les équipes sont à égalité, alors l'équipe qui a commencé le duel tirera la première.

23.4

Aucun athlète ne peut approcher la cible tant que les autres athlètes du peloton n'ont pas fini de tirer sauf si l'arbitre l'y autorise.

23.5

En aucune circonstance une flèche ne peut être tirée à nouveau.

23.5.1

Une flèche n'est pas considérée comme ayant été tirée si :

- elle est tombée de l'arc et que l'athlète peut la toucher ou aurait pu toucher le premier point de chute avec son arc sans bouger ses pieds devant le pas s'il n'en avait été de la pente et pour autant que la flèche n'a pas rebondi;
- le blason, la butte ou la cible 3D tombe. Les arbitres doivent alors prendre les mesures qui s'imposent et accorder aux athlètes le temps nécessaire pour tirer le nombre de flèches approprié. Si la cible ou la butte ne fait que glisser, les arbitres doivent décider des mesures à entreprendre en conséquence, si nécessaire.

23.6

Il est interdit aux athlètes, aux entraîneurs, aux capitaines des équipes ou à tout autre personne de discuter des distances, des angles ou de tout autre information pouvant s'avérer utile et ce jusqu'à ce que la compétition du jour ne soit terminée.

23.6.1

Il est interdit aux athlètes d'un peloton de discuter des distances et ce jusqu'à ce que les scores de la cible soient marqués.

23.6.2

Pendant les épreuves par équipes, seules les discussions entre les trois athlètes et/ou leur entraîneur sont autorisées sur le terrain. Il est interdit aux officiels des équipes de communiquer les distances. Les membres d'une équipe peuvent rejoindre l'athlète qui est en train de tirer tout en restant bien en retrait derrière lui au pas de tir et discuter entre eux au sein du peloton. Un entraîneur accompagnant une équipe peut aussi s'avancer au pas de tir avec l'équipe et officier mais il devra rester en retrait quand l'équipe ira marquer la cible. S'il y a une zone/un espace pour les entraîneurs prévu alors l'entraîneur devra rester dans cette zone pendant le tir.

S'il faut plus d'une personne pour transporter les arcs de rechange d'une équipe alors cette (ou ces) personne(s) devra(ont) rester en dehors de la zone de tir prévue et il lui(leur) est interdit d'entraîner pendant le tir. Un entraîneur d'une équipe dame/homme/junior ne peut pas aller entraîner une autre équipe d'une même Association Membre.

Il est interdit aux entraîneurs des équipes dame et homme d'une même Association Membre de discuter entre eux pendant les finales.

TAC 23.7 Tir – 3D canadien

TAC 23.7.1.0

Les concurrents tirent à partir de positions de tir, selon leur catégorie, comme suit :

Position	En plein air	En salle
Orange Max. 50 verges (46m)	Arc à poulies illimité - Maître, Senior, Junior Arc à poulies «pointeaux fixes» - Senior Distance connue 50 - Seniors	Arc à poulies illimité – Maître, Maître 60, Senior, Junior, Cadet Arc à poulies «pointeaux fixes» - Senior Chasseur
Vert max. 40 verges (37m)	Arc à poulies illimité - Vétéran, Cadet Chasseur	pas utilisé
Blanc max. 30 verges (27m)	Arc nu - Senior Arc long - Senior Arc instinctif - Senior Traditionnel - Maître, Junior, Cadet, Benjamin, Minime	Arc à poulies illimité - Benjamin, Minime

La position pour la catégorie Poussin devrait être fixée à des distances inconnues allant jusqu'à 15 verges (14m) sur un parcours distinct.

†La catégorie Distance connue 50 est ouverte aux archers étant au minimum d'âge cadet. Tous les archers concourent dans la catégorie senior.

TAC 23.7.1.

Tous les archers doivent tirer, debout ou à genoux, au pas de tir sans compromettre la sécurité.

TAC 23.7.1.1.

Les organisateurs attribuent la cible sur laquelle chaque peloton va commencer à tirer.

TAC 23.7.1.2.

Dans les rondes canadiennes de tir 3D :

- En plein air - l'archer peut être debout ou à genoux jusqu'à environ un (1) mètre dans toutes les directions à côté ou derrière le pas de tir. Dans des circonstances exceptionnelles un juge peut donner la permission de tirer depuis l'extérieur de la zone définie.
- En salle - l'archer doit tirer depuis la position de tir désignée. (Nota – il peut y avoir plusieurs positions de tir à une même station. Les archers doivent se déplacer à la position de tir correspondante à chaque cible au sein de la station.)

TAC 23.7.1.3.

Dans les rondes canadiennes de tir 3D, le piquet de tir (en plein air) ou la position de tir (en salle) ne doit accueillir qu'un seul archer.

TAC 23.7.2.

Les archers appartenant à un peloton en train d'attendre son tour de tirer doivent se placer bien en arrière des archers qui sont en position de tir.

TAC 23.7.2.1.

Les archers en attente doivent se placer bien en arrière des archers qui sont en position de tir, à moins qu'ils aident les archers qui sont sur le pas de tir en leur faisant de l'ombre.

TAC 23.7.3.

Nombre de flèches à tirer dans les rondes canadiennes de tir 3D :

TAC 23.7.3.1.

En compétition individuelle : une flèche par cible animalière est autorisée pour toutes les rondes.

TAC 23.7.4.

Utilisation de jumelles dans les rondes canadiennes de tir 3D :

TAC 23.7.4.1.

Les archers peuvent utiliser des jumelles pour examiner la cible avant de tirer, et au pas de tir avant de décocher leur flèche. L'utilisation de jumelles est interdite après avoir terminé de tirer la flèche.

[Note de TAC : pénalité de cinq (5) points, déduits du pointage ([voir TAC 27.10.1](#))

TAC 23.7.5.

Aucun archer ne peut approcher la cible tant que tous les archers du peloton n'ont pas terminé de tirer, à moins qu'un juge l'ait autorisé.

TAC 23.7.6.

En aucune circonstance une flèche ne peut être tirée à nouveau.

TAC 23.7.6.1.

Une flèche n'est pas considérée comme ayant été tirée si :

- l'archer peut la toucher avec son arc sans déplacer ses pieds de sa position, et à condition que la flèche n'ait pas rebondi;
- la cible tombe à la renverse, auquel cas les juges prennent toutes les mesures nécessaires et accordent le temps approprié pour tirer le nombre pertinent de flèches;
- des témoins attestent que la flèche est passée au travers de la cible («traversée») ou a rebondi sur la cible, et la majorité des membres du peloton ne peuvent pas s'accorder sur le pointage avant que les archers avancent vers la cible.
 - Note : Une traversée est définie comme une flèche qui passe complètement au travers de la cible, la flèche étant entourée à 360 degrés par le matériau de la cible, et la flèche ayant laissé un trou d'entrée et un trou de sortie.
- (3D en salle seulement) - deux flèches sont entrées en collision, selon l'opinion d'un juge, et les deux flèches ont toutes les deux manqué la cible visée.

TAC 23.7.7.

Aucun archer ne peut divulguer les distances des cibles à quiconque sur des parcours aux distances inconnues, pendant le tournoi.

TAC 23.7.7.1.

Les archers d'un peloton ne peuvent pas discuter des distances tant que le score de la cible n'a pas été relevé.

TAC 23.7.7.1.1

Seuls les concurrents qui ont déjà tiré sur une cible peuvent discuter de la distance à laquelle elle se trouve. Si les concurrents qui n'ont pas encore tiré sur une cible discutent de la distance à laquelle elle se trouve, ils sont passibles d'une pénalité. ([voir TAC 27.8.7](#))

CHAPITRE 24 – ORDRE GÉNÉRAL DE TIR ET CONTRÔLE DES TEMPS – ÉPREUVES DE TIR EN CAMPAGE ET DE TIR 3D

24.1

Pour les épreuves de qualification et éliminatoires, les pelotons seront répartis à différentes cibles pour partir simultanément et devront terminer à la cible précédant celle de leur départ. Pour les duels pour les médailles, tous les pelotons partiront de la même cible, les uns après les autres.

24.2

Les athlètes tireront en pelotons d'un maximum de quatre (4) membres et d'un minimum de trois (3) membres. Tous les pelotons doivent tirer par paires suivant la rotation suivante:

- la première paire commencera à tirer sur la première cible qui lui aura été assignée
 - l'autre paire commencera à tirer sur la cible suivante. Les paires devront ensuite tirer toutes les autres cibles en rotation et ce tout au long de la compétition.
 - S'il n'y a que trois (3) athlètes dans un peloton, les deux (2) premiers athlètes sur la liste de départ formeront la première paire, le troisième athlète sera considéré comme la deuxième paire pour la rotation. Cet athlète devra toujours tirer depuis le côté gauche du pas de tir.
 - Si tous les athlètes du peloton sont d'accord, ils peuvent modifier l'arrangement précédent, la composition des paires ou la position de tir. S'il y a assez de place sur le pas de tir, tous les athlètes d'un peloton peuvent tirer en même temps.

TAC 24.2

S'applique à toutes les catégories.

Les pelotons se composent de trois (3) ou quatre (4) archers.

TAC 24.2.1

Dans des circonstances exceptionnelles, quand un juge le demande, les pelotons pourront être constitués de cinq (5) archers.

TAC 24.2.2

En tir 3D canadien seulement, un (1) seul archer à la fois va se placer en position de tir.

Des images des cibles sont placées sur un panneau à la zone d'attente pour chaque cible.

TAC 24.2.3

On doit tirer en premier les positions de tir les plus éloignées de la cible, à moins qu'un officiel n'ait exigé autrement.

TAC 24.2.3

Les archers qui tirent de la même position doivent tirer dans l'ordre, en rotation, d'une cible à l'autre.

TAC 24.2.4

Les pelotons de tir seront "divisés". Un peloton qui comporte trois (3) ou quatre (4) amis ou membres d'une même famille, plus quelqu'un de l'extérieur, est considéré comme "divisé", à condition que la personne de l'extérieur soit un des marqueurs du peloton.

TAC 24.2.5

Quand le côté pratique l'exige, on peut combiner plusieurs catégories au sein d'un même peloton de tir.

24.3

Si le nombre d'athlètes dépasse la capacité normale du parcours, des pelotons supplémentaires seront formés et placés sur le terrain de manière appropriée. Les pelotons supplémentaires placés sur une cible devront attendre que le premier peloton de la cible ait tiré et marqué ses flèches avant de commencer.

24.4

Les athlètes devront porter leur numéro bien en vue sur leur carquois ou sur leur cuisse, celui-ci devra être visible de derrière le pas de tir à tout moment pendant le déroulement des tirs. Les athlètes se verront attribuer des positions de départ qui seront vérifiées par le délégué technique afin de s'assurer, autant que possible, qu'il n'y a pas plus de deux (2) athlètes d'une même Association Membre sur une même cible.

- Pour le tir en campagne, pour le tir sur des blasons de 40 cm: les quatre (4) blasons seront placés pour former un carré. Pour la paire qui tire en premier, l'athlète sur la gauche tire sur le blason en haut à gauche, l'athlète

sur la droite sur le blason en haut à droite. Pour la deuxième paire à tirer: l'athlète de gauche tire sur le blason en bas à gauche, l'athlète de droite sur le blason en bas à droite.

- Pour le tir 3D, quand il y a deux (2) cibles, les athlètes sur la gauche tireront sur la cible de gauche, les athlètes sur la droite sur la cible de droite.
- Pour le tir en campagne, pour le tir sur des blasons de 20 cm et pour le 3D quand il y a quatre (4) cibles: pour la paire qui tire en premier, l'athlète sur la gauche tire sur les blasons de la colonne un, l'athlète sur la droite sur ceux de la colonne trois. Pour la deuxième paire à tirer, l'athlète sur la gauche tire sur la colonne deux, l'athlète sur la droite sur la colonne quatre. Chaque athlète pourra tirer ses flèches dans n'importe quel ordre, une (1) par blason.

24.5

L'ordre de tir peut être modifié temporairement en cas de défaillance de matériel. En aucun cas, l'athlète ne disposera de plus de trente (30) minutes pour réparer son matériel. Les autres athlètes du peloton devront tirer et marquer leurs flèches avant que les autres pelotons puissent tirer et les dépasser. Si la réparation est terminée dans la limite de temps impartie, l'athlète concerné peut tirer les flèches qu'il lui reste à tirer sur cette cible. Si la répartition est terminée après la limite de temps impartie, l'athlète peut rejoindre son peloton mais il perdra le nombre de flèches que les autres athlètes auront tiré pendant ce temps. Les règlements sont les mêmes pour les athlètes qui se trouvent dans l'incapacité de continuer à tirer pour une raison médicale inattendue qui se déclare après le début des tirs.

WA INTERPRETATION: EQUIPMENT FAILURE (24 SEPTEMBER 2019)

TAC 24.5

Les bris d'équipement doivent être visibles, et la majorité des membres du peloton doit en convenir.

- Pour réparer un quelconque bris d'équipement, on n'accorde pas plus de **30 minutes en plein air** ou de **15 minutes en salle**.

24.5.1

Si un athlète se trouve dans l'incapacité de continuer à tirer soit pour une raison médicale soit pour une défaillance de matériel, afin d'être éligible pour continuer pour la deuxième épreuve de qualification ou pour l'épreuve éliminatoire, il devra rester sur le parcours avec son peloton jusqu'à ce que celui-ci ait tiré et marqué toutes les cibles du jour. Toutes les flèches non-tirées seront marquées M (manquées).

WA INTERPRETATION: EQUIPMENT FAILURE (24 SEPTEMBER 2019)

24.5.2

Si un athlète est dans l'incapacité de rester avec son peloton et doit quitter le parcours pendant la première épreuve de qualification, il ne sera pas autorisé à participer à la deuxième épreuve de qualification.

24.5.3

Si un athlète est dans l'incapacité de rester avec son peloton et doit quitter le parcours pendant la deuxième épreuve de qualification, il ne sera pas autorisé à participer à l'épreuve éliminatoire.

TAC 24.5.3

On ne peut pas changer de matériel pendant un parcours, sauf en vertu de la [section 24.5](#).

TAC 24.5.4

Le matériel peut être vérifié à nouveau quand l'archer revient sur le terrain, ou n'importe quand pendant ou après la compétition.

TAC 24.5.5

On ne peut pas changer de matériel pendant un parcours, sauf en vertu de la [section 24.5](#).

- Tout concurrent qui quitte le terrain ou qui change de matériel sans suivre les lignes directrices de la [section 24.5](#) peut être disqualifié.

24.6

Pour les épreuves finales et éliminatoires, aucun temps supplémentaire ne sera accordé en cas de défaillance de matériel ou de traitement pour raison médicale inattendue. Pour l'épreuve par équipe, les autres membres d'une équipe peuvent continuer à tirer pendant ce temps.

TAC 24.6

- S'applique aux matchs du Grand Prix canadien.

24.7

Pendant les épreuves de qualification ou éliminatoires, les athlètes d'un peloton peuvent permettre à d'autres pelotons de les dépasser tant que les organisateurs ou les arbitres sont prévenus de ce changement mais cela est interdit pendant les demi-finales et les finales.

24.8

Si, pendant les épreuves de qualification et éliminatoires, l'arbitre constate qu'un athlète ou un peloton cause un retard excessif pour son peloton ou pour les autres pelotons, il l' (les) observera et le (les) chronométrera. Si l'athlète ou le peloton dépasse la limite de temps réglementaire, l'arbitre le (ou les) mettra en garde par un premier avertissement écrit sur la feuille de marque.

- Les limites de temps imparties sont les suivantes:
 - pour les épreuves de tir en campagne: trois (3) minutes pour les qualifications,
 - pour les épreuves de tir en campagne: deux (2) minutes pour les éliminatoires,
 - pour les épreuves de tir en campagne par équipes mixtes: cent soixante (160) secondes pour quatre (4) flèches.
 - Pour les épreuves 3D: deux (2) minutes pour les qualifications,
 - pour les épreuves 3D: une (1) minute pour les éliminatoires,
 - Pour les éliminatoires par équipes de tir en campagne et de tir 3D: deux (2) minutes.
 - Pour les équipes mixtes 3D: quatre-vingt-dix (90) secondes pour deux (2) flèches.
- Un arbitre qui observe qu'un athlète dépasse le temps limite ou provoque un retard excessif et ce malgré la procédure ci dessus, doit le mettre en garde et lui donner un deuxième avertissement écrit en précisant la date et l'heure.
- Au troisième avertissement et aux suivants au cours d'une même étape de la compétition, l'athlète perdra la valeur de la flèche ayant le score le plus élevé de la cible.
- La limite de temps peut être augmentée dans des circonstances exceptionnelles.

Les décisions des arbitres concernant les retards excessifs sont sans appel.

TAC 24.8

S'applique aux rondes canadiennes 3D en plein air - sauf : un archer dispose au maximum de quatre-vingt dix (90) secondes pour décocher sa flèche.

Des images des cibles sont placées sur un panneau à la zone d'attente pour chaque cible

En ce qui concerne les rondes canadiennes 3D - Quand un archer ou un peloton cause un retard indu pour ce peloton ou pour un autre peloton :

TAC 24.8.1

[3D en plein air seulement] Chaque archer du peloton a droit au maximum à quatre-vingt dix (90) secondes, à partir du moment où le peloton précédent quitte la cible, ou à partir du moment où l'archer précédent du peloton a décoché sa flèche.

- On déduit cinq (5) points du pointage de l'archer qui a enfreint cette règle.

TAC 24.8.2

[3D en salle seulement] Un officiel peut avertir un peloton s'il pense qu'il prend trop de temps pour tirer.

- Après que le peloton ait été averti une fois, on pourra déduire cinq (5) points du pointage de chaque archer du peloton.

24.9

Les avertissement concernant les dépassements de la limite de temps réglementaire ne seront pas reportés d'une étape de la compétition à la suivante.

24.10

Pour les éliminatoires et les demi-finales, quand un arbitre accompagne un peloton, il doit annoncer oralement le début et la fin des tirs ("allez-y" pour le départ et "stop" une fois la limite de temps écoulée).

- Pour les épreuves de tir en campagne et de tir 3D, l'arbitre devra montrer un carton jaune pour indiquer quand il ne reste que trente (30) secondes sur la limite de temps.
- Si le DOS contrôle le tir, alors le système de contrôle des temps affichera le temps restant et l'arbitre n'aura pas à montrer de carton jaune. Pour les épreuves de tir en campagne, la limite de temps pour les individuels et les équipes est de deux (2) minutes.
- Pour les épreuves 3D, la limite de temps pour les individuels est d'une (1) minute et de deux (2) minutes pour les équipes. Aucun tir ne sera autorisé une fois la limite de temps écoulée.
- Si un athlète tire une flèche après que l'arbitre ait arrêté le tir, l'athlète ou l'équipe perdra la valeur de la flèche ayant le plus haut score de la cible.
- Pour les duels individuels, les deux (2) athlètes tireront simultanément.
- Pour les épreuves par équipes, les équipes tireront une par une, la meilleure du classement choisissant qui tirera en premier, pour la cible d'après et les suivantes, l'équipe avec le score le plus bas tirera en premier et en cas d'égalité des scores, l'équipe qui aura tiré en premier sur la cible 1 tirera en premier.

24.11 Les duels pour les médailles :

- les duels pour les médailles devront être contrôlés par un DOS ou un arbitre;
- pour le tir en campagne, la limite de temps pour les individuels et les équipes est de deux (2) minutes;
- pour le tir 3D, la limite de temps pour les individuels est d'une (1) minute et de deux (2) pour les équipes.
- Pour les individuels, le décompte du temps commencera quand les athlètes se tiendront sur leur pas de tir et pour les équipes, quand ils se tiendront sur le pas rouge, tirant l'un après l'autre. Les athlètes au pas rouge tireront les premiers.

24.12

Si pour une raison ou une autre, le tir des duels par équipes est arrêté, l'arbitre arrêtera le chronomètre de l'équipe et le remettra en route avec le temps restant aussitôt que le tir pourra reprendre.

24.13 Equipes mixtes

24.13.1

Pour les duels contrôlés par un arbitre:

- les athlètes des deux équipes commencent chaque volée du duel derrière le pas de tir.
- Le premier athlète peut s'approcher du pas de tir quand l'arbitre a donné le signal de début du duel. Les athlètes effectuent une rotation après chaque flèche.
- A tout moment, seul un (1) athlète de chacune des équipes peut se trouver au pas de tir. Les deux équipes tireront en même temps.

24.13.2

Pour les duels avec contrôle des temps électronique (duels pour les médailles).

Pour le tir en campagne:

- les membres d'une équipe doivent changer à chaque tir pour que chacun tire une (1) flèche à chaque phase de la rotation.
- Quand la première équipe a tiré deux (2) flèches et que l'athlète s'est retiré du pas de tir, le chronomètre de l'équipe est arrêté affichant ainsi le temps de tir restant.
- Une fois le pas de tir dégagé, le chronomètre de la deuxième équipe est mis en marche et le premier athlète de cette équipe peut s'avancer pour commencer à tirer.
- Ces étapes sont répétées jusqu'à ce que les deux équipes aient tirées quatre (4) flèches ou que leurs temps de tir soient écoulés.
- L'équipe qui a tiré la première pour le duel commencera à tirer le tir de barrage. Il y aura rotation entre les équipes après chaque flèche tirée.

Pour le tir 3D:

- les membres d'une équipe doivent changer à chaque tir pour que chacun tire une (1) flèche
- Quand la première équipe a tiré deux (2) flèches et que l'athlète s'est retiré du pas de tir ou une fois le temps de tir écoulé, le chronomètre de cette équipe est arrêté.
- Une fois le pas de tir dégagé, le chronomètre de la deuxième équipe est mis en marche et le premier athlète de cette équipe peut s'avancer pour commencer à tirer.
- Quand la deuxième équipe a tiré deux (2) flèches ou que son temps de tir est écoulé, le signal pour le marquage des scores est donné. L'équipe qui a tiré la première pour le duel commencera à tirer le tir de

barrage. Il y aura rotation entre les équipes après chaque flèche tirée.

CHAPITRE 25 – MARQUAGE DES SCORES

TAC 25 Pointage

TAC 25.0.1

[tir 3D canadien en salle seulement] Les concurrents doivent se rendre le plus directement possible vers leur(s) cible(s) pour établir le pointage, puis revenir directement à la ligne de tir.

TAC 25.1.0

Un double pointage est requis.

TAC 25.1.2

Et aussi,

Les archers peuvent déléguer l'établissement de leur pointage à un autre archer de cette cible, mais ils demeurent responsables de s'assurer que le pointage est correct.

- Une erreur sur la carte de pointage peut être corrigée avant que les flèches soient retirées de la cible, à condition que tous les archers de cette cible soient d'accord avec la correction. Tous les archers de cette cible doivent être témoins de la correction, et apposer leurs initiales sur la carte de pointage.
- Tous les autres désaccords concernant ce qui est noté sur une carte de pointage doivent être référés à un juge.
- Toutes les divergences entre deux cartes de pointage, découvertes après que les flèches aient été retirées de la cible, ne peuvent être corrigées que par un juge s'il trouve des preuves suffisantes de ce qu'aurait dû être la valeur correcte des pointages (valeurs des flèches). Sinon, on attribuera la valeur la plus basse entre les deux cartes de pointage.

TAC 25.2.0

Pour les rondes 3D, le pointage est le suivant (ref. WA9.2.2) :

- **11** - le petit cercle au centre de l'anneau du dix. On utilise environ 25% du cercle du dix.
- **10** – le cercle plus large à l'intérieur de la zone vitale.
- **8** - la zone vitale en dehors du cercle du dix.
- **5** – le reste de la zone corporelle colorée de l'animal.
- **0** point (Manqué) - un touché de la corne, du bois ou du sabot, ou de l'arrière-plan, sans contact avec la zone corporelle colorée, ou tout autre manqué ou ricoché.

[Note de TAC : il y a « ricoché » quand une flèche touche le bord d'une cible, mais ne reste pas plantée dans la cible, sans être une « traversée » (défini dans [TAC 23.7.6.1](#)). La cible peut être endommagée ou marquée, mais le trou n'est pas entouré du matériau de la cible, comme dans une traversée.]

TAC 25.2.1.1

Les scores de la cible doivent être relevés par les deux marqueurs avant que les flèches soient retirées.

TAC 25.2.1.2

Si un archer retire une flèche avant que les marqueurs n'aient relevé le score :

- si la flèche appartient à l'archer qui a retiré la flèche, il marquera un Manqué (0) pour cette cible;
- si la flèche n'appartient pas à l'archer qui a retiré la flèche, la flèche sera marquée selon la décision majoritaire du groupe.

TAC 25.2.4.1

En tir 3D canadien, s'applique aussi aux traversées et aux rebonds constatés :

- si la majorité du groupe ne peut pas s'entendre sur la valeur de la traversée ou du rebond constaté avant que les archers se dirigent vers la cible, la flèche sera considérée comme n'ayant pas été tirée.

Voir [TAC 23.7.6.1](#) concernant les traversées ou rebonds constatés.

TAC 25.2.5.5

Et aussi,

- une flèche fichée dans une partie de l'arrière-plan d'une cible 3D, et qui ne touche pas la partie corporelle colorée ou une ligne séparant le corps de l'arrière-plan, est marquée Manqué (0).
- une flèche qui touche la cible 3D, mais qui est fichée dans une zone autre que la cible, est un ricoché, et elle est marquée Manqué (0)

25.1

Les points sont marqués lorsque tous les athlètes d'un peloton ont tiré leurs flèches.

25.1.1

A moins qu'il n'en soit décidé autrement entre les membres d'un peloton, l'athlète A sera responsable de la conduite du peloton. Les deux athlètes B et C seront les marqueurs et le quatrième athlète devra marquer les impacts de flèches en cible, si nécessaire. Cet arrangement pourra être modifié si tous les athlètes sont d'accord.

Dans un peloton de trois, le leader du peloton devra aussi marquer les impacts en cible, si possible.

Pour les épreuves de tir en campagne, les athlètes du peloton ne pourront pas quitter la cible avant que tous les impacts dans la zone marquante n'aient été marqués.

25.1.2

Les marqueurs, qui peuvent être athlètes, doivent inscrire sur la feuille de marque à côté du numéro correct de la cible et en ordre descendant si applicable, la valeur de chaque flèche annoncée par l'athlète à qui la(les) flèche(s) appartient(en)t. Les autres athlètes du peloton doivent vérifier la valeur annoncée de chaque flèche. Une erreur découverte sur une feuille de marque avant que les flèches ne soient retirées peut être corrigée.

25.1.2.1

Lors des épreuves finales, un arbitre doit accompagner chaque peloton pour contrôler le marquage des scores ou doit attendre les pelotons à chaque cible. Le Comité d'Organisation doit mettre à la disposition des pelotons une personne pour transporter une grande feuille de marque portable, une par peloton, affichant clairement les scores mis à jour des athlètes du peloton. Pour les duels pour les médailles, il doit y avoir deux feuilles de marque, une pour le duel pour l'or et une pour le duel pour le bronze.

25.1.2.2

Pour les épreuves 3D, les zones marquantes seront identifiées sur le blason.

25.2

Le score d'une flèche est déterminé par la position de son tube dans le blason. Si le tube d'une flèche touche deux zones marquantes ou une ligne de séparation entre deux zones marquantes alors celle-ci se verra attribuer la valeur la plus haute des deux zones concernées.

25.2.1

Il est interdit de toucher les flèches, la butte du blason, ou la cible 3D et ce, jusqu'à ce que toutes les flèches aient été marquées et les scores vérifiés.

25.2.2

- Si une flèche rebondit, passe au travers ou se retrouve enfoncée dans la cible et n'est pas visible sur le blason alors le marquage des scores doit se dérouler de la manière suivante:
- si tous les athlètes du peloton sont d'accord pour admettre qu'il y a eu rebond ou passage au travers ou qu'ils peuvent constater qu'il y a une flèche enfoncée, ils peuvent aussi se mettre d'accord sur la valeur de la flèche.
- pour les épreuves de tir en campagne, si les athlètes ne peuvent pas se mettre d'accord sur la valeur de la flèche, l'athlète se verra accorder la valeur de l'impact non marqué la plus basse dans la zone de marque.
- Pour les épreuves 3D, si les athlètes n'arrivent pas à se mettre d'accord sur la valeur de la flèche, celle-ci sera marquée cinq (5).
- Pour les épreuves 3D, une flèche qui aura ricoché sera marquée manquée (M).

25.2.3

Une flèche qui:

25.2.3.1

touche une autre flèche dans l'encoche et y reste fixée prend la valeur de celle-ci,

25.2.3.2

touche une autre flèche et ensuite touche la cible après avoir dévié prend la valeur de son impact,

25.2.3.3

touche une autre flèche puis rebondit prend la valeur de la flèche touchée pour autant que celle-ci soit identifiée,

25.2.3.4

touche un blason autre que celui de l'athlète sera considérée comme faisant partie de la volée et sera marquée manquée,

25.2.3.5

touche en dehors de la zone marquante extérieure du blason ou de la zone marquante de la cible 3D sera marquée manquée.

25.2.3.6

Un manqué sera inscrit "M" sur la feuille de marque.

25.2.4

S'il y a plus de trois (3) flèches, pour les épreuves de tir en campagne, ou plus d'une (1) ou deux (2) (selon l'épreuve), pour les épreuves 3D, appartenant au même athlète trouvées dans la cible ou au sol dans le couloir de tir, seules les trois (3) valeurs (pour le tir en campagne ou pour les équipes) ou la valeur (ou les deux valeurs pour les qualifications) pour les épreuves 3D les plus basses seront marquées. Si un athlète (ou une équipe) commet cette infraction à plusieurs reprises alors il (ou elle) sera disqualifié(é).

25.2.5

Si l'on retrouve deux (2) flèches ou plus dans un même blason de 20 cm, toutes seront considérées comme faisant partie de la volée mais seule la flèche avec la valeur la plus basse sera marquée. L'autre, ou les autres, flèche(s) dans le blason seront marquée(s) comme manquée(s).

25.3

A l'exception des égalités décrites en [Article 25.3.2](#), les égalités seront, pour toutes les épreuves, classées de la manière suivante:

25.3.1

Pour les égalités pour toutes les épreuves, à l'exception de celles établies ci-dessous: individuels et équipes:

- plus grand nombre de 6 pour les épreuves de tir en campagne et de 11 pour les épreuves 3D
- plus grand nombre de 5 pour les épreuves de tir en campagne et de 10 pour les épreuves 3D.
- Si l'égalité subsiste, les athlètes seront déclarés ex aequo mais pour des raisons de classement c'est-à-dire le positionnement dans le tableau des duels pour les épreuves finales, un tirage au sort déterminera de leur position.

TAC 25.3.1

En tir à l'arc 3D canadien seulement, les **égalités non critiques**, sont départagées en fonction :

- du plus grand nombre de 11;
- du plus grand nombre de 10 (incluant les 11)

25.3.2

Pour les épreuves éliminatoires, l'entrée dans le top 2, il y aura des tirs de barrage:

- pour les épreuves de tir en campagne, les tirs de barrage se dérouleront sur une cible à la distance maximale pour la division.
- Pour les épreuves 3D, les tirs de barrage se dérouleront à une distance déterminée par l'arbitre.
- Les tirs de barrage devront être tirés aussitôt qu'il sera pratique de le faire, une fois toutes les feuilles de score de la division dans laquelle l'égalité a eu lieu seront enregistrées. Tout athlète qui n'est pas présent pour le tir de barrage dans les trente (30) minutes après en avoir été informé (ou son capitaine d'équipe) sera déclaré

forfait dudit tir de barrage. Si l'athlète et son capitaine d'équipe ont quitté le terrain bien que les résultats n'aient pas été officiellement vérifiés et ne peuvent donc pas être informés d'un tir de barrage alors l'athlète sera déclaré forfait dudit tir de barrage.

TAC 25.3.2

En tir à l'arc 3D canadien seulement.

- en ce qui concerne les égalités critiques qui décident de l'attribution des médailles ou de la participation au Grand Prix, la section [WA 25.3.2.1](#) s'applique.

25.3.2.1 Tir de barrage pour les Individuels:

- un tir de barrage d'une (1) flèche pour le score
- si le score est le même alors la flèche la plus près du centre départagera l'égalité et si la distance est la même alors des tirs de barrage d'une (1) flèche successifs jusqu'à ce que l'égalité soit résolue.
- La limite de temps pour un tir de barrage est de quarante (40) secondes pour le tir en campagne et d'une (1) minute pour le tir 3D.

25.3.2.2 Tirs de barrage pour les Equipes:

- un tir de barrage de trois (3) flèches (une (1) par athlète) pour le score.
- Les athlètes de l'équipe tirent en même temps (des cibles pour les pas rouge et bleu doivent être installées).
- La limite de temps pour le tir de barrage par équipes est de quarante (40) secondes pour les épreuves de tir en campagne et d'une (1) minute pour les épreuves de tir 3D.
- Si le score est le même alors l'équipe avec la flèche la plus près du centre sera déclarée gagnante et si l'égalité subsiste, la deuxième (ou la troisième) flèche la plus près du centre déterminera de l'équipe gagnante. Ce tir de barrage se déroulera dans la zone centrale une fois les parcours de qualification terminés.

25.3.2.2.1 Tirs de barrage pour les Equipes Mixtes:

- un tir de barrage de deux (2) flèches (une (1) par athlète) pour le score.
- Si le score est le même alors l'équipe avec la flèche la plus près du centre sera déclarée gagnante et si l'égalité subsiste, la deuxième flèche la plus près du centre déterminera de l'équipe gagnante.
- La limite de temps pour le tir de barrage est de quarante (40) secondes pour les épreuves de tir en campagne et d'une (1) minute pour les épreuves de tir 3D.
- Ce tir de barrage se déroulera dans la zone centrale une fois les parcours de qualification terminés.

25.3.3

Pour les égalités concernant la progression d'une étape de la compétition à une autre autres que ce qui est prévu dans l'article 25.3.2 ou pour décider l'attribution des médailles après les finales, il y aura des tirs de barrage:

Les tirs de barrage devront être tirés aussitôt qu'il sera pratique de le faire, une fois toutes les feuilles de score de la division dans laquelle l'égalité a eu lieu seront enregistrées. Tout athlète qui n'est pas présent pour le tir de barrage dans les trente (30) minutes après en avoir été informé (ou son capitaine d'équipe) sera déclaré forfait dudit tir de barrage. Si l'athlète et son capitaine d'équipe ont quitté le terrain bien que les résultats n'aient pas été officiellement vérifiés et ne peuvent donc pas être informés d'un tir de barrage alors l'athlète sera déclaré forfait dudit tir de barrage.

25.3.3.1 Tirs de barrage pour les Individuels:

un tir de barrage d'une (1) flèche pour le score

si le score est le même alors la flèche la plus près du centre départagera l'égalité et si la distance est la même alors des tirs de barrage d'une (1) flèche successifs jusqu'à ce que l'égalité soit résolue.

La limite de temps pour un tir de barrage est de quarante (40) secondes pour le tir en campagne et d'une (1) minute pour le tir 3D.

Le tir de barrage sera tiré sur le parcours sur lequel le duel s'est déroulé.

25.3.3.2 Tirs de barrage par Equipes:

un tir de barrage de trois (3) flèches (une (1) par athlète) pour le score. Les athlètes de l'équipe tireront en alternance.

La limite de temps pour le tir de barrage par équipes sera de deux (2) minutes pour les épreuves de tir en campagne et les épreuves de tir 3D.

Si le score est le même alors l'équipe avec la flèche la plus près du centre sera déclarée gagnante si l'égalité subsiste, la deuxième (ou la troisième) flèche la plus près du centre déterminera de l'équipe gagnante.

Le tir de barrage sera tiré sur le parcours sur lequel le duel s'est déroulé.

25.3.3.3 Tirs de barrage pour les Equipes Mixtes:

un tir de barrage de deux (2) flèches (une (1) par athlète) pour le score. Les athlètes de l'équipe tireront en

alternance.

Si le score est le même alors l'équipe avec la flèche la plus près du centre sera déclarée gagnante et si l'égalité subsiste, la deuxième flèche la plus près du centre déterminera de l'équipe gagnante.

La limite de temps pour le tir de barrage est de deux (2) minutes pour les épreuves de tir en campagne et de quatre-vingt dix

(90) secondes pour les épreuves de tir 3D.

Ce tir de barrage sera tiré sur le parcours sur lequel le duel s'est déroulé.

25.3

Les feuilles de marque doivent être signées par le marqueur et par l'athlète afin de démontrer l'accord de l'athlète avec la valeur de chaque flèche, le total (identique sur les deux (2) feuilles de marque), le nombre de 5 et de 6 pour les épreuves de tir en campagne (10 et 11 pour les épreuves de tir 3D). La feuille du marqueur doit être signée par un autre athlète du même peloton mais qu'une Association Membre différente.

25.4.1

Il y aura deux (2) feuilles de marque par cible dont l'une peut être électronique. En cas de différence entre la version papier et la version électronique, la feuille de marque en papier fera référence.

Les organisateurs ne sont pas obligés d'accepter ou d'enregistrer les feuilles de marque soumises sans signature, sans somme totale et/ou sans nombre de 5 ou de 6 pour les épreuves de tir en campagne (ou de 10 et 11 pour les épreuves de tir 3D) ou, encore, qui contiennent des erreurs de calcul.

Les organisateurs ou les officiels ne sont pas obligés de vérifier l'exactitude des feuilles de marque qui leur sont remises cependant s'ils remarquent des erreurs ou des signatures manquantes au moment où celles-ci leur sont remises ils demanderont aux athlètes concernés de les corriger et le résultat obtenu après correction sera retenu. Les organisateurs peuvent, bien que cela ne soit pas une obligation, mettre en place une procédure de vérification des scores et des signatures sur les feuilles de marque au moment où celles-ci leur sont remises par les athlètes. Cependant, les athlètes sont seuls responsables de la partie de la feuille de marque leur étant réservée. Si une version papier d'une feuille de marque n'est pas remise ou remise sans la signature de l'athlète et non corrigée au moment d'être remise, l'athlète (en individuel/par équipes et équipes mixtes quand cela est applicable) sera disqualifié par le président de la commission des arbitres. Toutes les corrections doivent être effectuées avant l'étape suivante de la compétition.

En cas de différence entre les sommes totales:

- entre deux feuilles de marque en papier, la somme totale la plus basse sera utilisée pour le résultat final ; si le score sur une seule feuille de marque (et en cas d'un double marquage si le score est le même sur chaque feuille de marque) est inférieur au score réel, le score le plus bas sur la feuille de marque sera utilisé,
- entre une feuille de marque en papier et une électronique, la somme totale de la version électronique sera utilisée pour le score final, le nombre de 5 et de 6 (10 et 11 pour le tir 3D) sur le principe des conditions suivantes:
- une somme a été inscrite sur la feuille de marque en papier alors une vérification est possible.
- Pour les cas où aucun 5 ou aucun 6 (aucun 10 ou aucun 11 pour la 3D) n'a été inscrit sur la feuille de marque en papier alors l'athlète ne se verra attribuer ni 5 ni 6 (ni 10 ni 11 pour la 3D).
- Pour les cas où aucune somme totale n'est inscrite sur une feuille de marque en papier quand elle est remise pour les résultats des équipes, alors l'athlète sera disqualifié (en individuel/par équipes et équipes mixtes quand cela est applicable).

25.4

A la fin du tournoi, le Comité d'Organisation doit publier les listes complètes des résultats.

CHAIPTRE 26 – CONTRÔLE DES TIRS ET SÉCURITÉ

26.1

Le président de la Commission des Arbitres du Tournoi contrôlera le tournoi.

26.2

Le président de la Commission des Arbitres du Tournoi doit s'assurer que toutes les mesures de sécurité ont été respectées dans la préparation des parcours et s'arranger avec les organisateurs pour mettre en place les mesures de sécurité supplémentaires qu'il estime nécessaires avant le début des tirs.

26.2.1

Il doit prévenir les athlètes et les officiels des mesures de sécurité à respecter ainsi que de toute autre mesure relative au tir qu'il estime nécessaire.

26.2.2

S'il devient nécessaire d'arrêter une compétition en raison du mauvais temps, de la tombée du jour ou pour toute autre raison compromettant les conditions de sécurité sur les parcours, cette décision sera prise conjointement par le responsable du comité d'organisation, le président de la commission des arbitres du tournoi et le délégué technique.

26.2.3

Un signal sonore doit annoncer le début et la fin de la journée de compétition. Il doit être entendu sur l'ensemble des parcours de tir.

26.2.4

Si la compétition doit être abandonnée avant la fin de l' (des) épreuve(s) de qualification, le score total pour les cibles tirées par tous les athlètes d'une division sera utilisé pour déterminer du classement et en cas d'interruption définitive de la compétition des champions de cette division.

26.2.5

Si la compétition doit être abandonnée à une étape ultérieure, le format et le programme du tournoi doit être modifié pour permettre la progression en fonction du temps restant et de l'état des sites et ce afin de déterminer des gagnants.

26.2.6

En cas de soleil aveuglant, les autres membres d'un peloton ou l'organisateur peuvent faire une ombre protectrice de la taille maximale d'une feuille A4 (ou de la taille d'une lettre d'environ 30x20 cm).

26.3

Aucun athlète ne peut toucher l'équipement d'un autre athlète sans le consentement de ce dernier.

Il est interdit de fumer, y compris des cigarettes électroniques, dans ou devant la zone réservée aux athlètes.

26.4

Quand un athlète bande son arc, il ne peut utiliser de technique qui, de l'avis des arbitres, pourrait en cas de lâcher accidentel faire passer la flèche au delà de la zone de sécurité ou de n'importe quel dispositif de sécurité (zone de dépassement, filets, parois etc...). Si un athlète persiste à utiliser une telle technique, il sera, par souci de sécurité, immédiatement prié par le président de la commission des arbitres du tournoi d'arrêter de tirer et de quitter le terrain. Les athlètes ne doivent bander leur arc que pour viser en direction de la cible.

26.5

Pour les championnats de tir en campagne et de tir 3D, les officiels des équipes sauf s'ils participent à la compétition, doivent rester dans la zone réservée aux spectateurs à moins qu'un arbitre ne leur demande de rentrer dans la zone réservée à la compétition.

26.6

Lors des championnats de tir en campagne et 3D, à moins qu'ils ne participent à la compétition, les officiels de l'équipe doivent rester dans l'aire des spectateurs à moins que le juge ne leur demande d'entrer dans la zone de compétition [DW1]

CHAPITRE 27 – CONSÉQUENCES EN CAS D'INFRACTION AUX RÈGLEMENTS

Vous trouverez ci-après un résumé des pénalités ou des sanctions appliquées aux athlètes ou aux officiels en cas d'infraction aux règlements.

27.1

Un athlète jugé coupable d'enfreindre un règlement d'éligibilité peut être disqualifié de la compétition et ainsi perdre toutes les positions qu'il pourrait avoir gagnées.

27.2

Un athlète n'est pas autorisé à participer aux Championnats de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc si son Association Membre ne remplit pas les exigences établies en [Article 3.7.2. in Livre 2](#).

27.3

Un athlète qui concourt dans une classe définie en [22. Chapitre 22-Matériel des athlètes](#) sans pour autant remplir les exigences s'y rapportant sera disqualifié de la compétition et perdra ainsi toutes les positions qu'il pourrait avoir gagnées.

27.4

Un athlète reconnu coupable d'avoir enfreint les règlements antidopage sera sujet aux sanctions établies en [Livre 6-Règles antidopage in Livre 6](#).

27.5

Un athlète reconnu coupable d'utiliser du matériel en infraction aux règlements de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc pourra voir ses scores disqualifiés.

27.6

Un athlète reconnu coupable d'avoir sciemment transgressé une règle ou un règlement pourra être déclaré inéligible pour participer à la compétition. Il sera disqualifié et perdra ainsi toutes les positions qu'il pourrait avoir gagnées.

27.6.1

Les comportements peu loyaux, manquant de fair-play ne seront pas tolérés. De tels comportements de la part d'un athlète ou de quiconque aidant un athlète aura pour conséquence la disqualification de l'athlète ou de la personne en question et pourrait entraîner sa suspension pour des épreuves à venir (voir aussi [Appendice 1-Procédures pour le Congrès in Livre 1](#), [Appendice 1-Procédures pour le Congrès](#), [Appendice 2-Code d'Ethique et de Conduite in Livre 1](#)).

27.6.2

Quiconque modifie sans autorisation, falsifie, un score ou qui en toute connaissance de cause fait modifier ou falsifier un score sera disqualifié.

TAC 27.6.2

- un total inexact qui avantage le score de l'archer peut entraîner la disqualification de cet archer.

27.6.3

Si un athlète retire à plusieurs reprises une flèche de la cible avant le marquage des scores, il pourra être disqualifié.

TAC 27.6.4

En tir à l'arc 3D en salle, un concurrent qui plusieurs fois ne se dirige pas le plus directement possible vers sa cible pour relever le score et (ou) qui ne revient pas directement à la ligne de tir, sera disqualifié.

TAC 27.6.5

Tout concurrent qui quitte le terrain ou qui change de matériel sans suivre les lignes directrices de la section 24.5 (bris de matériel) peut être disqualifié.

27.7

Un athlète qui persiste à utiliser une technique d'allonge considérée dangereuse par les arbitres sera invité par le président de la commission des arbitres du tournoi ou par le directeur de tir à immédiatement arrêter de tirer et sera disqualifié.

27.8

Perte de la valeur d'une flèche

27.8.1

En cas de défaillance de son matériel, un athlète dans l'incapacité de le réparer dans les trente (30) minutes perdra le nombre de flèches encore à tirer sur la cible et des flèches tirées par son peloton après ce délai et ce jusqu'à ce qu'il le rejoigne.

WA INTERPRETATION: EQUIPMENT FAILURE (24 SEPTEMBER 2019)

TAC 27.8.1

En tir à l'arc 3D en salle, la séquence de temps est de 15 minutes

27.8.2

Si au cours d'une des étapes de la compétition, un arbitre qui contrôle le temps de tir d'un athlète s'aperçoit que celui-ci dépasse la limite de temps règlementaire après un troisième avertissement - ou les suivants, cet athlète perdra la valeur de la flèche avec le plus haut score de la cible.

27.8.3

Si, pendant les épreuves finales, un athlète tire une flèche après que l'arbitre ait arrêté les tirs alors cet athlète ou son équipe perdra la valeur de la flèche avec le plus haut score de la cible.

27.8.4

Si, lors des épreuves de tir en campagne, on retrouve plus de trois (3) flèches ou pour les épreuves de tir 3D, une (1) ou deux (2) (selon l'épreuve tirée), au sol ou dans le couloir de tir appartenant à un même athlète, seules, pour les épreuves de tir en campagne les trois (3) flèches avec les scores les plus bas ou la (ou les deux (2) pour les qualifications), pour les épreuves de tir 3D, seront marquées.

27.8.5

Si l'on retrouve deux (2) flèches ou plus dans un même blason de 20 cm, toutes seront comptabilisées pour la volée mais seule celle avec le score le plus bas sera marquée.

27.8.6

Une flèche qui ne touche pas une zone marquante ou qui touche un blason autre que celui de l'athlète qui le tire sera considérée comme faisant partie de la volée et sera marquée manquée.

TAC 27.8.7

Si un archer a discuté de la distance d'une cible avant que le groupe ou d'autres groupes aient terminé de tirer sur cette cible, son score pour cette cible sera Manqué (0). Une seconde infraction entraînera sa disqualification.

TAC 27.8.8

Si un archer retire des flèches avant que les marqueurs aient relevé le score, son score pour cette cible sera Manqué (0).

27.9 Avertissements

Les athlètes ayant reçu plusieurs avertissements et qui continuent à enfreindre les règlements de la Fédération Mondiale de Tir à l'Arc ou qui ne suivent pas les décisions et les directives (contre lesquelles il est possible de faire appel) des arbitres nommés seront traités selon [Article 27.6.](#)

27.9.1

Le peloton est responsable de la protection de ses feuilles marques. Ses membres doivent faire tous les efforts possibles pour les maintenir au sec, ne pas les abîmer, ne pas les perdre. Il n'y aura pas normalement de duplicata édité.

TAC 27.9.1

De plus, nonobstant WA 27.9.1 ... Les duplicatas de feuilles de marque ne peuvent être émis que par un juge ou par une personne désignée par le comité organisateur.

27.9.2

Il est interdit de fumer sur le parcours et dans les zones d'entraînement et d'échauffement.

27.9.3

Aucun athlète ne peut toucher l'équipement d'un autre athlète sans le consentement de ce dernier.

27.9.4

Les athlètes membres d'un peloton suivant attendant leur tour de tirer, doivent rester dans la zone d'attente jusqu'à ce que les athlètes qui tirent se soient déplacés et que la position de tir soit dégagée. Il est interdit aux différents pelotons de discuter entre eux des distances.

27.9.5

Aucun athlète ne peut s'approcher d'une cible jusqu'à ce que tous les athlètes du peloton aient fini de tirer sauf si l'arbitre l'y autorise ou qu'un "besoin d'une référence" s'applique.

27.9.6

Quand un athlète allonge la corde de son arc, il ne peut pas utiliser une technique qui, de l'avis des arbitres, pourrait en cas de lâcher accidentel, faire passer la flèche au-delà de la zone de sécurité ou des dispositifs de sécurité (zone de dépassement, filet, paroi etc...).

TAC 27.10 Perte de score partiel : - Tir à l'arc 3D canadien seulement

TAC 27.10.1

Si un archer utilise des jumelles après avoir effectué son tir alors qu'il se trouve au piquet de tir, cinq (5) points pourront être déduits de son score (ref [TAC 23.7.4](#)).

TAC 27.10.2

[Tir 3D en plein air seulement] Nonobstant [l'article WA 27.8.2 ...](#) Si un archer prend trop de temps pour terminer son tir (90 secondes) après avoir été averti, cinq (5) points pourront être déduits de son score ([ref. 24.8.1](#)).

TAC 27.10.3

[Tir 3D en salle seulement] Nonobstant [l'article WA 27.8.2 ...](#) Si un groupe prend trop de temps pour terminer son tir après avoir été averti, cinq (5) points pourront être déduits des scores de tous les archers du groupe ([ref. 24.8.2](#))

TAC 27.10.4

[Tir 3D en salle seulement] Si un concurrent ne se dirige pas le plus directement possible vers sa cible pour relever le score et ne revient pas directement à la ligne de tir sera considéré comme se procurant un avantage injuste, et cinq (5) points pourront être déduits de son score. Une seconde infraction entraînera sa disqualification ([ref. TAC 27.6.4](#)).

CHAPITRE 28 - ENTRAÎNEMENT

28.1

Pour les Championnats du Monde de tir en campagne et de tir 3D, l'entraînement est interdit sur les parcours mis en place pour la compétition.

28.1.1

Trois jours avant le premier jour de la compétition, un terrain d'entraînement doit être mis à disposition des athlètes, les organisateurs ne sont pas obligés de l'installer à proximité des parcours.

28.1.2 Pendant le tournoi, les organisateurs doivent prévoir des cibles d'échauffement (une pour dix athlètes) à proximité du ou des point(s) de rassemblement pour les athlètes. Le terrain d'entraînement et les cibles d'échauffement peuvent être les mêmes.

28.1.3 Sur le terrain d'entraînement, les organisateurs doivent prévoir un nombre de cibles égal à 1/8 du nombre d'inscriptions, à chaque distance tirée pendant la compétition, pour permettre aux athlètes de s'entraîner avant, pendant et après les tirs de compétition et ce pour chaque jour de la compétition, aux horaires qu'ils auront annoncés.

TAC 28.1

s'applique aussi au Championnat canadien de tir à l'arc 3D.

Voir TAC 28.2 en ce qui concerne la pratique sur le parcours du Championnat de tir en campagne.

TAC 28.1.1

Un terrain d'entraînement aux distances connues doit être accessible près des parcours toute la journée de compétition. Cependant, dans la mesure du possible, il ne devrait être visible depuis aucune des cibles du parcours.

TAC 28.2

Au Championnat de tir en campagne de Tir à l'arc Canada :

TAC 28.2.1

Un entraînement est autorisé soit sur le parcours du tournoi, soit sur un autre parcours à proximité, pendant au moins une journée complète avant la première journée de compétition, et pendant deux (2) heures au moins le matin du premier jour de compétition si celle-ci commence après midi.

TAC 28.2.2

Des buttes d'entraînement doivent être disponibles sur un parcours, ou sur un terrain d'entraînement proche du parcours de compétition, et les archers doivent pouvoir les utiliser au moins une (1) heure avant que les archers doivent s'arrêter de tirer, avant que la compétition commence, tous les jours de compétition.

CHAPITRE 29 – RÉCLAMATIONS ET LITIGES

29.1

Les athlètes d'une cible peuvent faire appel pour les réclamations concernant les valeurs des flèches avant que celles-ci ne soient retirées du blason:

- pendant les épreuves de qualification, auprès des autres athlètes du peloton. L'opinion de la majorité des athlètes décidera de la valeur et en cas de décision partagée (50/50), la flèche se verra attribuer la valeur la plus élevée. Cette décision des athlètes est définitive.
- Pendant les épreuves éliminatoires et finales, si les athlètes n'arrivent pas à se mettre d'accord sur la valeur d'une flèche, ils devront appeler un arbitre qui décidera de la valeur de la flèche.

TAC 29.1

● Lors des épreuves 3D en salle, la question de la valeur d'une flèche sera d'abord référée aux membres du groupe, et en cas de désaccord, n'importe quel archer peut demander au juge assigné de rendre sa décision.

29.1.1

La décision de cet arbitre est définitive.

29.1.2

Une erreur sur une feuille de marque peut être corrigée avant le retrait des flèches à condition que tous les athlètes de la cible se soient mis d'accord sur la correction à effectuer. Tous les athlètes de la cible doivent être présents pour témoigner de la correction et parapher la feuille de marque. Tous les autres litiges concernant les inscriptions sur la feuille de marque doivent être adressés à un arbitre.

29.1.3

Si l'on découvre:

- que la taille d'un blason a été changée pendant la compétition lors des épreuves de tir en campagne que la position du pas de tir a été déplacée après que les athlètes concourant aient déjà tiré la cible
- que la cible est ou est devenue impossible à tirer pour certains athlètes en raison par exemple de branches qui pendent etc...

alors la cible ne sera plus prise en compte, en cas d'appel, pour les résultats et ce, pour tous les athlètes de la division impliquée. S'il y a plus d'une cible disqualifiée, l'ensemble des cibles restantes constituera une épreuve complète.

29.1.4

En cas de défaillance d'une partie de l'équipement d'un parcours ou si une cible s'abîme, est trop usée, un athlète ou son capitaine d'équipe peut faire appel auprès des arbitres pour changer ou réparer le matériel défectueux.

29.2

Les plaintes concernant le déroulement des tirs ou le comportement d'un athlète doivent être déposées auprès des arbitres avant l'étape suivante de la compétition.

29.2.1

Les plaintes concernant la publication des résultats doivent être immédiatement déposées auprès des arbitres et dans tous les cas à temps pour permettre les corrections éventuelles avant la remise des prix.

CHAPITRE 30 - APPELS

30.1

Si un athlète n'est pas satisfait des décisions des arbitres, il peut, à l'exception de [Article 29.1.1.](#), faire appel auprès du Jury d'Appel. Les trophés et les prix qui sont l'objet d'un litige ne peuvent pas être remis avant que le Jury d'Appel n'ait pris sa décision.

TAC 30.2

Un avis d'appel doit être fait oralement au président de la Commission des arbitres du tournoi, dans les trente (30) minutes suivant la dernière flèche qui compte de la ronde. Au Championnat canadien, chaque fois que c'est possible, ce sont les capitaines des équipes provinciales qui devraient déposer les appels.

TAC 30.3

Les appels doivent être faits par écrit, et accompagnés de frais, dans les quarante-cinq (45) minutes suivant la dernière flèche qui compte.

[Note de TAC – *Ces frais sont actuellement de 20\$.*]

Chapitre 31- Règlements concernant la tenue

31.1 Athlètes

Les athlètes doivent porter, à tout moment, des maillots avec leur nom et leur pays.

Les athlètes et les officiels doivent porter des chaussures de sport ou (bottes) de marche qui peuvent être de styles différents mais toutes doivent entièrement recouvrir les pieds.

Les athlètes peuvent porter des pantalons de leur choix pour les épreuves de qualification.

Pour les épreuves par équipe et les duels pour les médailles, les athlètes doivent porter l'uniforme complet de leur équipe qui ne peut inclure de jeans ou de denim.

Les vêtements et le matériel ne peuvent comporter de couleurs de camouflage.

Les pantalons trop grands, trop larges, baggy ne sont pas autorisés.

31.1 Les officiels des équipes

doivent porter le nom de leur pays sur leur maillot ou sur leur veste qui doivent être d'une même couleur pour être facilement reconnaissables comme faisant partie de l'équipe.

TAC 31 Règlements concernant la tenue - Canada

Les règlements généraux concernant la tenue, stipulés à l'article TAC 20, s'appliquent à toutes les épreuves.

TAC 31.0

Les règlements concernant la tenue s'appliquent à tous les participants (y compris les officiels d'équipe, les entraîneurs, les adjoints, et ainsi de suite) pendant qu'ils se trouvent sur le terrain de compétition, sur les parcours ou dans les zones d'entraînement.

TAC 31.1

En général :

TAC 31.1.1

Les participants doivent avoir une apparence soignée, aussi bien dans leur toilette que leur tenue.

TAC 31.1.2

Les vêtements offensants, de mauvais goût ou irrespectueux envers Tir à l'arc Canada et ses commanditaires, sont interdits.

TAC 31.1.3

Les participants doivent porter en tous temps des chaussures, qui peuvent être de styles divers, mais qui doivent couvrir tout le pied. Les sandales ou chaussures laissant les orteils apparaître sont interdits aux archers et à toute autre personne étant sur le parcours ou sur le terrain de tir.

TAC 31.1.4

Le directeur de tir, ou en son absence le délégué technique, est responsable d'appliquer le code vestimentaire, et il prendra toutes les décisions liées à la convenance de la tenue ou de l'apparence des participants.

TAC 31.2

Des règles ou lignes directrices vestimentaires spécifiques pourront être émises en général ou pour des épreuves spécifiques

WA INTERPRETATION: USE OF CAMOUFLAGE CLOTHING