

# Règles ASA DE Tir à l'arc Canada

Version 2026 - janvier

## RÈGLES GÉNÉRALES :

---

1. Tous les tournois ASA canadiens doivent être enregistrés auprès de Tir à l'arc Canada et se composeront de deux (2) séries de vingt (20) cibles 3D individuelles disputées sur une période d'un ou deux jours, selon la décision du directeur du tournoi.

Les clubs ont également la possibilité d'organiser un tournoi de deux jours avec soixante (60) cibles 3D individuelles. Deux manches le premier jour et une le deuxième jour.

Chaque manche débutera simultanément.

2. Conditions météorologiques extrêmes – Conformément à la politique de Tir à l'arc Canada en matière de conditions météorologiques extrêmes, les organisateurs du tournoi ASA ont l'obligation de retarder ou d'annuler une manche du tournoi en cas de conditions météorologiques extrêmes, d'orage ou de mauvaise qualité de l'air. Si une manche est suspendue, tous les tireurs doivent quitter immédiatement le terrain. Pour des raisons de sécurité, toutes les flèches doivent rester dans la cible et ne doivent pas être comptabilisées ni retirées. Tous les marqueurs doivent conserver les cartes de score en leur possession et aucun tireur ne doit avoir sa propre carte en sa possession. Le directeur du tournoi, en consultation avec l'organisateur de l'événement, disposera de deux heures pour exercer l'une des options suivantes en fonction des conditions météorologiques et de la disponibilité des terrains : (1) reprendre le tir dans les deux heures suivant la suspension (mais pas moins de 30 minutes) et terminer la manche le jour même ; ou (2) terminer la manche le lendemain s'il reste cinq cibles ou moins à tirer pour chaque groupe sur le terrain ; ou (3) annuler tous les scores de cette manche.
3. Si une manche de compétition est annulée, tous les concurrents recevront tout de même un score pour cette manche selon les critères suivants : si une classe a terminé la manche requise mais n'a pas terminé la deuxième manche requise, un score sera attribué à l'ensemble de la classe sur la base de la moyenne de tous les scores affichés dans la manche terminée.
4. Aucune compétition ne peut être décidée uniquement sur la base des résultats d'une épreuve partiellement terminée, sauf si le directeur du tournoi procède selon le temps de tir autorisé.
5. Chaque tireur inscrit recevra une carte d'affectation au champ de tir (« carte de tireur ») sur laquelle figureront son numéro de membre de Tir à l'arc Canada, les jours et heures de départ, ainsi que l'affectation au champ de tir et à la cible. Chaque tireur est tenu d'avoir sa carte d'affectation au champ de tir sur lui et de tirer à l'heure, sur la cible et au champ de tir désignés, sauf instruction contraire d'un officiel du tournoi ou du champ de tir. Toutes les affectations sont attribuées selon le principe du premier inscrit, premier servi, par classe de tir.
6. Sauf si une règle de la section « Classes » du présent règlement l'exige ou si le comité de compétition l'approuve, un tireur ne peut changer de classe de tir qu'une seule fois pendant la saison de tournois.

7. Toutes les personnes accréditées, les officiels de compétition et les bénévoles du tournoi doivent s'abstenir de transporter, de consommer, d'utiliser ou d'être sous l'influence de substances intoxicantes (alcool, cannabinoïdes, etc.) lorsqu'ils se trouvent sur le terrain de tir, le champ de tir d'entraînement et d'autres zones désignées. Le non-respect de cette règle peut entraîner la perte de l'accréditation, comme décidé par le jury de compétition ou, à défaut, par la plus haute autorité présente lors de l'événement. Selon les circonstances, l'affaire peut être portée devant Tir à l'arc Canada ou l'association provinciale, un tiers indépendant ou le responsable des plaintes pour suite à donner.
8. Conformément aux règles de Tir à l'arc Canada, il est interdit de fumer (tabac ou cannabis), devapoter ou d'utiliser des cigarettes électroniques sur les terrains de compétition, les terrains d'entraînement ou dans les zones de compétition marquées (y compris les zones réservées aux spectateurs) à tout moment. Toute personne souhaitant fumer peut quitter le terrain et utiliser une zone située à au moins dix (10) mètres de l'entrée du terrain. Tout archer souhaitant fumer pendant la compétition peut quitter le terrain pendant le temps de tir autorisé « F » pour utiliser une zone située à au moins dix (10) mètres de l'entrée du terrain.
9. Il est interdit de jeter des déchets sur le terrain. Toute personne qui jette des déchets sera disqualifiée du tournoi.
10. Les tireurs ne peuvent participer qu'à une seule catégorie lors d'un tournoi.
11. Personne ne peut s'entraîner sur une cible qui sera utilisée pour le tir en compétition. Toute personne s'entraînant dans des zones non désignées à cet effet, y compris les parkings et le terrain spécial réservé à la compétition à distance connue, sera disqualifiée.
12. Toute personne utilisant le champ de tir d'entraînement devra tirer depuis le piquet désigné fourni. Toute personne tirant depuis l'arrière du piquet s'expose à la perte de ses privilèges et à la disqualification de l'événement.
13. Les organisateurs se réservent le droit de publier une date limite pour les remboursements et les inscriptions. Si un concurrent ne peut pas participer, ses frais d'inscription peuvent être conservés par les organisateurs s'il se retire après la date limite indiquée. Le club hôte se réserve le droit de prendre en compte des circonstances particulières et de faire des exceptions au cas par cas. Les frais d'inscription ne seront pas remboursés ni crédités si un concurrent participe à un moment quelconque de l'événement, quitte la compétition avant la fin de son temps de tir après que celui-ci ait été prolongé par le directeur du tournoi, ou en raison d'une disqualification.
14. Les tireurs ne sont pas autorisés à se trouver sur un champ de tir qui leur a été attribué pour une compétition à distance inconnue avant de participer à la compétition. Toute personne qui enfreint cette restriction ne sera pas autorisée à tirer sur le champ de tir où elle se trouvait et recevra un score de zéro pour chaque champ de tir où elle s'est rendue. Cette restriction ne s'applique pas aux concurrents qui traversent un champ pour se rendre au champ qui leur a été attribué ou pour en revenir. Elle ne s'applique pas non plus aux champs utilisés pour les compétitions par équipe ou aux parents des concurrents de la catégorie jeunesse (les parents accompagnateurs ne sont pas autorisés à quitter la zone réservée aux spectateurs s'ils participent à la compétition sur ce champ).

15. Code vestimentaire : par respect pour les autres concurrents, tous les tireurs sont tenus de présenter une apparence soignée.
  - 14.1. Tous les symboles et discours haineux sur les vêtements, les effets personnels et votre personne sont strictement interdits, qu'ils soient portés sur la personne ou non.
  - 14.2. Les shorts et les jupes doivent être plus longs que la longueur des doigts en position debout normale.
  - 14.3. Les hommes et les femmes sont tenus de porter des vêtements couvrant entièrement le devant et le dos du corps, y compris le ventre, lorsqu'ils sont en position de tir.
  - 14.4. Les chemises à col sont obligatoires, mais les tireurs sponsorisés peuvent porter des vêtements de compétition fournis par le fabricant, qui peuvent inclure des cols Henley, des cols roulés ou des maillots approuvés par A Tir à l'arc Canada ou l'association provinciale de tir à l'arc. Les t-shirts sont acceptables, mais doivent être de bon goût et ne pas présenter de trous ni avoir été coupés.
  - 14.5. Les chemises pour hommes doivent avoir des manches courtes ou longues.
  - 14.6. Pour des raisons de sécurité, le port de chaussures est obligatoire à tout moment. Les chaussures peuvent être de styles différents, mais doivent recouvrir entièrement le pied. Les pieds nus, les sandales ouvertes, les Crocs trouées ou les tongs ne sont pas autorisés pendant les compétitions sur les terrains. Des exceptions pour cause de blessure ou de handicap peuvent être préapprouvées par le comité de compétition, mais la sécurité sera une considération primordiale dans la prise de décision.
  - 14.7. Les vêtements portant des inscriptions, des insignes, des sous-entendus ou des images jugés offensants, inappropriés ou irrespectueux envers les organisateurs et les sponsors ne sont pas autorisés. Si un archer n'a pas de chemise de rechange, il devra retourner la chemise offensante s'il souhaite rester sur les lieux, ou il sera prié de quitter les lieux.
16. Spectateurs et invités :
  - 15.1. Les spectateurs ne sont pas autorisés à entrer dans les zones de tir avant que l'officiel ne donne le coup d'envoi de la compétition.
  - 15.2. Il est strictement interdit de fournir des informations ou des conseils, sous peine de disqualification du tireur.
  - 15.3. Les spectateurs et les invités doivent éviter de parler pendant que quelqu'un tire.
  - 15.4. Tous les téléphones portables et appareils électroniques doivent être mis en mode silencieux afin de ne pas déranger les concurrents.
  - 15.5. Chaque site de compétition du club établit et applique sa propre politique concernant les animaux de compagnie. Si un site autorise les animaux de compagnie, ceux-ci doivent être tenus en laisse à tout moment. Les propriétaires d'animaux sont responsables du comportement de leurs animaux et doivent nettoyer leurs déjections. Cependant, les animaux ne sont à aucun moment autorisés sur les terrains de compétition ou sur les voies d'accès à ceux-ci. Tout manquement à cette règle entraînera l'interdiction pour cet animal de participer à l'ASA à l'avenir. Remarque : les animaux d'assistance sont autorisés conformément à la législation provinciale/fédérale applicable en matière d'accessibilité. Les organisateurs peuvent uniquement demander si l'animal est un chien d'assistance/guide ; ils

ne doivent pas poser de questions sur le handicap de la personne ni demander de documents, sauf dans les cas prévus par la loi.

- 15.6. Les caméras vidéo et les appareils photo numériques ne sont pas autorisés sur les terrains de compétition sans l'accord préalable de l'ASA pour la presse ou la production cinématographique. La photographie est autorisée, mais l'utilisation d'un flash pendant les compétitions est interdite.
- 15.7. Sur tout terrain où se déroule une compétition inconnue, les spectateurs ne sont pas autorisés à avoir des télémètres. Si un spectateur est trouvé en possession d'un télémètre, il sera invité à le remettre à un responsable du terrain ; l'appareil sera enregistré et restitué à la fin de la journée ; le refus de le remettre peut entraîner l'expulsion.
- 15.8. Les spectateurs peuvent aider en transportant des objets tels que des tabourets, des parapluies, des glacières, de la nourriture, des boissons ou d'autres articles pour le confort des tireurs, mais ils doivent rester à l'écart des piquets et des couloirs de tir à tout moment.
- 15.9. Pour des raisons de sécurité, tous les spectateurs doivent porter des chaussures qui recouvrent entièrement le pied.
- 15.10. Si un spectateur fait preuve d'un comportement antisportif, il sera expulsé du terrain et le directeur ASA de Tir à l'arc Canada, le directeur provincial ou le directeur du tir déterminera s'il est autorisé à rester et/ou à assister à de futurs événements.
- 15.11. À aucun moment, les invités ou les spectateurs ne porteront de vêtements arborant une image ou un message pouvant être considéré comme vulgaire ou offensant. S'ils n'ont pas de chemise de rechange, ils devront retourner leur chemise offensive s'ils souhaitent rester sur les lieux, ou ils devront quitter les lieux.

## COMITÉ DE COMPÉTITION

---

16. Un comité de compétition composé d'un président et de quatre personnes supplémentaires au maximum sera chargé de traiter toutes les demandes de renseignements sur les règles, les appels et tout cas observé ou toute plainte concernant un comportement antisportif ou d'autres violations du code de conduite (le « code ») qui peuvent se produire pendant un tir, un tournoi ou un championnat enregistré (l'« événement »), en dehors de la zone de l'événement ou entre des parties liées à l'événement. Il examinera également les demandes d'interprétation des règles générales et siègera au comité consultatif annuel sur les règles.
17. Le président du jury de compétition (le « président ») sera désigné par les organisateurs avant le début de l'activité et son nom devra être publié dans tous les documents relatifs à la compétition fournis aux concurrents. Le président peut être le directeur en chef du tournoi, le délégué technique ou le responsable de la sécurité du champ de tir pour le tir, le tournoi ou les championnats. Le président doit s'engager à être présent tous les jours du tournoi.
18. Le président nommera, à sa discrétion, jusqu'à quatre membres supplémentaires impartiaux et compétents, qui ne sont pas impliqués dans l'appel, la plainte ou les violations observées, afin de déterminer s'il y a eu violation du code de conduite. Les membres du jury peuvent être choisis parmi la liste suivante (sans ordre particulier et sans s'y limiter) :

- Un juge accrédité ou un responsable de la sécurité du tir présent mais ne participant pas à la compétition et n'officiant pas ;
- Un membre du personnel ou un directeur compétent de Tir à l'arc Canada, d'une association provinciale ou d'un club ;
- Un concurrent impartial et compétent qui n'est pas partie prenante à la plainte ou à l'infraction constatée.

## APPELS

19. Le comité de compétition examinera tous les appels et toutes les demandes d'interprétation des règles. Les protestations susceptibles d'affecter les résultats de la compétition doivent être résolues avant le tour suivant de la compétition ou avant l'annonce des résultats finaux. Tous les tireurs acceptent que la décision du comité de compétition soit définitive.
20. Toute plainte ou tout appel doit être déposé par écrit auprès du comité de compétition dans l'heure qui suit la fin d'une épreuve, accompagné d'un droit d'appel de 50 \$. Si le comité donne raison au plaignant ou si la plainte/l'appel est retiré, les frais seront remboursés. Toutes les décisions du comité sont définitives.
21. Une demande générale d'interprétation d'une règle peut être soumise par écrit au comité de compétition. Le comité examinera la demande dès que possible et fournira une réponse écrite. Aucun frais n'est requis pour cet examen.

## CONDUITE ANTISPORTIVE OU AUTRES VIOLATIONS DU CODE DE CONDUITE (LE « CODE »)

Lorsqu'un incident a été observé ou qu'une plainte a été signalée à un officiel de la compétition, il sera porté à l'attention du directeur du tournoi qui le transmettra au comité de compétition.

22. Le comité de compétition suivra la procédure suivante pour traiter l'incident qui a enfreint ou pourrait avoir enfreint le code :
  - 22.1. Les membres du comité interrogeront et recueilleront les déclarations, les preuves documentaires ou les preuves provenant d'autres médias (c'est-à-dire des photos, des captures d'écran, des vidéos ou d'autres enregistrements) de tout témoin ou officiel ayant officié ou observé la violation présumée.
  - 22.2. Le comité tentera d'obtenir une déclaration de la ou des personnes accusées de la violation.
  - 22.3. Le comité rendra une décision et déterminera une éventuelle sanction et pourra se référer au Code de conduite et à la Politique en matière de plaintes et de discipline de Tir à l'arc Canada (ou provincial) dans sa décision.
23. La sanction déterminée par le comité de compétition peut inclure l'une des mesures suivantes, individuellement ou combinées :
  - avertissement oral ou écrit ;
  - réprimande orale ou écrite ;
  - suspension des compétitions futures dans le cadre de l'événement ;
  - expulsion de l'épreuve ; ou
  - toute autre sanction appropriée déterminée par le jury de compétition.

24. Le comité de compétition n'a pas le pouvoir de déterminer une sanction qui dépasse la durée de l'événement.
25. Un rapport écrit complet de l'incident et de la décision du jury de compétition doit être soumis au club, à l'association provinciale ou à Tir à l'arc Canada par le président du jury de compétition à l'issue de l'événement. Si le jury de compétition estime que la violation présumée est plus qu'une infraction mineure, un rapport doit être fait à la tierce partie indépendante de Tir à l'arc Canada ou aux autorités locales. Une plainte et des mesures disciplinaires supplémentaires peuvent alors être appliquées conformément à la politique en matière de discipline et de plaintes, si nécessaire.
26. Les décisions prises en vertu de la présente procédure ne peuvent faire l'objet d'un appel.
27. La présente procédure n'empêche pas d'autres personnes de signaler le même incident à Tir à l'arc Canada ou à Sport sans abus afin qu'il fasse l'objet d'une plainte officielle en vertu de la politique en matière de discipline et de plaintes.

## RÈGLES DE TIR :

---

30. L'ASA respecte une vitesse maximale des flèches dans chaque catégorie de compétition, mesurée par les chronographes officiels sur place, avec une marge d'erreur de trois pour cent (3 %) arrondie au nombre entier supérieur. Reportez-vous à la section « CATÉGORIES » pour connaître la vitesse maximale autorisée dans chaque catégorie. Chaque concurrent comprend et accepte qu'il peut être tenu de tirer à travers le chronographe désigné sur place et qu'une flèche tirée à travers le chronographe pendant ou après une manche du tournoi qui dépasse la vitesse maximale autorisée pour sa catégorie entraînera la disqualification du score de cette manche.
31. Toutes les cibles seront des cibles 3D fabriquées par Delta McKenzie Targets et équipées du système ASA Pro 12-Ring™ réglé à la distance maximale indiquée dans la section « CLASSES » du présent règlement. L'ASA s'efforce de respecter la recommandation maximale, mais les conditions du terrain peuvent créer des positions de cibles qui dépassent cette distance maximale. Toutes les cibles seront placées à la verticale par rapport à l'horizon et tous les groupes doivent s'assurer que les cibles sont remises dans cette position après avoir retiré leurs flèches. Aucune cible ne sera placée avec la tête de la cible tournée vers le tireur (« angle avant ») et la tête de la cible ne peut pas être tournée dans le sens opposé (« angle arrière ») à plus de 15 degrés du tireur, à un angle supérieur à celui qui pourrait endommager la cible ou créer des ricochets. L'ensemble des zones de score 8, 10 et 12 seront visibles depuis le piquet et les tireurs peuvent demander à un officiel du terrain d'enlever tout membre ou débris qui bloque leur vue sur ces zones de score de la cible.
32. Tout type de flèche peut être utilisé à condition qu'il respecte le principe et la signification acceptés du mot « flèche » tel qu'il est utilisé dans le tir à l'arc sur cible, qu'il n'ait pas été modifié (à l'exception d'une coupe à la taille voulue) par rapport aux spécifications d'origine du fabricant et qu'il ne cause pas de dommages excessifs aux cibles. Une flèche se compose d'un arbre avec une pointe de flèche collée ou de terrain, d'une encoche et d'un empennage qui ne peut être composé que d'aillettes individuelles utilisées pour stabiliser la flèche et qui ne peuvent être reliées entre elles par aucun moyen au-dessus de l'arbre et de la crête. Le diamètre maximal des arbres de flèches ne doit pas dépasser 0,422 pouce ; la pointe de terrain ou collée de ces flèches peut avoir un diamètre maximal de 0,425 pouce.

33. Les tireurs doivent se présenter à la cible qui leur a été attribuée quinze (15) minutes avant le départ simultané afin de laisser suffisamment de temps aux officiels du champ de tir pour s'assurer que tous les participants sont répartis en groupes d'au moins trois (3) archers. Chaque groupe tirera au sort pour déterminer qui tirera en premier, en deuxième, en troisième, etc. Les archers alterneront pour être le premier tireur à chaque épreuve suivante, leur ordre de tir étant maintenu tout au long de la manche. Tout archer qui ne tire pas sur la première cible avec son groupe assigné, sauf dans les cas autorisés dans le temps de tir autorisé « D », ne sera pas autorisé à tirer ce tour et recevra un score de zéro.
34. Il est recommandé et souhaitable que les groupes ne comptent pas plus de cinq archers, mais les circonstances particulières du tournoi peuvent exiger un maximum de six archers par épreuve. Les groupes doivent compter au moins trois archers et si un groupe de trois archers subit une défaillance qui ne laisse que deux archers dans le groupe, l'officiel du champ de tir sera le deuxième marqueur et accompagnera le groupe en tant que marqueur jusqu'au retour du troisième archer.
35. Les groupes procéderont selon le principe du tir libre et chaque groupe signalera qu'il a terminé la cible en se plaçant à cinq (5) pas à l'intérieur du terrain de tir vers la cible. Ils resteront là jusqu'à ce que les groupes de chaque côté aient terminé et aient également avancé de cinq pas. Tout groupe se rendant trop tôt à la cible recevra un avertissement pour la première infraction et la pénalité pour toute infraction ultérieure sera un score de zéro (« 0 ») pour l'ensemble du groupe. Les règles suivantes seront contrôlées, jugées et respectées par chaque groupe entre eux pendant les compétitions quotidiennes.

## **Les règles suivantes seront contrôlées et respectées par chaque groupe pendant les compétitions quotidiennes**

36. Sauf en cas d'exemption médicale approuvée, chaque archer doit toucher le « piquet de tir » correspondant à sa catégorie. Les archers peuvent choisir de se tenir debout ou à genoux, mais aucun support ne peut être ajouté ou retiré, et l'utilisation d'objets étrangers est interdite. Un archer recevra un avertissement du groupe pour ne pas avoir touché le piquet lors de la première infraction. La pénalité pour la deuxième infraction est une déduction de cinq points de son score cible, toute infraction ultérieure recevant un score de zéro. Toute personne qui, délibérément, ne tente pas de tirer depuis le piquet de tir désigné, ou qui, délibérément, se tient debout sur le piquet de tir ou le plie, recevra non seulement un score de zéro pour cette cible, mais sera également en violation du paragraphe 22 des règles du comité de compétition « Conduite antisportive » et sera renvoyée devant le comité de compétition pour une sanction pouvant aller jusqu'à la suspension.
37. Chaque archer doit être capable de bander son arc de manière contrôlée et sans difficulté excessive. Si, de l'avis du responsable du terrain, un archer a des difficultés ou recourt au « tirage haut » pour bander son arc, le responsable du terrain contactera le directeur du tournoi afin de déterminer s'il doit réduire la puissance de l'arc pour lui permettre de le bander et de tirer correctement, quelle que soit la vitesse de la flèche, afin de pouvoir continuer à participer.
38. Un archer qui estime que l'équipement d'un autre concurrent n'est pas conforme aux règles de la catégorie doit signaler le problème au responsable du terrain avant que l'équipement en question ne quitte le terrain.
39. Pour des raisons de temps, aucun archer ne peut observer la cible à la jumelle depuis son poste de tir après avoir tiré. Les archers peuvent observer la cible à la jumelle avant de tirer, mais ils doivent garder à l'esprit la



restriction de temps après avoir pris leur position au poste de tir. Un archer recevra un avertissement du groupe pour la première infraction. La pénalité pour la deuxième infraction est une déduction de cinq points du score de la cible et chaque infraction suivante recevra un score de zéro.

40. Le coaching est strictement interdit. Toute personne bénéficiant d'un coaching se verra retirer cinq points pour cette cible et la personne fournissant le coaching sera priée de quitter le champ de tir.
41. Par courtoisie envers les autres concurrents, il est interdit de parler aux spectateurs ou à d'autres groupes pendant que d'autres concurrents du groupe tirent. Les spectateurs ne sont pas autorisés à s'approcher du piquet de tir et doivent rester sur le sentier principal à tout moment. Tout contact avec les spectateurs est interdit dans la zone de tir pendant le tour.
42. Les téléphones portables et autres appareils électroniques doivent être mis en mode silencieux et leur utilisation est interdite, sauf accord préalable avec le responsable du terrain et leur groupe de tir en raison d'une situation personnelle. L'appareil photo d'un téléphone peut être utilisé, mais la publication de photos ne sera autorisée qu'à l'issue de la compétition.
43. Une fois qu'un archer a réglé son viseur et bandé son arc, le viseur ne peut plus être réinitialisé après un relâchement. Un tireur ne peut relâcher son arc que deux (3) fois sur une cible. Au troisième relâchement, ou après avoir réinitialisé son viseur, le tireur recevra un score de zéro pour cette cible.
44. Chaque cible comporte deux (2) anneaux de 12 points. Sur chaque cible, l'anneau inférieur de 12 points sera initialement en jeu pour tous les archers et un archer peut choisir de faire compter l'anneau supérieur de 12 points en annonçant son intention de tirer dessus. Lorsque l'archer annonce son choix de viser l'anneau supérieur de 12 points, les marqueurs en prennent note et l'anneau inférieur de 12 points n'est plus en jeu pour ce tireur **sur cette cible uniquement**. La décision de l'archer de rester sur l'anneau inférieur de 12 points ou de viser l'anneau supérieur de 12 points ne peut être modifiée une fois l'arc bandé.
45. Sur tout champ de tir à distance inconnue, tous les archers (quelle que soit leur catégorie) équipés de viseurs mobiles sont tenus de garder leur indicateur de distance couvert avant et après le réglage. Un archer recevra un avertissement du groupe pour la première infraction. La pénalité pour la deuxième infraction est une déduction de cinq points et les infractions suivantes seront sanctionnées par un zéro.
46. Pour des raisons de sécurité et afin de garantir le bon déroulement de la compétition, aucun archer ne doit passer derrière une cible pour chercher une flèche perdue ou pour toute autre raison, sauf pour récupérer une flèche visible par le groupe. Les archers doivent emporter suffisamment de flèches pour terminer la série. Un archer recevra un avertissement du groupe pour la première infraction. La pénalité pour chaque infraction suivante sera un score de zéro pour cette cible.
47. Un groupe ou un individu ne peut s'approcher du prochain piquet de tir tant que le groupe occupant ce piquet n'a pas complètement quitté la zone. Toute personne s'avançant dans la zone de compétition d'un autre piquet et/ou gênant un autre groupe recevra un score de zéro pour cette cible. Toute personne surprise en train d'examiner ou de toucher l'équipement d'un autre tireur sans autorisation sera en violation du paragraphe 21 des règles du comité de compétition « Conduite antisportive ».



48. Une seule flèche par archer et par cible sera tirée depuis la zone qui lui est attribuée. Toute personne tirant sur la mauvaise cible ou depuis la mauvaise zone recevra un « 0 » pour la cible qui aurait dû être tirée. Les groupes ou les archers individuels peuvent être autorisés par l'officiel du terrain à tirer sur une cible hors séquence afin d'accélérer le déroulement de la manche.
49. Une flèche qui tombe alors qu'elle est encochée sur la corde en préparation d'un tir peut être ramassée et tirée sans pénalité. Si, au cours du processus de lâcher, une flèche tombe de l'arc ou est délogée par un contact de la main avec l'arc, elle peut être ramassée et tirée sans pénalité. Le tireur est responsable de garder le contrôle de la flèche à tout moment et une flèche ne doit pas être lâchée ou propulsée par la corde, sinon elle sera notée zéro.
50. Il est dangereux de lâcher une flèche en pointant l'arc vers le sol devant le tireur. Si une flèche est intentionnellement lâchée vers le sol, le tireur recevra non seulement un score de zéro pour cette compétition Pro/Am, mais il enfreindra également le paragraphe 21 des règles du comité de compétition intitulé « Conduite antisportive » et sera renvoyé devant le comité de compétition pour d'éventuelles mesures disciplinaires supplémentaires.
51. Un archer dont la flèche entre en contact avec un « élément extérieur » pendant son vol sera autorisé à tirer à nouveau cette flèche. Les éléments extérieurs sont définis comme des animaux, des branches ou d'autres débris qui peuvent tomber ou se déplacer sur la trajectoire de la flèche. Les obstacles fixes ou immobiles tels que les arbres et les buissons, ainsi que les branches ou le feuillage qui sont toujours en contact avec des obstacles immobiles, ne sont pas considérés comme des éléments extérieurs.
52. Les archers ne sont autorisés à recevoir l'aide que d'un seul archer de leur groupe. L'aide se limitera à tenir un objet ne dépassant pas la taille d'un parapluie de golf.
53. Les jumelles sont autorisées et il n'y a pas de limite de grossissement. Elles peuvent être contrôlées de manière aléatoire par un officiel du tournoi si un autre concurrent en fait la demande. Dans les classes inconnues, si l'officiel détermine que des marques sont inappropriées, y compris celles pré-marquées par le fabricant, et sont utilisées par le tireur comme dispositif mécanique pour la télémétrie, les jumelles seront confisquées et présentées au comité de compétition conformément à la règle de tir relative à la télémétrie.
54. Il est interdit de projeter une lumière ou un point de référence, directement ou par réflexion, sur une cible pendant le tir. Cette interdiction inclut les encoches lumineuses qui peuvent être utilisées, mais qui doivent être éteintes avant que le tireur suivant ne prenne place sur le piquet. Toute personne qui enfreint cette interdiction recevra un score de zéro pour cette ronde.
55. Sauf en cas d'exemption médicale approuvée, l'utilisation de tout dispositif ou agent extérieur (y compris une barre stabilisatrice ou un bâton de soutien) permettant de soulager le poids de l'arc d'un bras pendant le tir est interdite. Toute personne qui enfreint cette règle recevra un score de zéro pour chaque cible où l'infraction a été commise.

Compétition à distance connue et à distance inconnue : dans la section « Classes », toutes les classes ont été désignées comme connues ou inconnues. Dans toutes les classes, les archers peuvent porter des « cartes cibles » reflétant une image ou un rendu des cibles spécifiques tirées, mais aucune marque ou annotation de quelque nature que ce soit ne peut être apposée sur ces cartes. L'utilisation d'une application téléphonique est interdite dans toutes les classes.

- Pour toutes les classes de compétition à distance inconnue, la télémétrie est interdite : toutes les distances seront évaluées à l'œil nu, éventuellement à l'aide de jumelles. Aucun équipement, y compris, mais sans s'y limiter, les viseurs, les jumelles, les longues-vues ou les applications pour appareils de communication personnels, ne sera utilisé d'une manière incompatible avec cette interdiction. Il est interdit d'utiliser une partie quelconque du corps du tireur, y compris les « techniques d'écartement » qui peuvent également faire appel à un équipement, ou de « mesurer » la distance par rapport à une cible. En outre, l'interdiction de faire des marques ou des annotations inclut le fait de porter ou de prendre des notes supplémentaires sur les distances ou les caractéristiques d'une cible sur un champ de tir de compétition. Il est strictement interdit d'échanger des informations sur les cibles avec les spectateurs ou d'autres groupes d'archers à tout moment pendant le tournoi. Les informations sur les cibles ne peuvent être discutées entre les membres d'un groupe de tir qu'après que tous les membres de ce groupe aient tiré sur la cible. Les infractions seront renvoyées devant le jury de la compétition.
  - Pour toutes les catégories de compétition à distance connue : les archers peuvent utiliser des télémètres et sont tenus de partager leurs informations si un autre concurrent de leur groupe le leur demande.

## TEMPS DE TIR ALLOUÉ :

---

56. Chaque série de vingt (20) cibles sera tirée par les classes à distance inconnue en trois heures et trente minutes, et par les classes à distance connue en trois heures et quinze minutes. Il appartient au directeur du tournoi de décider en dernier ressort d'annuler, de reporter ou de retarder une série, ainsi que de déterminer le délai approprié pour l'achèvement de la série en cas de mauvaises conditions météorologiques ou d'autres circonstances atténuantes telles que le nombre d'archers affectés au champ de tir.
57. Chaque groupe sera responsable de surveiller et de respecter le rythme de tir :
- A. Au début de la manche, annoncé verbalement par le responsable du champ de tir, le premier archer de chaque cible disposera de deux minutes en distance inconnue et d'une minute en distance connue pour tirer sa flèche.
  - B. Chaque membre restant du groupe disposera d'une minute pour tirer.
  - C. Chaque groupe disposera de quatre minutes pour noter la cible, retirer les flèches et atteindre le prochain piquet, où la procédure de répartition du temps se répète.
  - D. Tout groupe ou individu qui ne respecte pas le temps imparti recevra un avertissement de la part du responsable du champ de tir pour la première infraction. La pénalité pour une infraction suivante est une déduction de cinq points du score du groupe ou de l'individu. Toute infraction supplémentaire entraînera la disqualification.
58. Une fois le temps imparti écoulé, l'officiel du champ de tir peut annoncer la fin du temps et les archers peuvent terminer la cible en cours. Les tirs supplémentaires cesseront et les scores seront totalisés sur les cibles terminées et un zéro sera enregistré pour chaque cible incomplète.
59. La défaillance de l'équipement n'a pas besoin d'être visible et doit être signalée à un officiel du tournoi avant de quitter le champ de tir afin d'obtenir un délai supplémentaire pour rattraper les cibles. Une fois qu'un archer se trouve à la cible qui lui a été attribuée, il ne peut pas signaler une défaillance de son équipement sans avoir tiré sur sa première cible. Avant de se présenter à son champ de tir, tout problème d'équipement doit être signalé à un officiel du tournoi qui confirmera le problème et en informera l'officiel du champ de tir. Une fois la défaillance de l'équipement confirmée, l'archer disposera d'un délai de grâce de quarante-

cinq (45) minutes pour remplacer ou réparer son équipement. À son retour, il sera autorisé à rattraper les cibles manquées après la fin de la série en présence de deux marqueurs, désignés par le responsable du champ de tir, qui seront chargés de noter et de remplir la carte de score de l'archer. Chaque archer a droit à un (1) seul délai de grâce par tournoi pour réparer ou remplacer son équipement afin de pouvoir rattraper les cibles manquées. Un archer confronté à un deuxième problème d'équipement sera autorisé à réparer ou à remplacer son équipement, mais ne sera pas autorisé à rattraper les cibles manquées. Si la défaillance de l'équipement survient pendant le tir et que la flèche est propulsée par la corde, la flèche sera comptabilisée comme tirée.

60. Tout archer quittant le terrain pour un temps mort personnel doit d'abord se présenter au responsable du champ de tir, puis revenir le voir dans les cinq minutes et terminer la série. Les archers ont droit à un maximum de deux temps morts personnels par série.

## **RÈGLES DE NOTATION :**

---

Les cartes de score seront disponibles à l'entrée de chaque champ de tir. Les archers prendront leur carte de score officielle en couleur pour la journée, ainsi qu'une carte de score blanche non officielle. Les cartes de score officielles en couleur dûment remplies doivent être remises par le groupe dans les quinze minutes suivant la fin du tir, et avant de quitter le champ de tir, à l'exception des archers qui rattrapent des cibles en raison d'une défaillance de leur équipement ou d'un autre motif approuvé, afin d'obtenir les points pour la compétition de la journée.

## **COMPTE DES POINTS :**

61. Chaque groupe désignera deux de ses membres comme « marqueurs » qui enregistreront tous les scores du groupe et conserveront la carte de score « officielle » de chacun (personne n'est autorisé à conserver sa propre carte de score officielle). À l'exception de leur propre carte de score officielle, un marqueur conservera les cartes de score officielles et l'autre conservera les cartes de score blanches. Il est recommandé de vérifier l'exactitude des scores après un minimum de cinq cibles.
62. Toutes les informations figurant sur la carte de score doivent être exactes et dûment complétées. Les informations et signatures incorrectes ou incomplètes entraîneront une déduction de dix points. Si le score est incorrect, les dix (10) points seront déduits du score correct.
63. Si le nombre de 12 Rings™ est laissé vide, il sera compté comme zéro.
64. Toute modification du score doit être paraphée par le marqueur et le tireur. Aucune modification ne peut être apportée à la carte de score officielle après que le marqueur et l'archer l'ont signée. Si un archer modifie sa carte de score après qu'elle a été signée par le marqueur, il recevra un score de zéro pour ce tournoi et sera soumis au comité de compétition de l'ASA pour suite à donner.
65. Les marqueurs conserveront la carte de score officielle en couleur pour chaque archer et seront chargés d'enregistrer chaque flèche sur le numéro de cible correspondant et de tenir le total cumulé. Les marqueurs confirmeront avec l'archer que leur score total et le nombre de 12 Rings™ sont corrects à la fin du tour.

66. La carte de score officielle en couleur dûment remplie doit être vérifiée et signée par le marqueur et l'archer, qui doivent également la parapher au verso. Tout archer qui remet une carte « officielle » sur laquelle il est à la fois tireur et marqueur recevra un score de zéro pour cette journée.

## ÉTABLISSEMENT DES SCORES

67. Toutes les flèches doivent rester dans la cible jusqu'à ce que toutes les flèches aient été comptabilisées :

- i. La flèche doit toucher une partie de la ligne de score immédiatement supérieure pour être comptabilisée pour la valeur la plus élevée.
- ii. Les marqueurs sont autorisés à utiliser leurs jumelles et peuvent également refléter ou éclairer la cible au moment du calcul des scores afin de faciliter le processus.
- iii. Le statut de toute flèche douteuse doit être déterminé avant de retirer toute flèche de la cible.
- iv. Le score est basé sur le statut de la flèche alors que toutes les autres flèches restent dans la cible.
- v. Les flèches ne peuvent être retirées avant qu'une décision ait été prise concernant le score et aucune modification ne peut être apportée au score après le retrait d'une flèche.
- vi. Les cibles ne peuvent être déplacées ou délogées à des fins de notation et doivent être remises dans leur position verticale initiale après le retrait des flèches.

68. Les marqueurs s'accordent sur le score de chaque flèche et annoncent les résultats qui seront consignés sur la carte de score du tireur concerné par leur marqueur. Si les deux marqueurs désignés ne parviennent pas à s'accorder sur un score, un autre membre du groupe départagera les deux marqueurs, à l'exception du tireur dont la flèche est en cours d'évaluation. Dans les classes où le groupe ne compte que trois tireurs, le tireur recevra le score le plus élevé des deux marqueurs. Les officiels de tir de l'ASA ne prendront pas de décision concernant les flèches, sauf si un groupe ne compte que deux tireurs ou lors de compétitions spéciales.

69. Flèche traversant la cible ou rebondissant sans toucher une autre flèche :

- i. Les flèches qui traversent l'avant de la cible, mais qui restent dans celle-ci, seront repoussées et notées ;
- ii. Si le groupe convient qu'une flèche a traversé la couture de la cible, le tireur se verra attribuer un score basé sur le point de passage, sans dépasser huit (8) points ;
- iii. Si le groupe convient et confirme que la flèche a effectivement traversé la cible en raison du nombre élevé de flèches qui ont été tirées sur la cible, l'officiel du terrain doit en être informé et le tireur sera autorisé à prendre le score là où le « passage » s'est produit, tel que déterminé par le groupe, jusqu'à un score maximum de dix (10) points ; et
- iv. Si le groupe convient que la flèche a rebondi hors de la cible sans toucher une autre flèche, le tireur sera autorisé à obtenir le score correspondant au rebond, jusqu'à un maximum de dix (10) points.  
**Remarque spéciale :** un score de 12 ne sera pas autorisé en vertu des sections 2, 3 ou 4 de cette règle.

70. Une flèche qui « ricoche » et dépasse la cible sera notée « 0 » (y compris si elle ricoche sur une jambe en plastique).

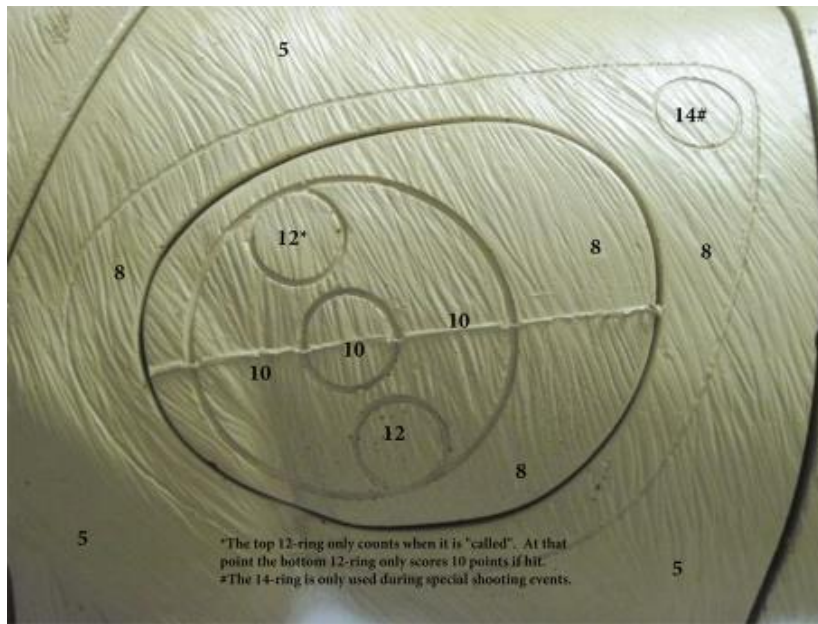
71. Toute flèche qui se plante (« Robin Hood ») dans l'encoche d'une autre flèche sera comptabilisée comme la flèche dans laquelle elle est plantée.

72. Toute flèche rebondissant vers l'arrière sur une autre flèche (un « Robin Hood » qui frappe et endommage une autre flèche et ne continue pas vers la cible, mais rebondit) sera comptabilisée de la même manière que la flèche qu'elle a frappée, à condition que la flèche endommagée puisse être identifiée.
73. Toute flèche déviée par le contact avec une autre flèche déjà dans la cible et continuant à se diriger vers la cible sera notée à l'endroit où elle se trouve dans la cible, ou un maximum de cinq (5) points si elle n'est pas dans la cible.
74. Les flèches se trouvant dans la zone correspondante de la cible seront notées avec des valeurs de 5, 8, 10 ou 12 points.
75. Si le temps et les conditions météorologiques le permettent, en cas d'égalité pour la première place qui ne peut être départagée par des anneaux bonus, un officiel de l'ASA utilisera la procédure de départage « le plus près de 10 »
76. Chaque tireur tirera une flèche et la flèche la plus proche du centre de l'anneau inférieur douze, quel que soit le score, recevra un anneau bonus supplémentaire ajouté à son score. Si, pour une raison quelconque, il n'est pas possible de procéder à un départage, et pour tous les scores à égalité en termes de points et d'anneaux bonus, la somme des prix en argent pour les places à égalité sera répartie à parts égales entre les tireurs.
77. Les résultats publics ne comprendront que le nom, le club/province, la classe et le score. Les coordonnées personnelles ne seront pas publiées. Les données d'inscription et de score seront traitées conformément à la politique de confidentialité de Tir à l'arc Canada.

## **IMAGE DE LA CIBLE EN MOUSSE**

\*Le 12<sup>e</sup> anneau supérieur ne compte que lorsqu'il est « appelé ». À ce moment-là, le 12<sup>e</sup> anneau inférieur ne rapporte que 10 points s'il est touché.

#Le 14 n'est utilisé que lors d'épreuves de tir spéciales.



## CLASSES :

Les classes décrites ci-dessous sont reconnues par Tir à l'arc Canada. Les associations provinciales/territoriales de tir à l'arc Canada ont la possibilité de combiner et/ou de refuser d'offrir certaines classes. Les classes répertoriées reflètent la vitesse maximale des flèches, la distance maximale et une désignation comme connue ou inconnue.

- Pour toutes les catégories adultes soumises à une restriction ou à une condition d'âge, celui-ci sera déterminé en fonction de l'âge atteint par le participant au plus tard le 31 décembre de l'année civile de la compétition.
- Pour toutes les classes Jeunes adultes, Jeunes et Aigles, l'âge est déterminé au 1<sup>er</sup> janvier de l'année de la compétition.

Tir à l'Arc Canada se réserve le droit, à tout moment, d'affecter un archer inscrit à une catégorie de compétition supérieure en fonction de ses connaissances préalables en tir à l'arc, de ses performances dans d'autres compétitions de tir à l'arc ou de son niveau de compétition établi dans une autre organisation. Si, par exemple, une personne qui tire pour la première fois pour l'ASA estime qu'elle a le droit de concourir dans la catégorie n° 40 connu, mais que son expérience antérieure en tir à l'arc ou son statut de compétiteur dans une autre organisation confirme qu'elle n'est pas novice, Tir à l'arc Canada se réserve le droit d'exiger que cette personne concoure dans une catégorie supérieure.

Toutes les classes désignées comme masculines sont ouvertes à tous les athlètes, quelle que soit leur identité de genre. Les classes désignées comme féminines sont réservées aux athlètes qui s'identifient comme des femmes, comme indiqué dans leur profil d'inscription à Tir à l'arc Canada. Tous les participants doivent se conformer aux règles relatives à l'équipement applicables à la classe qu'ils ont choisie pour être admissibles.

Règle relative aux flèches : Les flèches de tout type peuvent être utilisées à condition qu'elles respectent le principe et la signification acceptés du mot « flèche » tel qu'il est utilisé dans le tir à l'arc sur cible, qu'elles n'aient pas été modifiées (à l'exception d'une coupe à la taille voulue) par rapport aux spécifications d'origine du fabricant et qu'elles ne causent pas de dommages excessifs aux cibles. Une flèche se compose d'une tige avec une pointe collée ou à enfoncer, d'une encoche et d'un empennage qui ne peut être composé que d'ailettes individuelles utilisées pour stabiliser la flèche et qui ne peuvent être reliées entre elles par aucun moyen au-dessus de la tige et de la crête. Le diamètre maximal des tiges de flèches ne doit pas dépasser 0,422 pouce (série 2700) ; la pointe collée ou à enfoncer de ces flèches peut avoir un diamètre maximal de 0,425 pouce.

Règle relative aux flèches pour les classes féminines de 40 verges ou moins, les jeunes adultes, les jeunes et les aigles : le diamètre maximal des flèches ne doit pas dépasser 9,3 mm ou 0,366 pouce, et les pointes doivent avoir un diamètre maximal de 9,4 mm ou 0,370 pouce (série 2300).

Règles relatives à l'équipement pour les classes adultes, jeunes adultes et jeunes : tout arc à poulies ou arc classique, viseur, déclencheur, stabilisateur ou équipement peut être utilisé, sauf interdiction expresse dans une autre partie du présent règlement ou par une décision du comité de compétition. L'ASA se réserve le droit d'examiner tout équipement/accessoire et de déterminer s'il est adapté à la compétition.

Équipements et accessoires interdits (toutes classes) : (1) pointes de chasse ou toute autre pointe ou embout non destiné à être utilisé pour le tir sur cible ; (2) mécanismes de retenue permettant de maintenir mécaniquement l'arc en position tendue (à l'exception des arbalètes) ; (3) viseurs ou dispositifs laser ; (4) dispositifs ou tout autre moyen externe (y compris les barres stabilisatrices ou les bâtons de soutien) permettant de soulager le poids de l'arc d'un bras pendant le tir ou de stabiliser l'arc avec une partie du corps autre que la main qui tient l'arc. L'ASA se réserve le droit de lever certaines restrictions relatives à l'équipement ou aux règles de tir dans des circonstances spécifiques pour les concurrents handicapés physiques. Tous les Aigles Jr doivent être accompagnés d'un adulte et doivent être capables de tirer leur arc de manière contrôlée et sans difficulté excessive.

Catégorie	Âges	Garçons/Filles	Distance maximale	Limite de vitesse	Couleur du piquet	Connu/Inconnu
Junior Aigle Ouvert	8 ans et moins	Garçons	15 verges***	230	Orange	Connu
Junior Aigle Ouvert	8 ans et moins	Filles	15 verges***	230	Orange	Connu
Aigle Ouvert	9 - 11	Garçons	30 verges	230	PIQUET BLEU	Connu
Aigle Ouvert	9 - 11	Filles	30 verges	230	PIQUET BLEU	Connu
Aigle Arc nu/Traditionnel	9 - 11	Garçons	30 verges	230	PIQUET BLEU	Connu
Aigle Arc nu/Traditionnel	9 - 11	Filles	30 verges	230	PIQUET BLEU	Connu
Jeunes Ouvert	12	Garçons	30 verges	260	PIQUET BLEU	Connu
Jeunes Ouvert	12	Filles	30 verges	260	PIQUET BLEU	Connu



Catégorie	Âges	Garçons/Filles	Distance maximale	Limite de vitesse	Couleur du piquet	Connu/Inconnu
Jeunes arc nu/traditionnel	12 - 14	Combiné	30 verges	260	PIQUET BLEU	Connu
Jeunes adultes Ouvert	15 - 17	Hommes	40 verges**	280	PIQUET ROUGE	Connu
Jeune adulte ouvert	15 - 17	Femmes	40 verges**	260	PIQUET ROUGE	Connu
Jeune adulte Arc nu/Traditionnel	15 - 17	Combiné*	30 verges	260	PIQUET BLEU	Connu
Ouvert	18 - 49	Hommes	50 verges	290	PIQUET BLANC	Inconnu
Ouvert	18	Femmes	50 verges	280	PIQUET BLANC	Inconnu
Connu 40	18 - 49	Hommes	40 verges**	280	PIQUET ROUGE	Connu
Connu 40	18 - 49	Femmes	40 verges**	260	PIQUET ROUGE	Connu
Connu 50	18 - 49	Hommes	50 verges	290	PIQUET BLANC	Connu
Connu 50	18 - 49	Femmes	50 verges	280	PIQUET BLANC	Connu
Traditionnel	18	Hommes	30 verges	280	PIQUET BLEU	Connu
Traditionnel	18 - 49	Femmes	30 verges	280	PIQUET BLEU	Connu
Arc nu	18 - 49	Hommes	30 verges	280	PIQUET BLEU	Connu
Arc nu	18 - 49	Femmes	30 verges	280	PIQUET BLEU	Connu
Chasseur	18	Hommes	50 verges	290	PIQUET BLANC	Connu
Chasseur	18	Femmes	50 verges	280	PIQUET BLANC	Connu
Senior connu	50	Hommes	50 verges	290	PIQUET BLANC	Connu
Senior connu	50	Femmes	50 verges	280	PIQUET BLANC	Connu
Super senior connue	60	Hommes	40 verges	290	PIQUET ROUGE	Connu
Super Senior connu	60	Femmes	40 verges	280	PIQUET ROUGE	Connu
Senior Traditionnel	50	Combiné*	30 verges	280	PIQUET BLEU	Connu
Senior arc nu	50	Combiné*	30 verges	280	PIQUET BLEU	Connu
Non compétitif	Tout âge	Combiné	Tout enjeu	--		Connu

\* Les sexes doivent être séparés lorsque le nombre d'inscriptions dépasse 5 par sexe.

\*\*Pour les championnats ASA en salle, le tir à 40 verges maximum se fera à 50 verges

\*\*\* Pour les championnats ASA en salle, la distance maximale de 15 verges sera tirée à 30 verges

### CATÉGORIES DE COMPÉTITION :

#### Restrictions relatives à l'équipement Catégories ouverte/connue, senior et Règles relatives à l'équipement super senior pour les adultes :

Tout arc à poulies ou arc classique, viseur, déclencheur, stabilisateur ou équipement peut être utilisé, sauf interdiction expresse dans une autre partie du présent règlement ou par une décision du comité de compétition.

Le directeur ASA de Tir à l'arc Canada ou son représentant se réserve le droit d'examiner tout équipement ou

accessoire et de déterminer s'il est adapté à la compétition. Les équipements/accessoires suivants sont interdits dans toutes les classes : (1) les pointes de chasse ou toute autre pointe ou embout non destiné à être utilisé pour le tir sur cible ; (2) les mécanismes de retenue qui permettent de maintenir mécaniquement l'arc en position tendue (3) les viseurs ou dispositifs laser ; (4) les dispositifs ou tout autre moyen externe (y compris les barres stabilisatrices ou les bâtons de soutien) qui permettent de soulager le poids de l'arc d'un bras pendant le tir ou qui permettent de stabiliser l'arc avec une partie du corps autre que la main qui tient l'arc. Le directeur ASA de Tir à l'arc Canada se réserve le droit de lever certaines restrictions relatives à l'équipement ou aux règles de tir dans des circonstances particulières pour les concurrents handicapés physiques.

**Règles relatives à l'équipement de la catégorie ouverte pour les juniors Aigle, Aigle, jeunes adultes et jeunes :**  
Tout arc à poulies ou arc classique, viseur, déclencheur, stabilisateur ou équipement peut être utilisé, sauf interdiction expresse dans une autre partie du présent règlement ou par une décision du comité de compétition. Le directeur ASA de Tir à l'arc Canada ou son représentant se réserve le droit d'examiner tout équipement ou accessoire et de déterminer s'il est adapté à la compétition. Les équipements/accessoires suivants sont interdits dans toutes les classes : (1) les pointes de chasse ou toute autre pointe ou embout non destiné à être utilisé pour le tir sur cible ; (2) les mécanismes de retenue qui permettent de maintenir mécaniquement l'arc en position tendue ; (3) les viseurs ou dispositifs laser ; (4) les dispositifs ou tout autre moyen externe (y compris les barres stabilisatrices ou les bâtons de soutien) qui permettent de soulager le poids de l'arc d'un bras pendant le tir ou qui permettent de stabiliser l'arc avec une partie du corps autre que la main qui tient l'arc. Le directeur ASA de Tir à l'arc Canada se réserve le droit de lever certaines restrictions relatives à l'équipement ou aux règles de tir dans des circonstances particulières pour les concurrents handicapés physiques.

**Règles relatives à l'équipement de la catégorie chasseur pour les adultes :**  
Tout arc à poulies peut être utilisé. Aucune limite de pins. Un viseur mobile peut être utilisé sans être verrouillé. Les grossissements ne sont pas autorisés. Les clarificateurs ou vérificateurs dans le viseur ne sont pas considérés comme des grossissements et sont autorisés. Un stabilisateur avant ou un système comprenant des dispositifs de largage rapide, des amplificateurs et/ou des poids peut être utilisé, mais ne doit pas dépasser dix-huit pouces (18") de longueur totale entre l'extrémité du stabilisateur/système et le point de fixation à l'avant de la contremarche. Un seul stabilisateur arrière d'une longueur maximale de douze pouces (12") (poids compris) peut être utilisé, quel que soit le point de fixation à l'arc. Un système d'optimisation de la stabilité (SOS) peut être utilisé, mais il doit être fixé directement au stabilisateur avant ou arrière uniquement.

### **Traditionnel pour tous les âges :**

L'arc doit être un arc classique ou un arc long sans roues ni cames. Pas d'aide au lâcher, pas de viseur, un seul stabilisateur d'une longueur maximale de 12 pouces mesurée à partir du point de fixation, pas de surtension, pas de contrôle de la traction, un doigt doit toucher l'encoche de la flèche et un point d'ancrage constant doit être utilisé. Aucune marque sur la fenêtre de visée, la corde ou l'arc ne doit être utilisée comme référence pour viser ou juger. Toutes les flèches doivent être identiques en termes de taille, de poids et de construction. Arc classique nu pour tous les âges : Les arcs doivent être conformes à la définition de l'arc nu donnée par la World Archery dans le livre 4 (Tir en campagne et tir 3D) des règles de la World Archery, chapitre 22, sections 22.3 à 22.3.10.1.

### **Non compétitif :**

Toute configuration d'arc peut être utilisée. (1) Pointes de chasse ou toute autre pointe ou embout non destiné à être utilisé pour le tir sur cible ; (2) mécanismes de retenue permettant de maintenir mécaniquement l'arc en

position tendue (3) viseurs ou dispositifs laser ; (4) les dispositifs ou tout autre moyen externe (y compris les barres stabilisatrices ou les bâtons de soutien) qui permettent de soulager le poids de l'arc d'un bras pendant le tir ou qui permettent de stabiliser l'arc avec une partie du corps autre que la main qui tient l'arc. Le directeur de l'ASA de Tir à l'arc Canada se réserve le droit de lever certaines restrictions relatives à l'équipement ou aux règles de tir dans des circonstances particulières pour les concurrents handicapés physiques.

## **Procédures de tir de barrage:**

---

- A. Si le temps et les conditions météorologiques le permettent, le directeur du tournoi peut désigner des classes (jeunes adultes ou plus âgés) pour un tir de barrage afin de déterminer l'ordre final d'arrivée. Pour les événements nationaux, les classes doivent compter au moins 10 concurrents pour les classes masculines ou non spécifiées, ou 6 pour les classes féminines, afin d'être désignées pour un tir de barrage.
- B. Les classes désignées peuvent compter un maximum de cinq participants. En cas d'égalité au niveau du score et des anneaux bonus qui dépasserait cinq tireurs, la procédure de départage « le plus près de 10 » (voir les règles de notation, paragraphe 76) sera utilisée pour déterminer la cinquième position.
- C. Avant le début du tir de barrage, tous les concurrents de la catégorie inconnue disposeront d'une période de dix minutes pour évaluer les cibles. Toute personne absente pendant la période d'évaluation perdra cette opportunité et devra se conformer au rythme du tir de barrage sans bénéficier de temps supplémentaire pour l'évaluation.
- D. Le groupe disposera d'une minute pour tirer sur sa cible respective. Toute personne qui ne tirera pas dans le délai imparti d'une minute se verra attribuer un zéro pour cette cible. Si les conditions météorologiques l'exigent, le directeur du tournoi peut décider de prolonger le temps imparti ou de suspendre l'utilisation du chronomètre.
- E. Les archers resteront à leur place jusqu'à ce que leur flèche soit notée avant de passer à la cible suivante.
- F. Les archers sont tenus d'avoir suffisamment de flèches pour terminer la première série de cinq cibles.
- G. Si les conditions météorologiques et d'éclairage le permettent, comme déterminé par le directeur du tournoi après le premier tour, tous les tireurs à moins de dix points du leader passeront à une sixième et dernière flèche, le tireur ayant obtenu le score le plus bas tirant en premier.
- H. À l'issue de la sixième et dernière flèche, l'ordre d'arrivée pour les première, deuxième et troisième places sera clairement établi, les anneaux bonus permettant de départager les ex aequo au score total. Si les archers sont à égalité au score et aux anneaux bonus pour la première, la deuxième ou la troisième place, la procédure de départage « le plus près de 10 » (voir les règles de notation, paragraphe 76) sera utilisée, le gagnant recevant un anneau bonus supplémentaire pour départager l'égalité. Un tirage au sort déterminera l'ordre de tir.