

II.6 - LE TIR SUR CIBLES 3D

Sommaire

A. Généralités

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

B. Championnats de France

- [B.1](#) Le championnat individuel de Tir 3D
- [B.2](#) Le championnat de France par équipe de club





A. GENERALITES

A.1 LES CONCOURS

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

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

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

A.2 MATERIEL SPECIFIQUE

Les jumelles :

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

A.3 ATTRIBUTION DES PAS DE TIR

Piquet rouge : pour les arcs libres (Junior, Senior, Vétérans)

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

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

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

A.4 DISPOSITION DES PAS DE TIR

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

Le pas de tir doit pouvoir accueillir 2 archers simultanément. L'archer ayant la plus haute lettre, dans le groupe de 2, tire à droite.

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

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

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

A.5 DISTANCES DE TIR

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

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

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

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

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

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

Fourchette de distance :

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

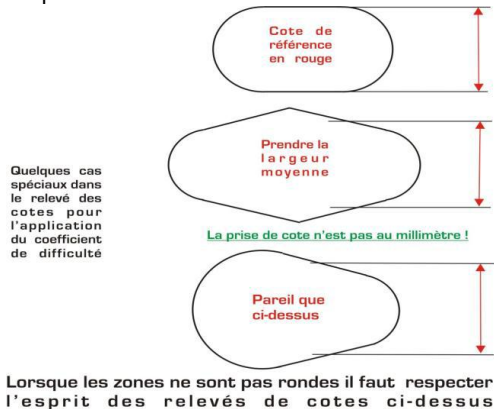


Pour 24 cibles :

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

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

Complément :



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

Afin de déterminer une côte moyenne de référence, se reporter au schéma ci-contre.

En prenant pour référence une petite largeur (ou hauteur), le résultat obtenu est à l'avantage de l'archer.

Arrondir cette mesure au centimètre le plus proche.

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

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

La répartition est la suivante :

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

• Les cibles

Les zones marquantes des cibles 3D sont matérialisées par un trait tracé par le fabricant. Il est interdit de les modifier.

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

Lorsque ces zones ne sont pas tracées sur des cibles neuves, elles doivent l'être par l'arbitre responsable ou l'organisateur sous le contrôle de l'arbitre. En aucun cas, les surfaces des zones vitales ne doivent être matérialisées par un surlignage au vernis ou tout autre procédé. De même, le spot (11) ne doit pas être matérialisé par une peinture de couleur tranchante avec le corps de l'animal : en effet, ceci constitue une aide à la visée qui dénature l'esprit du tir 3D, tir dans lequel l'appréciation de la zone vitale d'un animal reste fondamentale, autant que l'appréciation des distances.

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

• Positionnement

Afin d'éviter une détérioration trop rapide, les cibles installées dans une fourchette de 5 à 20m peuvent être doublées. Dans ce cas, la seconde cible devra être installée juste à côté de la première. Les animaux pourront être différents mais devront respecter des proportions de tailles et de zonages semblables.

L'inversement de sens est autorisé pourvu que la règle précédemment citée soit respectée.

Les tirs seront faits à égale distance de longueur et de hauteur.

L'archer pourra, à sa convenance, soit tirer ses deux flèches dans la même cible, soit une dans chaque.

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

A.7 TEMPS DE TIR

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

L'archer ayant dépassé le temps de tir autorisé sera sanctionné par la suppression de sa meilleure flèche. Un (1) dépassement est autorisé, sans sanction, par parcours de 24 cibles. Tous les dépassements de temps doivent être notés sur la feuille de marque par l'arbitre constatant l'infraction (y compris le premier).

La Commission des Arbitres jugera des points à annuler

A.8 LE MARQUAGE DES SCORES

Une flèche, traversant une partie de la cible, marquante ou non, et se fichant ensuite dans la cible, compte pour la valeur du premier impact.

Pour chacune des flèches :

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

Seules les flèches fichées en cible comptent.

Lors d'une compétition, il ne peut y avoir qu'une seule zone marquante (zone "tué" et zone "blessé") sur un animal. La zone en question est celle qui est visible dans sa totalité du pas de tir.

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

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

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

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



B. CHAMPIONNATS DE FRANCE

B.1 LE CHAMPIONNAT INDIVIDUEL DE TIR 3D

B.1.1 LE DEROULEMENT

L'organisateur implantera au minimum **3** parcours de 24 cibles. Les animaux composant ceux-ci, ainsi que les distances de tir, sont laissés à son appréciation.

Le programme définitif du championnat 2017 est à l'étude par la commission

Chaque parcours devra être conforme au règlement général du tir 3D

Un schéma type de grille de départ sera fourni à l'organisateur pour les deux jours. Une grille type sera également proposée pour l'établissement des pelotons du deuxième jour

B.1.2 EX AEQUO

Un tir de barrage d'une flèche, tirées du pas **de la catégorie de l'archer** dans un temps de 1 minute à partir du moment où le premier archer quitte le pas d'attente/stop, sur une cible au choix de l'organisateur. Le plus haut score de points gagne. Si l'égalité subsiste, La flèche la plus près du centre gagne. Si les flèches sont à la même distance on refait un tir de barrage et ce jusqu'à résolution de l'égalité.

B.1.3 LES TITRES DECERNES

Un titre de "**CHAMPION ET CHAMPIONNE DE FRANCE DE TIR SUR CIBLES 3D**" est décerné dans chacune des catégories citées dans le tableau officiel.



B.2 LE CHAMPIONNAT DE FRANCE PAR EQUIPE DE CLUB

B.2.1 LES EQUIPES

Les équipes sont, soit féminines, soit masculines. Les équipes sont composées de 3 tireurs de toutes les catégories autorisées par le règlement général du tir sur cibles 3D, les jeunes tirant à leur pas de tir habituel.

Nombre de scores pour la sélection au Championnat de France par équipe de Club : 3

Le classement est établi sur le total du meilleur score de chacune des catégories (présence obligatoire le même jour au même concours) :

- un arc nu (B.B.) ou un arc de chasse
- un arc droit
- un arc à poulies nu ou un arc tir libre

Un score de qualification pour le Championnat de France par équipe de clubs doit être fait sur un parcours de 24 cibles.

Procédure d'inscription des équipes lors du Championnat de France par équipes, un club ne peut être représenté que par une seule équipe masculine et une seule équipe féminine.

La composition de l'équipe, transmise à la FFTA lors de l'inscription, peut être modifiée avant le début du championnat (dépôt de la composition de l'équipe au Greffe).

Période de sélection : Du premier septembre au 31 août

B.2.2 L'ENTRAÎNEMENT OFFICIEL

Pour toute la durée du championnat, l'organisateur doit prévoir un terrain sur lequel seront installés des pas de tir en nombre suffisant avec des blasons (neufs ou usagés) et/ou des cibles 3D à différentes distances entre 5 et 45m.

B.2.3 LE DEROULEMENT

L'épreuve de qualification est une épreuve de tir 3D de 24 cibles (2 parcours doivent être installés). Seules les équipes sélectionnées peuvent prendre part à l'épreuve de qualification.

- les 16 premières équipes masculines et les 8 premières féminines font des phases finales (8ème, ¼, ½ et finale) sur 4 cibles en duel.
- équipes classées de la 17ème place à la dernière place pour les hommes et de la 9ème à la dernière place pour les femmes tirent 20 cibles. Le classement définitif se fera selon les scores du 2ème jour.

Chaque compétiteur tire 2 flèches du pas de tir de sa division d'arc. Si une équipe (ou plusieurs) déclare(nt) son (leur) intention de ne pas participer aux phases finales après proclamation des résultats du tir de qualification, il ne sera pas fait de repêchage.

Pour les demi-finales, les équipes masculines tirent en premier suivies des équipes féminines. Cet ordre est inversé pour les finales. Pour l'attribution des médailles, le match pour le bronze sera tiré en premier et le match pour l'or sera tiré en second

B.2.4 L'ORDRE DE TIR

Chaque groupe est composé de 2 équipes, soit 6 archers. Les équipes tirent l'une après l'autre.

B.2.5 LES DISTANCES POUR LES PARCOURS

Elles devront être conformes au règlement général du Tir sur cible 3D pour l'épreuve de qualification et le tir de classement.

Pour l'épreuve finale les différents pas de tir seront implantés aux distances conformes au règlement général du tir sur cibles 3D. La distance maximale entre le pas jaune et le pas rouge ne devra pas excéder 7m par le cheminement normal.



B.2.6 LE CONTROLE DU TEMPS

Epreuve de qualification :

L'équipe dispose de 3 minutes pour tirer l'ensemble des 6 flèches (2 flèches par archer).

Epreuve finale (Duels)

Un temps limite de 2 minutes par cible sera autorisé à partir du moment où l'équipe arrive au premier piquet de tir. Aucun dépassement de temps n'est toléré. L'annulation d'autant de meilleures flèches en cibles que de flèches tirées hors délai sera effectuée par l'arbitre.

B.2.7 RESOLUTION DES EGALITES

Dans l'éventualité d'une égalité dans les scores totaux, le départage se fera de la manière suivante :

- **Pour le classement, excepté pour les égalités décrites plus loin**

A l'issue de la phase de qualification et du tir de classement :

- plus grand nombre de 10 et 11
- plus grand nombre de 11
- plus grand nombre de 8
- plus grand nombre de 5

- Exceptions :

Le départage des égalités, pour entrer dans les phases finales, pour la progression d'une étape à l'autre de la compétition ou pour l'attribution de médailles, doit se faire par des tirs de barrage, sans prendre en considération le nombre de 11 et 10.

Lors des phases finales :

Tir de barrage

Un tir de barrage d'une série de 3 flèches (une par archer de l'équipe), tirées du pas **de la catégorie de l'archer**. Les archers peuvent tous monter au pas de tir rouge en même temps Le plus haut score des points gagne. Si l'égalité subsiste, la flèche la plus près du centre gagne, en cas d'égalité de distance la deuxième flèche la plus près gagne et la troisième si nécessaire. Sinon un nouveau tir de barrage sera effectué jusqu'au départage de l'égalité.

Le temps limite pour un tir de barrage par équipes sera de 2 minutes. Les tirs de barrage se feront sur des cibles spécialement désignées à cet effet. Une cible de barrage spécifique sera implantée pour chaque phase de la compétition.

B.2.8 LES TITRES DÉCERNÉS

Les équipes de Club gagnantes reçoivent le titre de :

- ÉQUIPE DE CLUB MASCULINE CHAMPIONNE DE FRANCE DE TIR 3D
- ÉQUIPE DE CLUB FEMININE CHAMPIONNE DE FRANCE DE TIR 3D

Elle reçoit la médaille d'or et le trophée.

L'équipe classée seconde reçoit la médaille d'argent, la troisième la médaille de bronze.

Organisation du Championnat de France l'année suivante :

- Années paires : club gagnant de l'équipe masculine
- Années impaires : club gagnant de l'équipe féminine

