

II.6 - LE TIR SUR CIBLES 3D

Sommaire

A. Généralités

- [A.1](#) Présentation
- [A.2](#) Les catégories des tireurs
- [A.3](#) Les matériels de tir et la tenue des archers
- [A.4](#) Le pas de tir
- [A.5](#) Positions de tir
- [A.6](#) Les cibles
- [A.7](#) Le décompte des points
- [A.8](#) Le chronométrage
- [A.9](#) L'organisation des pelotons
- [A.10](#) L'accès à l'échauffement

B. Règlement

- [B.1](#) Les concours
- [B.2](#) L'attribution des pas de tir
- [B.3](#) La disposition des pas de tir
- [B.4](#) Les distances de tir
- [B.5](#) Les cibles
- [B.6](#) Les temps de tir
- [B.7](#) Le marquage des scores
- [B.8](#) Le classement par catégories et le départage des ex æquo

C. Règlement des épreuves fédérales

- [C.1](#) Le Championnat de France Elite de Tir 3D Individuel
- [C.2](#) Le Championnat de France de Tir 3D
- [C.3](#) Le Championnat de France par équipe de club
- [C.4](#) Les Annexes
- [Annexe 1](#) :
Exemple de feuilles de marque

A. GENERALITES

A.1 PRESENTATION :

Ces tirs, sur cibles animalières 3D, ont lieu sur un terrain varié comme pour les autres tirs de parcours. Les animaux sont symbolisés par des cibles 3D représentant du gibier de différentes tailles. La sécurité doit être absolue, les buttes de tir éloignées les unes des autres. Les pièges de tir ne devront pas entraîner des bris de matériel. Les tirs devront être praticables par les archers droitiers, gauchers et de toutes tailles.

A.2 LES CATEGORIES DES TIREURS :

Types	Arc nu (BB)		Arc à Poulie nu (Co)		Arc Droit (AD)		Arc Libre (TL)		Arc Chasse (AC)	
	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes
Benjamins (U13)	OUI	OUI	X	X	X	X	X	X	X	X
Minimes (U15)	OUI	OUI	X	X	X	X	X	X	X	X
Cadets (U18)	OUI	OUI	X	X	X	X	OUI	OUI	X	X
Juniors (U21)	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
Seniors 1	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
Seniors 2	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
Seniors 3	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI

Promotion de la discipline : catégorie "PROMOTION". Elle est ouverte à toutes les armes et à tous les âges autorisés à la compétition. Il n'y a pas de palmarès. Le tir se fait du piquet blanc, temps de tir : 1 minute 30 secondes.

A.3 LES MATERIELS DE TIR ET LA TENUE DES ARCHERS :

Cinq (5) catégories d'arcs sont reconnues, si le matériel d'un archer ne correspond à aucune des catégories décrites ci-dessous, il doit être affecté à la catégorie "arc libre".

Il n'y a pas d'incident de tir en 3D.

A.3.1 MATERIELS COMMUNS A TOUTES LES CATEGORIES :

➤ A.3.1.1 MATERIEL ET PROTECTIONS :

Tout accessoire, marques, vis, écaille ou éraflure pouvant, selon l'arbitre, apporter une éventuelle aide à la visée, devra être enlevé ou masqué par un cache adhésif. Les fixations des carquois d'arc doivent être démontées quand le carquois a été enlevé.

➤ A.3.1.2 FLECHE :

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. Une flèche se compose d'un tube, d'une pointe, d'une encoche et d'un empennage et, éventuellement, d'une décoration de couleur différente. Le diamètre maximal des flèches ne peut pas dépasser 9,3 mm (les wraps ne sont pas considérés comme faisant partie de cette limitation dans la mesure où elles ne dépassent pas 22 cm en direction de la pointe – de la gorge de l'encoche 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 être identiques, porter des plumes de la même combinaison de couleurs comme empennage, les mêmes encoches et les mêmes décorations. Les encoches traçantes (encoches électriquement ou électroniquement lumineuses) ne sont pas autorisées.

Il est possible en tir 3D que les bagues du tir Nature restent. Il n'y a pas d'obligation de tirer les flèches comportant les mêmes bagues.

Chaque catégorie a sa spécificité concernant les flèches.

Seules les pointes "cible" ou "field" collées ou vissées, permettant à la flèche de se planter en cible, sont autorisées.

➤ **A.3.1.3 PROTECTION DU BUSTE :**

Les plastrons sont autorisés.

➤ **A.3.1.4 PROTECTION DES BRAS :**

Les bracelets de tous types, de toutes matières, longs ou courts, sont autorisés.

➤ **A.3.1.5 MAINTIEN DE L'ARC :**

Les dragonnes et le port de gants de tous types sont autorisés.

➤ **A.3.1.6 PROTECTION DE L'ARC :**

Des manchons de toutes couleurs et de toutes matières, protégeant les branches de l'arc, sont autorisés, à condition qu'ils ne servent pas d'aide à la visée.

➤ **A.3.1.7 LES DECOMPTEURS DE TEMPS :**

Les décompteurs de temps de tous types sont autorisés.

➤ **A.3.1.8 APPAREILS OPTIQUES :**

Sont autorisées : les lunettes médicales comportant des verres correcteurs blancs ou teintés et les lunettes de soleil, à condition, cependant, qu'elles ne comportent pas de repères ou de système procurant une aide à la visée.

Seules les jumelles tenues à la main, sans limites 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.3.1.9 APPAREILS DE COMMUNICATION :**

Sont interdits, devant la ligne d'attente, sur le terrain d'entraînement et à tout moment sur les parcours de compétition, tout appareil de communication, les casques d'écoute ainsi que les appareils tels que baladeurs, MP3, etc...

➤ **A.3.1.10 APPAREILS PHOTOGRAPHIQUES :**

L'usage des appareils photographiques, sauf les téléphones mobiles, est autorisé après le tir du dernier archer du peloton.

➤ **A.3.1.11 AUTRES APPAREILS :**

Les télémètres ou autres appareils de mesure sont interdits dans toutes les catégories.

➤ **A.3.1.12 SOURCE LUMINEUSE :**

Il est interdit d'utiliser une source lumineuse additionnelle (électrique ou non) pour éclairer la cible, l'archer en train de tirer ou une partie de son arc (viseur, corde ...). Cette interdiction s'applique à l'archer mais aussi à tous les tiers présents au moment du tir (autres archers, arbitres, officiels, ...).

➤ **A.3.1.13 NOTES ET DOCUMENTS :**

Seul le règlement ou des extraits de règlement sont autorisés. Toute consultation ou prise de note personnelle, relative au parcours et au tir, manuscrite ou numérique, durant la compétition, est strictement interdite. Cependant, l'affichage des réglages, concernant les distances, sur la réglette du viseur, en division Tir Libre, est autorisé.

➤ **A.3.1.14 LA TENUE DES ARCHERS**

Durant les parcours, des vêtements et des chaussures adaptés doivent être portés.



A.3.2 LES ARCS :**➤ A.3.2.1 ARC NU :****Définition :**

Il s'agit d'un arc de n'importe quel type pourvu qu'il réponde aux principes et à la définition de l'arc utilisé dans le tir à l'arc sur cibles, c'est-à-dire :

- un instrument comprenant une poignée (grip)
- un fût (sans passage possible de la flèche à l'intérieur du fût) qui peut être multicolore mais exempt d'aspérités, repères, marques, tâches ou pièces métalliques qui pourraient être utilisés pour viser (dans la zone de la fenêtre d'arc).
- deux branches flexibles aux extrémités desquelles se trouve un embout (poupée) où vient se fixer la corde. Des marques de fabrique localisées sur la face interne de la branche supérieure sont autorisées.

Corde :

L'arc est tendu par une seule corde venant se loger directement dans les deux poupées. Lors de la traction, il est tenu par une main sur la poignée, pendant que les doigts de l'autre main tirent sur la corde, maintiennent la traction et, enfin, lâchent la corde. Des cordes de toute matière peuvent être employées, mais elles ne doivent pas comporter de repères autres qu'un ou deux arrêts pour ajuster l'encoche (Les repères pour les lèvres et le nez sont interdits).

Le bord supérieur du tranche-fil ne doit pas venir au niveau de l'œil (arc en action), afin de ne pas être une aide à la visée. Les silencieux de corde sont interdits.

Repose flèche et contrôleur d'allonge :

Sont autorisés un repose flèche qui peut être réglable, n'importe quel bouton de pression mobile, écarteur ou tout repose flèche, pourvu qu'il ne soit ni électrique, ni électronique et qu'il n'offre aucune assistance à la visée. Il n'y a aucune distance entre le point pivot et le point de pression (pas d'overdraw). Les contrôleurs d'allonge sont interdits.

Stabilisateur :

Les stabilisateurs sont interdits.

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

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.

Viseur :

Aucun viseur n'est accepté.

Protection des doigts (de corde) :

Gants, doigtiers, palettes avec ou sans écarteur, emplâtres. Les marques sur les palettes sont autorisées.

Carquois :

Les carquois de hanche ou de dos, de tous types sont autorisés mais les carquois d'arc sont interdits.

Technique de tir :

La prise de corde et l'ancrage sont totalement libres.

Divers :

L'arc non tendu, complet avec les accessoires autorisés doit pouvoir passer par un trou ou un anneau de 12,2cm de diamètre intérieur, tolérance de + ou - 0,5mm.

La longueur et la puissance sont indifférentes.

Aucun accessoire autre que ceux définis précédemment n'est autorisé.



➤ **A.3.2.2 ARC A POULIES NU :**

Définition :

Il s'agit d'un arc compound (arc à poulies), avec passage possible de la flèche à l'intérieur du fût. Son allonge est réglée mécaniquement par un système de poulies et/ou de cames. La puissance ne peut pas dépasser 60 livres. Cet arc doit être exempt d'aspérités, repères, marques, taches ou pièces métalliques qui pourraient être utilisés pour viser (dans la zone de la fenêtre d'arc).

Corde :

Il comporte, une seule corde attachée directement aux deux branches, ou à des câbles qui font partie du système. Les écarteurs sont autorisés. Des cordes de toute matière peuvent être employées, mais elles ne doivent pas comporter de repères autres qu'un ou deux arrêts pour ajuster l'encoche (Les repères pour les lèvres et le nez sont interdits).

Le bord supérieur du tranche-fil ne doit pas venir au niveau de l'œil (arc en action), afin de ne pas être une aide à la visée. Les silencieux de cordes sont autorisés du moment qu'ils sont placés à 30 cm minimum du point d'encoche.

Repose flèche et contrôleur d'allonge :

Un repose flèche réglable ou n'importe quel bouton de pression mobile ou écarteur de flèche, pourvu qu'il ne soit ni électrique, ni électronique, est autorisé. Le point de pression ne sera pas placé à plus de 6cm à l'intérieur du point pivot. Un contrôleur d'allonge (clicker) sonore et/ou visuel, mais ni électrique, ni électronique, est autorisé.

Stabilisateur :

Un seul amortisseur ou contre poids, ayant une longueur linéaire maximale de 13cm mesurée à partir de l'extrémité visible de la virole de fixation et dans toutes les directions, peut être utilisé. Il peut être situé en n'importe quel point de l'arc, mais ne doit pas être une aide à la visée.

Poids et compensateurs :

Des compensateurs, entièrement fixés, sont autorisés pour autant qu'ils ne soient pas montés avec des stabilisateurs. Du (des) poids peut (peuvent) être ajouté(s) à la partie inférieure du fût de l'arc. Tous les poids, quelle que soit leur forme, doivent être adaptés directement au fût, sans tige, extension, attaches de montage angulaire ou dispositifs d'absorption des chocs.

Viseur :

Aucun viseur n'est accepté.

Protection des doigts de corde :

Gants, doigtiers, palettes avec ou sans écarteur, emplâtres. Les marques sur les palettes sont autorisées.

Carquois :

Les carquois de hanche ou de dos, de tous types sont autorisés dans toutes les catégories. Les carquois d'arc sont autorisés à condition qu'ils ne procurent aucune aide à la visée.

Technique de tir :

La prise de corde et l'ancrage sont totalement libres.

➤ **A.3.2.3 ARC DROIT :**

Définition :

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 libre de saillies, marques, défauts ou pièces (dans la zone de la fenêtre de l'arc) qui pourraient aider à la visée. La taille et la puissance de l'arc sont libres. Ces arcs doivent être nus, aucun accessoire n'est autorisé.

Corde :

Des cordes de toute matière peuvent être employées, mais elles ne doivent pas comporter de repères autres qu'un ou deux arrêts pour ajuster l'encoche (Les repères pour les lèvres et le nez sont interdits). Le bord supérieur du tranche fil ne doit pas venir au niveau de l'œil (arc en action), afin de ne pas être une aide à la visée. Les silencieux de cordes sont autorisés du moment qu'ils sont placés à 30 cm minimum du point d'encoche.

Repose flèche et contrôleur d'allonge :

Seul est autorisé un tapis d'arc, posé directement sur la fenêtre d'origine, ne dépassant pas 5mm d'épaisseur sur le plancher, de n'importe quel matériau doux (cuir ou feutrine). L'épaisseur du tapis de fenêtre est libre, la hauteur maximum autorisée est de 3cm. Aucun autre type de repose flèche n'est autorisé.

Les contrôleurs d'allonge sont interdits.

Stabilisateur :

Aucun stabilisateur n'est autorisé.

Poids et compensateurs :

Les poids et les compensateurs ne sont pas autorisés.

Viseur :

Aucun viseur n'est accepté.

Flèche :

Seules les flèches en bois ou en bambou sont autorisées avec un empennage en plumes naturelles. Elles doivent être conformes au paragraphe « flèches » du matériel commun.

Protection des doigts de corde :

Gants, doigtiers, palettes avec ou sans écarteur, emplâtres.

En cas de tir avec la technique méditerranéenne, une palette avec un séparateur est autorisée pour éviter le pincement de l'encoche. Pour un tir avec les doigts sous l'encoche la protection doit avoir une surface continue ou avoir les doigts (d'un gant par exemple) connectés ensemble pour éviter le tir avec des doigts séparés.

Carquois :

Les carquois de hanche ou de dos, de tous types sont autorisés mais les carquois d'arc sont interdits.

Technique de tir :

La prise de corde doit être obligatoirement de type "prise méditerranéenne" (c'est-à-dire 1 doigt au-dessus de l'encoche, 2 ou 3 doigts dessous) ou tous les doigts directement sous l'encoche (l'index ne doit pas être à plus de 2mm de l'encoche) avec un seul point d'ancrage fixe. L'archer doit choisir la prise de corde avant le concours et conserver cette technique pendant tout le concours.



Divers :

Un arc droit (Longbow) peut être déclaré en arc nu (Barebow) ou en arc chasse lors des compétitions nationales, individuelles ou par équipes, en Tir sur cibles 3D, s'il satisfait aux conditions réglementaires liées à la catégorie de remplacement choisie.

➤ **A.3.2.4 ARC LIBRE :**

Définition :

Il s'agit d'un arc classique ou à poulies tels que définis plus haut.

Corde :

Il n'y a aucune restriction concernant la corde dans cette catégorie.

Repose flèche et contrôleur d'allonge :

Un repose flèche réglable ou n'importe quel bouton de pression mobile ou écarteur de flèche, pourvu qu'il ne soit ni électrique, ni électronique, est autorisé. Le point de pression ne sera pas placé à plus de 6cm à l'intérieur du point pivot. Un contrôleur d'allonge (clicker) sonore et/ou visuel, mais ni électrique, ni électronique, est autorisé.

Stabilisateur :

Aucune restriction.

Poids et compensateurs :

Aucune restriction.

Viseur :

Les viseurs sont autorisés mais ils ne doivent être ni électrique ni électronique (de ce fait les viseurs éclairés ou à intensité variable sont interdits).

Protection des doigts de corde :

Gants, doigtiers, palettes avec ou sans écarteur, emplâtres. Les marques sur les palettes sont autorisées. Les décocheurs automatiques sont autorisés.

Carquois :

Les carquois de hanche ou de dos, de tous types sont autorisés dans toutes les catégories. Les carquois d'arc sont autorisés à condition qu'ils ne procurent aucune aide à la visée.

Technique de tir :

La prise de corde et l'ancrage sont totalement libres.

➤ **A.3.2.5 ARC CHASSE :**

Définition :

Archers utilisant des arcs de type classique, nus suivant la définition de l'arc nu ci-dessus.

Corde :

Des cordes de toute matière peuvent être employées, mais elles ne doivent pas comporter de repères autres qu'un ou deux arrêts pour ajuster l'encoche (Les repères pour les lèvres et le nez sont interdits). Le bord supérieur du tranche fil ne doit pas venir au niveau de l'œil (arc en action), afin de ne pas être une aide à la visée. Les silencieux de cordes sont autorisés du moment qu'ils sont placés à 30 cm minimum du point d'encoche.

Repose flèche et contrôleur d'allonge :

Seul est autorisé un tapis d'arc, posé directement sur la fenêtre d'origine, ne dépassant pas 5mm d'épaisseur sur le plancher, de n'importe quel matériau doux (cuir ou feutrine). L'épaisseur du tapis de fenêtre est libre, la hauteur maximum autorisée est de 3cm. Aucun autre type de repose flèche n'est autorisé. Les contrôleurs d'allonge sont interdits.



Stabilisateur :

Un seul amortisseur ou contre poids, ayant une longueur linéaire maximale de 13cm mesurée à partir de l'extrémité visible de la virole de fixation et dans toutes les directions, peut être utilisé. Il peut être situé en n'importe quel point de l'arc, mais ne doit pas être une aide à la visée.

Poids et compensateurs :

Les poids et les compensateurs ne sont pas autorisés.

Viseur :

Aucun viseur n'est accepté.

Flèche :

Il n'y a pas de poids minimal de flèches.

Protection des doigts de corde :

Gants, doigtiers, palettes avec ou sans écarteur, emplâtres.

En cas de tir avec la technique méditerranéenne, une palette avec un séparateur est autorisée pour éviter le pincement de l'encoche. Pour un tir avec les doigts sous l'encoche la protection doit avoir une surface continue ou avoir les doigts (d'un gant par exemple) connectés ensemble pour éviter le tir avec des doigts séparés.

Carquois :

Les carquois de hanche ou de dos, de tous types sont autorisés dans toutes les catégories. Les carquois d'arc sont autorisés à condition qu'ils ne procurent aucune aide à la visée.

Technique de tir :

La prise de corde doit être obligatoirement de type « prise méditerranéenne" (c'est-à-dire 1 doigt au-dessus de l'encoche, 2 ou 3 doigts dessous) ou tous les doigts directement sous l'encoche (l'index ne doit pas être à plus de 2mm de l'encoche) avec un seul point d'ancrage fixe. L'archer doit choisir la prise de corde avant le concours et conserver cette technique pendant tout le concours.

A.4 LE PAS DE TIR :**A.4.1 MATERIALISATION :**

Les pas de tir sont matérialisés par des piquets de couleurs vives, de 20 à 40cm de hauteur hors sol ou marqués par des rubans de couleurs vives et toujours visibles. L'installation d'un pas de tir doit être libre à plus d'1m de tout obstacle pouvant risquer de briser les branches de l'arc.

A.4.2 COULEURS : ROUGE – BLEU -BLANC :

Le pas de départ/attente est de couleur jaune.

Un pas "d'attente" ou "stop" peut être installé quelques mètres avant le pas de départ. Il est destiné à retenir les pelotons en cas de bouchons sur les parcours, afin que le peloton en train de tirer ne soit pas gêné.

Ordre de piquetage impératif : Jaune, rouge, bleu, blanc.

Les tireurs en attente doivent s'arrêter au niveau du pas jaune ou du pas d'attente (stop) et y demeurer en silence pendant la durée des tirs des archers qui les précèdent.

A.5 POSITIONS DE TIR :

Les tirs peuvent s'effectuer, debout, à genoux, accroupi, assis mais sans jamais compromettre la sécurité.

Les organisateurs doivent veiller à ce que les pas de tir soient utilisables aussi bien par les droitiers que par les gauchers, par les grands ou les petits en taille.

Il est absolument interdit à un tireur de reconnaître la cible au préalable (pas de dépassement du piquet jaune), sous peine d'annulation des scores réalisés à cette cible.

Un tireur a le droit de s'engager avec sa première flèche encochée sur l'arc. En aucun cas, le tireur suivant ne doit positionner sa flèche, encochée ou non, sur l'arc tant que le tireur qui le précède n'a pas dégagé le pas de tir et se trouve en sécurité. Sa flèche doit demeurer dans le carquois.



En armant son arc, un archer ne doit pas utiliser une technique qui, selon les arbitres, pourrait permettre à une flèche, si elle est lâchée accidentellement, de voler derrière la zone de sécurité.

Si un concurrent persiste, il sera, pour des raisons de sécurité, prié par le président des arbitres de cesser le tir et de quitter le terrain.

A.6 LES CIBLES

Elles doivent être faites d'une matière permettant aux flèches de se planter et d'être retirées de la cible sans détérioration de celle-ci.

Elles doivent arrêter les flèches afin que celles-ci ne passent pas entièrement au travers.

Elles doivent être en bon état et solidement fixées au sol, afin que leur position ne varie pas d'un peloton à l'autre. Angle de tir : l'angle, entre la surface de la butte et la ligne de visée, ne doit pas être exagérément éloigné de 90°.

Dans la mesure du possible, les cibles seront placées devant une zone où les flèches pourront se planter sans dégâts. Si la configuration du terrain ne le permet pas, l'organisateur devra prévoir une butte, un filet ou tout autre matériel pouvant être camouflé par de la peinture, des feuillages ou des plantes.

Sur une cible neuve, si les zones ne sont pas tracées, elles doivent l'être par l'organisateur sous la responsabilité de l'Arbitre Responsable. Les cibles doivent être visibles de chaque piquet à une hauteur de 1 m, bas de la zone "blessé".

Si une cible est cachée par des obstacles, la commission des arbitres doit intervenir.

A.7 LE DECOMPTE DES POINTS :

A.7.1 CONDITIONS DU DECOMPTE DES POINTS :

Les cordons sont toujours à l'avantage de l'archer.

Seules les flèches fichées en cibles comptent.

Une flèche arrivant en cible par ricochet compte à condition d'être dans une zone marquante.

Une flèche qui s'encastre dans une autre déjà en cible marque la même valeur que la flèche encastree même si elle ne reste pas dedans et retombe au sol ultérieurement.

Une flèche qui heurte une autre flèche et se plante ensuite en cible doit être comptée suivant sa position en cible.

Flèche tombée de l'arc : une flèche, tombée de l'arc, peut être tirée une seconde fois si l'archer peut la toucher avec la main ou avec son arc sans quitter le pas de tir.

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.

Il est interdit de jeter une (ou plusieurs) flèche(s) à la main pour quelque raison que ce soit.

A.7.2 MARQUES ET DOUBLE MARQUE :

La feuille de marque doit être signée par le chef de peloton et le tireur concerné.

La double marque est obligatoire et doit être mise à jour à chaque cible, elle doit être tenue par un archer du peloton ou un arbitre pour les tirs par équipe sans adversaires.

Les résultats, dans leur intégralité et par catégories officiellement reconnues, doivent être établis par l'organisateur. Ils devront être transmis, dans les 6 jours qui suivent le concours, en double exemplaire, pour homologation, à l'arbitre responsable du concours.

Les sanctions : en cas de non-respect du règlement, l'archer fautif fera l'objet d'une sanction pouvant aller jusqu'à la disqualification.

Flèches perdues : leur recherche doit se faire après le concours, sauf s'il est possible d'assurer la sécurité des personnes et si aucune gêne ne s'ensuit pour le bon déroulement de l'épreuve, ni pour le peloton qui suit.

A.8 LE CHRONOMETRAGE :

Pour toutes les catégories : le chronomètre démarre dès l'arrivée de l'archer à son pas de tir qu'il doit rejoindre le plus rapidement possible (dès que le pas de tir est libre).

Le chronométrage doit être assuré par le chef de peloton, l'un des archers, un accompagnateur ou, de façon ponctuelle, par un arbitre ou un chronométreur à poste fixe.



Les dépassements de temps seront notés sur la feuille de marque de l'archer et annoncés au tireur après le tir de sa flèche. La commission des arbitres jugera des points à annuler (voir les sanctions dans chaque discipline)

Si un risque pour la sécurité des archers existe du fait d'un terrain dangereux (suite à des intempéries par exemple), le temps de tir doit être neutralisé soit pour des cibles particulières soit pour l'ensemble du parcours. Cette décision revient à la commission des arbitres. Un allongement du temps de tir est impossible.

Toutefois les arbitres pourront s'ils s'aperçoivent qu'un archer ou un peloton prend systématiquement trop de temps porter un avertissement écrit sur la feuille de marque. Au second avertissement une sanction sera prise par la commission des arbitres.

A.9 L'ORGANISATION DES PELOTONS :

A.9.1 ROLE DE L'ORGANISATEUR ET DU CHEF DE PELOTON :

L'organisateur choisit si le départ des pelotons se fait en échelonné ou en simultané, sauf si les conditions de terrain imposent des départs échelonnés.

L'organisateur forme les pelotons et nomme les chefs de peloton.

Le chef de peloton a pour rôle essentiel le contrôle du temps de tir et le marquage des points, obtenus par chaque tireur, sur la feuille de marque. Il doit être impartial et respecté de tous, sans animosité lors d'un litige. Le chef de peloton pourra être soit un tireur, soit un accompagnateur. Il interdira aux archers de toucher aux pièges faits par les branches, les herbes, les feuilles, etc...

Si besoin, il aidera l'organisateur à constituer le peloton qui sera composé de 4 archers minimum et 6 maximum.

Il assurera la rotation des tireurs à l'intérieur de son peloton pendant les tirs. Les tirs se font par 2 archers simultanément.

Exemple pour 4 tireurs : AB/CD, CD/AB, AB/CD, etc... Exemple pour 6 tireurs : AB/CD/EF, CD/EF/AB, EF/AB/CD, AB/CD/EF, etc...

A.9.2 PELOTONS SENIORS :

Lors d'un concours qualificatif : les pelotons sont formés par l'organisateur, en prenant soin qu'il n'y ait pas plus de 2 archers du même club par peloton de 4 tireurs, ou 4 du même club pour un peloton de 6 tireurs.

Lors des championnats départementaux et régionaux : il est souhaitable que les tireurs soient regroupés par catégories d'arc.

A.9.3 PELOTONS JEUNES :

Il faut éviter qu'un peloton soit uniquement composé de 3 jeunes et d'un seul adulte. Il est préférable de former des pelotons comprenant 1 jeune et 3 adultes ou 2 jeunes et 2 adultes.

A.10 L'ACCES A L'ECHAUFFEMENT :

Pour des raisons de sécurité, l'accès au terrain d'échauffement n'est autorisé que par l'arbitre.

Le terrain d'échauffement doit être ouvert au moins 1/2 heure avant le départ des premiers pelotons et fermé après le départ du dernier peloton.

B. REGLEMENT

B.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.

B.2 L'ATTRIBUTION DES PAS DE TIR :

Seniors 3, Seniors 2, Seniors 1, Juniors(U21) : Piquet rouge pour les arcs libres

Toutes les autres catégories (à l'exception des Benjamins(U13) et Minimes(U15) Arcs Nus) : Piquet bleu, plus proche.

Benjamins(U13), Minimes(U15) Arcs nus et la catégorie "Découverte" : Piquet blanc.

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

B.3 LA DISPOSITION DES PAS DE TIR :

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

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

L'organisateur peut, pour des raisons de technicité, avoir 4 cibles au 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.

B.4 LES 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 = π x 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 rouge : 10 à 45m
- Pas bleu : 5 à 30m
- 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 :

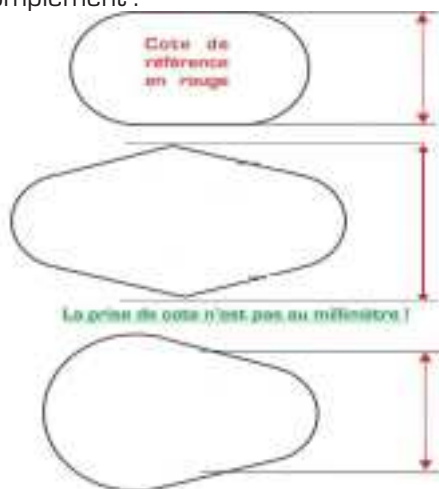
- Piquet bleu : doit se situer dans une fourchette de 490 à 520m
- Piquet rouge : doit se situer dans une fourchette de 630 à 670m

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, soit de formes indéterminées.

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

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

Arrondir cette mesure au cm le plus proche.

B.5 LES CIBLES :

B. 5.1 NOMBRE DE BUTTES DE TIR :

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

La répartition est la suivante :

- 4 cibles de groupe 1
- 6 cibles de groupe 2
- 8 cibles de groupe 3
- 6 cibles de groupe 4

B. 5.2 LES CIBLES :

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

Il est interdit de les modifier.

En cas de nécessité de rezone, elles doivent être rezonees 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 contrôle de l'arbitre. En aucun cas les 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 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 d'un animal à l'identique des originales lorsque les limites sont peu nettes et sont sujettes à litige.

B. 5.3 POSITIONNEMENT :

Afin d'éviter une détérioration trop rapide, les cibles positionnées dans une fourchette de 5 à 20m peuvent être doublées. Dans ce cas, la seconde cible devra être installée juste à côté de la première. Les animaux doivent être identiques.

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

Les tirs se font à égale distance de longueur et de hauteur.

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

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

B.6 LES 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.

B.7 LE MARQUAGE DES SCRES :

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	Corne, bois, sabots, cible manquée

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

B.8 LE CLASSEMENT PAR CATEGORIES ET LE DEPARTAGE DES EX ÆQUO :

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

C. REGLEMENT DES EPREUVES FEDERALES

Ces compétitions se proposent de regrouper les meilleurs tireurs nationaux ou les équipes de club qui ont obtenu leur qualification.

C.1 LE CHAMPIONNAT DE FRANCE ELITE DE TIR 3D INDIVIDUEL

C.1.1 LE DEROULEMENT :

Les parcours du championnat de France Elite de Tir 3D Individuel doivent être réalisés sur des parcours totalement nouveaux au premier jour de la compétition et aucun concours, même amical, ne peut être organisé sur ces parcours préalablement.

Un archer qui a participé à l'élaboration d'un parcours ne peut pas participer au championnat.

L'organisateur plantera au minimum 2 parcours de 24 cibles. Les animaux composants ceux-ci, ainsi que les distances de tir, sont laissés à son appréciation.

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

C.1.2 LE PROGRAMME :

Organisation

- ✓ **Jour 1** : entraînement officiel
- ✓ **Jour 2** : tir de qualification
- ✓ **Jour 3** : épreuves éliminatoires et finales

Ce programme est donné à titre indicatif.

C.1.3 L'IMPLANTATION DES CIBLES A PARTIR DES ELIMINATIONS :

Par module de 6 cibles, au moins une de chaque groupe.

Par module de 4 cibles, implantation de 1 cible de chaque groupe.

Pour les 1/2 finales et finales, l'organisateur installera 2 modules de 4 cibles visibles entièrement par les spectateurs. Il insérera à la fin de chaque module une cible de départage en cas d'égalité de score.

C.1.4 L'ENTRAINEMENT 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.

C.1.5 LE TIR :

Phase de qualification

Le tir se fait par 2 sur l'ensemble des cibles. Une possibilité est donnée aux organisateurs de faire un pas de tir pour un archer pour 1 cible de chaque groupe de qualification.

Chaque archer tire 2 flèches par cible dans un temps de 1mn30.

Le classement de la phase de qualification se fait sur le total des points obtenus sur 1 x 24 cibles.

Phases éliminatoires

En phase de match, il est interdit d'approcher l'archer pour lui faire de l'ombre pendant le tir.

Chaque archer tire 1 flèche par cible dans un temps de 1mn.

Suite aux qualifications et pour chaque catégorie :

- les deux premiers archers sont sélectionnés pour les 1/2 finales
- les archers suivants sont répartis dans 4 groupes selon leur nombre (maximum 5 archers par groupe).

Groupe A	Groupe B	Groupe C	Groupe D
3e	5e	4e	6e
10e	8e	9e	7e
11e	13e	12e	14e
18e	16e	17e	15e
19e	21e	20e	22e



Dans chaque groupe, il est procédé à un système de match-process.

Chaque match se déroule sur 6 cibles à distances inconnues

- le 5e du groupe rencontre le 4e
- puis le gagnant rencontre le 3e
- puis le gagnant rencontre le 2e
- puis le gagnant rencontre le 1er du groupe

A chaque nouveau match, il y a changement de boucle et si le match a lieu sur une boucle déjà tirée, alors le piquet de tir sera différent.

A l'issue de ces 4 matchs :

- sur une boucle de 6 cibles
- le vainqueur du groupe A rencontre le vainqueur du groupe D, le gagnant ira en 1/2 finale contre le 2e des qualifications
- le vainqueur du groupe B rencontre le vainqueur du groupe C, le gagnant ira en 1/2 finale contre le 1er des qualifications

Phases finales

Chaque archer tire 1 flèche par cible dans un temps de 1 mn.

1/2 finales

Chaque match se déroule sur 4 cibles à distances inconnues

Les duels se tirent, pour chaque catégorie, en rotation normale. L'archer ayant le score le plus élevé de la phase de qualification tire du piquet de gauche :

Match 1	le 1 ^{er} contre le gagnant du match groupe B / C
Match 2	le 2 ^{ème} contre le gagnant du match groupe A / D

- Matchs pour les médailles (finales)

Le dernier module de 4 cibles (distances inconnues) sert pour les finales pour l'or et le bronze.

Les vainqueurs de chaque match des 1/2 finales se rencontrent pour les médailles d'or et d'argent, les perdants pour la médaille de bronze.

Le peloton est recomposé en fonction de chaque match : celui pour le bronze se tire en premier et les scores sont relevés avant que les archers tirant pour l'or commencent leur tir.

Match 3	match pour la médaille de bronze, tiré en premier
Match 4	match pour la médaille d'or.

C.1.6 LES TITRES DECERNES :

Un titre de "**CHAMPION ET CHAMPIONNE DE FRANCE ELITE DE TIR SUR CIBLES 3D**" est décerné dans chacune des 8 catégories ouvertes sur ce championnat de France.

SCRATCH*	ARC NU		ARC CHASSE		ARC DROIT		ARC LIBRE	
Cadets(U18)	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes
Juniors(U21)								
Seniors 1								
Seniors 2								
Seniors 3								

*Regroupement de catégories en une seule



C.2 LE CHAMPIONNAT DE FRANCE DE TIR 3D INDIVIDUEL

C.2.1 LE DEROULEMENT :

Les parcours du championnat de France de Tir 3D Individuel doivent être réalisés sur des parcours totalement nouveaux au premier jour de la compétition et aucun concours, même amical, ne peut être organisé sur ces parcours préalablement.

Un archer qui a participé à l'élaboration d'un parcours ne peut pas participer au championnat.

L'organisateur implantera au minimum 2 parcours de 24 cibles. Les animaux composants ceux-ci, ainsi que les distances de tir, sont laissés à son appréciation.

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

Le classement de la compétition se fait sur le total des points obtenus sur 2 x 24 cibles.

C.2.2 LE PROGRAMME :

Organisation

- ✓ **Jour 1** : entraînement officiel
- ✓ **Jour 2** : 1er tir de qualification
- ✓ **Jour 3** : 2e tir de qualification

Ce programme est donné à titre indicatif

C.2.3 L'ENTRAINEMENT 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.

C.2.4 LE TIR :

Le tir se fait par 2 sur l'ensemble des cibles. Une possibilité est donnée aux organisateurs de faire un pas de tir pour un archer pour 1 cible de chaque groupe de qualification.

Chaque archer tire 2 flèches par cible dans un temps de 1mn30.

C.2.5 L'ORDRE DE TIR :

Les archers d'un peloton peuvent autoriser les autres pelotons à les dépasser. Les organisateurs et les arbitres doivent être notifiés de ce changement.

C.2.6 LES INCIDENTS DE MATERIEL :

En cas d'incident de matériel, l'ordre des tirs peut être temporairement changé. Dans tous les cas, pas plus de 30 minutes seront allouées pour réparer l'équipement. Les autres athlètes du peloton doivent tirer et aller compter leurs points avant de laisser les pelotons suivants tirer et les dépasser. Si la réparation est terminée dans le temps limite, l'archer concerné tirera les flèches qui lui restent à tirer sur cette cible. Si la réparation est terminée après cette limite, l'archer devra rejoindre son peloton mais perdra les flèches qui auront été tirées pendant ce temps par les autres archers.

Dans le cas où un archer ne peut pas continuer de tirer pour raison médicale (survenu après le début des tirs) la même procédure s'applique.

C.2.7 LES TITRES DECERNES :

Un titre de "**CHAMPION OU CHAMPIONNE DE FRANCE DE TIR SUR CIBLES 3D**" est décerné dans chacune des catégories citées dans le tableau de [l'article A.2](#) de ce règlement spécifique.

C.3 LE CHAMPIONNAT DE FRANCE PAR EQUIPE DE CLUB

C.3.1 LA SELECTION DES EQUIPES :

Les équipes sont, soit féminines, soit masculines. Les équipes sont composées de 3 tireurs de toutes les catégories autorisées dans le tableau de [l'article A.2](#) du règlement spécifique 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 : **2**

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.

Un club ne peut être représenté au championnat de France que par une seule équipe masculine et une seule équipe féminine.

C.3.2 L'ENTRAINEMENT 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.

C.3.3 LE DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT :

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 féminines font des phases finales (8^{ème} de finale sur 8 cibles, ¼ de finale, ½ finale et finale sur 4 cibles) en duel.
- les équipes classées de la 17^{ème} place à la dernière place pour les hommes et les femmes tirent 24 cibles. Le classement définitif se fera selon les scores du 2^{ème} 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.

C.3.4 L'ORDRE DE TIR :

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

C.3.5 LES DISTANCES POUR LES PARCOURS :

Elles devront être conformes au règlement ([Article B.4.](#) du règlement spécifique 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.

C.3.6 LE CONTROLE DU TEMPS :

Epreuve de qualification :

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



Epreuve finale (Duels)

Un temps limite de 2 minutes par cible sera autorisé à l'équipe pour tirer 3 flèches (1 flèche par archer). Le décompte du temps commence 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.

C.3.7 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 11
- plus grand nombre de 10
- 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**

En cas d'égalité à l'issue d'un duel :

✓ Un tir de barrage d'une série de 3 flèches (1 par archer) est effectué. Chaque archer de l'équipe tire du pas de tir de sa catégorie. Les archers peuvent tous monter au pas de tir rouge en même temps. Le plus haut total de points gagne le duel.

✓ Si l'égalité subsiste, l'équipe ayant la flèche la plus près du centre sera déclarée gagnante.

✓ Si l'égalité subsiste, l'équipe, dont la deuxième (ou la troisième) flèche est la plus près du centre, sera déclarée gagnante.

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.

C.3.8 LES TITRES DECERNES :

Les équipes de Club gagnantes reçoivent le titre de :

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

C.4 LES ANNEXES

SOMMAIRE DES ANNEXES

ANNEXE 1 : Exemple de feuille de marque

1.1 : Pour le tir individuel

1.2 : Pour le tir par équipe

Annexe 1 :

1.1 : Pour le tir individuel

Feuille de marque pour les qualifications individuelles :

LOGO DU CLUB		NOM			Prénom										
LOGO DU CLUB		Licence			Arme										
LOGO DU CLUB		Cat.			Club										
N°	Flèche 1					Flèche 2					TOTAL Voïée	Cumul	11	10	DEPTS. TEMPS
CIBLE	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
1	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
2	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
3	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
4	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
5	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
6	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
7	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
8	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
9	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
10	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
11	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
12	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
13	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
14	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
15	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
16	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
17	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
18	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
19	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
20	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
21	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
22	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
23	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
24	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
TOTAL GENERAL															
ARCHER					SIGNATURE										

LOGO DU CLUB		NOM			Prénom										
LOGO DU CLUB		Licence			Arme										
LOGO DU CLUB		Cat.			Club										
N°	Flèche 1					Flèche 2					TOTAL Voïée	Cumul	11	10	DEPTS. TEMPS
CIBLE	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
1	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
2	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
3	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
4	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
5	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
6	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
7	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
8	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
9	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
10	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
11	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
12	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
13	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
14	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
15	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
16	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
17	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
18	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
19	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
20	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
21	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
22	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
23	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
24	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M					
TOTAL GENERAL															
ARCHER					SIGNATURE										

Feuille de marque pour les matchs éliminatoires du championnat de France Elite Individuel :

	CHAMPIONNAT DE FRANCE ELITE INDIVIDUEL TIR 3D	 <small>Fédération Française de Tir à l'Arc</small>
	MATCHS ELIMINATOIRES	
	CATEGORIE/SEXE/ARME	

1^{er} MATCH : place vs place

Archer 1 :						Gagnant	Perdant	VS	Archer 2 :						Gagnant	Perdant	
N° cible	Flèche					Total volée	Cumul		N° cible	Flèche					Total volée	Cumul	
1	11	10	8	5	M				1	11	10	8	5	M			
2	11	10	8	5	M				2	11	10	8	5	M			
3	11	10	8	5	M				3	11	10	8	5	M			
4	11	10	8	5	M				4	11	10	8	5	M			
5	11	10	8	5	M				5	11	10	8	5	M			
6	11	10	8	5	M				6	11	10	8	5	M			
BARRAGE :						TOTAL :			BARRAGE :						TOTAL :		
Archer 1 :						Signatures						Archer 2 :					

2^{ème} MATCH : place vs place

Archer 1 :						Gagnant	Perdant	VS	Archer 2 :						Gagnant	Perdant	
N° cible	Flèche					Total volée	Cumul		N° cible	Flèche					Total volée	Cumul	
1	11	10	8	5	M				1	11	10	8	5	M			
2	11	10	8	5	M				2	11	10	8	5	M			
3	11	10	8	5	M				3	11	10	8	5	M			
4	11	10	8	5	M				4	11	10	8	5	M			
5	11	10	8	5	M				5	11	10	8	5	M			
6	11	10	8	5	M				6	11	10	8	5	M			
BARRAGE :						TOTAL :			BARRAGE :						TOTAL :		
Archer 1 :						Signatures						Archer 2 :					

3^{ème} MATCH : place vs place


Archer 1 :						Gagnant	Perdant	VS	Archer 2 :						Gagnant	Perdant	
N° cible	Flèche					Total volée	Cumul		N° cible	Flèche					Total volée	Cumul	
1	11	10	8	5	M				1	11	10	8	5	M			
2	11	10	8	5	M				2	11	10	8	5	M			
3	11	10	8	5	M				3	11	10	8	5	M			
4	11	10	8	5	M				4	11	10	8	5	M			
5	11	10	8	5	M				5	11	10	8	5	M			
6	11	10	8	5	M				6	11	10	8	5	M			
BARRAGE :						TOTAL :			BARRAGE :						TOTAL :		
Archer 1 :						Signatures						Archer 2 :					

4^{ème} MATCH : place vs place

Archer 1 :						Gagnant	Perdant	VS	Archer 2 :						Gagnant	Perdant	
N° cible	Flèche					Total volée	Cumul		N° cible	Flèche					Total volée	Cumul	
1	11	10	8	5	M				1	11	10	8	5	M			
2	11	10	8	5	M				2	11	10	8	5	M			
3	11	10	8	5	M				3	11	10	8	5	M			
4	11	10	8	5	M				4	11	10	8	5	M			
5	11	10	8	5	M				5	11	10	8	5	M			
6	11	10	8	5	M				6	11	10	8	5	M			
BARRAGE :						TOTAL :			BARRAGE :						TOTAL :		
Archer 1 :						Signatures						Archer 2 :					




Feuille de marque pour les matchs de 1/2 finale et finales du championnat de France Elite Individuel :

	CHAMPIONNAT DE FRANCE ELITE 3D INDIVIDUEL	
	1/2 FINALE	
	CATEGORIE/SEXE/ARME	

Archer 1 :						Gagnant	Perdant	VS	Archer 2 :						Gagnant	Perdant
N° cible	Flèche					Total volée	Cumul		N° cible	Flèche					Total volée	Cumul
1	11	10	8	5	M				1	11	10	8	5	M		
2	11	10	8	5	M				2	11	10	8	5	M		
3	11	10	8	5	M				3	11	10	8	5	M		
4	11	10	8	5	M				4	11	10	8	5	M		
BARRAGE :						TOTAL :			BARRAGE :						TOTAL :	

FINALE : OR - BRONZE

Archer 1 :						Gagnant	Perdant	VS	Archer 2 :						Gagnant	Perdant	
N° cible	Flèche					Total volée	Cumul		N° cible	Flèche					Total volée	Cumul	
1	11	10	8	5	M				1	11	10	8	5	M			
2	11	10	8	5	M				2	11	10	8	5	M			
3	11	10	8	5	M				3	11	10	8	5	M			
4	11	10	8	5	M				4	11	10	8	5	M			
BARRAGE :						TOTAL :			BARRAGE :						TOTAL :		
Archer 1 :						Signatures						Archer 2 :					

	CHAMPIONNAT DE FRANCE ELITE 3D INDIVIDUEL	
	1/2 FINALE	
	CATEGORIE/SEXE/ARME	

Archer 1 :						Gagnant	Perdant	VS	Archer 2 :						Gagnant	Perdant
N° cible	Flèche					Total volée	Cumul		N° cible	Flèche					Total volée	Cumul
1	11	10	8	5	M				1	11	10	8	5	M		
2	11	10	8	5	M				2	11	10	8	5	M		
3	11	10	8	5	M				3	11	10	8	5	M		
4	11	10	8	5	M				4	11	10	8	5	M		
BARRAGE :						TOTAL :			BARRAGE :						TOTAL :	

Archer 1 :						Signatures						Archer 2 :					
------------	--	--	--	--	--	------------	--	--	--	--	--	------------	--	--	--	--	--

FINALE : OR - BRONZE

Archer 1 :						Gagnant	Perdant	VS	Archer 2 :						Gagnant	Perdant	
N° cible	Flèche					Total volée	Cumul		N° cible	Flèche					Total volée	Cumul	
1	11	10	8	5	M				1	11	10	8	5	M			
2	11	10	8	5	M				2	11	10	8	5	M			
3	11	10	8	5	M				3	11	10	8	5	M			
4	11	10	8	5	M				4	11	10	8	5	M			
BARRAGE :						TOTAL :			BARRAGE :						TOTAL :		
Archer 1 :						Signatures						Archer 2 :					



1.2 : Pour le tir par équipe

Feuille de marque pour le tir de qualification du Championnat de France par équipe :



CHAMPIONNAT DE FRANCE 3D PAR EQUIPES DE CLUBS
Tir de qualification

Cible de départ:

Equipe 1 :

Equipe 2 :

Cible N°	1ère flèche	2ème flèche	3ème flèche	4ème flèche	5ème flèche	6ème flèche	Total	Cumul
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								

Nb de 11

Nb de 10

Nb de 8

Nb de 5

Nb de M

TOTAL

Cible N°	1ère flèche	2ème flèche	3ème flèche	4ème flèche	5ème flèche	6ème flèche	Total	Cumul
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								

Nb de 11

Nb de 10

Nb de 8

Nb de 5

Nb de M

TOTAL

Capitaine équipe 1 :

Marqueur :

Capitaine équipe 2 :





CHAMPIONNAT DE FRANCE 3D PAR EQUIPES DE CLUBS
Tir de classement

Cible de départ:

Equipe 1 :

Equipe 2 :

Cible N°	1ère flèche	2ème flèche	3ème flèche	4ème flèche	5ème flèche	6ème flèche	Total	Cumul
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								

Nb de 11

Nb de 10

Nb de 8

Nb de 5

Nb de M

TOTAL

Cible N°	1ère flèche	2ème flèche	3ème flèche	4ème flèche	5ème flèche	6ème flèche	Total	Cumul
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								

Nb de 11

Nb de 10

Nb de 8

Nb de 5

Nb de M

TOTAL

Capitaine équipe 1 :

Marqueur :

Capitaine équipe 2 :



CHAMPIONNAT DE FRANCE 3D PAR EQUIPES DE CLUBS

Equipe 1 :					Gagnant	Perdant	VS					Equipe 2 :					Gagnant	Perdant
Cible N°	1ère flèche	2ème flèche	3ème flèche	Total	Cumul	Nb de 11 Nb de 10 Nb de 8 Nb de 5 Nb de M	Cible N°	1ère flèche	2ème flèche	3ème flèche	Total	Cumul	Nb de 11 Nb de 10 Nb de 8 Nb de 5 Nb de M					
1							1											
2							2											
3							3											
4							4											
5							5											
6							6											
7							7											
8						8												
TOTAL :							TOTAL :											
Capitaine équipe 1 :					Résultat Barrage :					Capitaine équipe 2 :								

Equipe 1 :					Gagnant	Perdant	VS					Equipe 2 :					Gagnant	Perdant
Cible N°	1ère flèche	2ème flèche	3ème flèche	Total	Cumul		Cible N°	1ère flèche	2ème flèche	3ème flèche	Total	Cumul						
1							1											
2							2											
3							3											
4						4												
TOTAL :							TOTAL :											
Capitaine équipe 1 :					Résultat Barrage :					Capitaine équipe 2 :								





CHAMPIONNAT DE FRANCE 3D PAR EQUIPES DE CLUBS
1/2 de finale

Equipe 1 :					Gagnant	Perdant	VS					Equipe 2 :					Gagnant	Perdant		
Cible N°	1ère flèche	2ème flèche	3ème flèche	Total	Cumul		Cible N°	1ère flèche	2ème flèche	3ème flèche	Total	Cumul		Cible N°	1ère flèche	2ème flèche	3ème flèche	Total	Cumul	
1							1							1						
2							2							2						
3							3							3						
4							4							4						
TOTAL :							TOTAL :							TOTAL :						
Capitaine équipe 1 :					Résultat Barrage :					Capitaine équipe 2 :										

FINALE - OR - BRONZE

Equipe 1 :					Gagnant	Perdant	VS					Equipe 2 :					Gagnant	Perdant		
Cible N°	1ère flèche	2ème flèche	3ème flèche	Total	Cumul		Cible N°	1ère flèche	2ème flèche	3ème flèche	Total	Cumul		Cible N°	1ère flèche	2ème flèche	3ème flèche	Total	Cumul	
1							1							1						
2							2							2						
3							3							3						
4							4							4						
TOTAL :							TOTAL :							TOTAL :						
Capitaine équipe 1 :					Résultat Barrage :					Capitaine équipe 2 :										