

## **REGLEMENT TIR à L'ARC SUR CIBLES 3 D; CONCOURS DE LA CITE D'ARCSTEL LE 17 AVRIL 2005**

Le concours se déroule sur blasons 3D au départ de 24 pas de tir.

### **MATERIEL**

Les tireurs devront être munis d'arc en bon état. Les arcs seront de deux catégories : arc avec viseur, arc nu (sans viseur). Les dispositifs de visée optique, d'acquisition des distances ou de désignation (laser) sont formellement interdits. Les moyens indépendants d'observation optique (jumelles...) sont autorisés.

Les flèches seront munies de pointes de tir à l'exclusion de tout autre dispositif.

### **DEROULEMENT DE L'EPREUVE**

L'inscription se fait au greffe. L'arbitre principal constitue des pelotons de 4 tireurs maximum. 12 pelotons au plus peuvent concourir en même temps.

Chaque tireur est doté d'une feuille de marque et soumis au contrôle des autres tireurs de son peloton, en cas de désaccord, la décision finale est demandée à l'arbitre principal.

Les tireurs modifient leur ordre de tir à chaque nouveau pas de tir : ABCD, BCDA, CDAB...etc...

A l'issue du tir les tireurs du peloton se déplacent ensemble vers le pas de tir suivant en suivant l'ordre croissant de la numérotation. ils stationnent au point d'attente jusqu'à ce que le peloton qui occupe éventuellement le pas de tir l'ait évacué.

Chaque pas de tir est munie de cinq piquets : un piquet d'attente mentionnant le N° du pas de tir, un piquet blanc de départ derrière lequel stationnent les tireurs en attente, un piquet rouge de tir pour les arcs avec viseur, un piquet bleu de tir pour les arcs sans viseurs, un piquet jaune de signalisation de la cible.

Le tireur va du piquet blanc vers le piquet de la couleur correspondant à son type d'arc en ligne droite. Il est interdit de revenir en arrière. Toutes les flèches doivent être tirées avant ce piquet.

Le classement se fera selon le nombre de points réalisé par chaque tireur.

### **BLASONS**

Les blasons proposées à votre adresse sont de cinq tailles : Très Petites (TP), Petites (P), Moyennes (M), Grandes (G), Très Grandes (TG), Spécial (S). Les blasons P, M, G, TG, S comportent une zone tuée et une zone blessée.

Les blasons TP sont multiples à chaque pas de tir et doivent être fléchés une seule fois chacun. Ils rapportent 6 points quand ils sont touchés (flèche fichée).

Les blasons P, M, G et TG sont tirés selon le règlement suivant :

Pour les blasons P, le tireur décoche une première flèche, décide de la conserver ou de la renouveler et dans ce dernier cas tire une deuxième flèche. Ils rapportent, pour une seule flèche tirée, 12 points dans la zone tuée ou 5 points dans la zone blessée ou bien pour la meilleure de deux flèches tirées, 8 points dans la zone tuée ou 3 points dans la zone blessée. Pour le blason (S) une volée est tirée de cette façon de chaque côté de la cible et traitée de façon indépendante, puis on totalise les deux volées.

Pour les blasons M, G, TG : la procédure est la même que pour les blasons P mais sur trois flèches. Ils rapportent, pour une seule flèche tirée : 12 points dans la zone tuée ou 5 points dans la zone blessée ; pour la meilleure de deux flèches tirées, 8 points dans la zone tuée ou 3 points dans la zone blessée ; pour la meilleure de trois flèches tirées, 5 points dans la zone tuée ou 2 points dans la zone blessée.

Les cordons sont comptés en faveur du tireur.

Pour corser l'épreuve et par soucis de réalisme, certaines cibles seront accompagnées de blasons Non Tirable (NT), clairement identifiables. Ces blasons ne doivent pas être touchés sauf à souffrir une pénalité de 6 points.

Le contrôle des tirs se fait après chaque tireur pour les blasons TP,P,M,S et après les tirs du peloton pour les cibles G et TG. Cette règle est indicative et peut être adaptée aux circonstances.

**! POUR DES RAISONS DE SECURITE !  
LES RECHERCHES D'EVENTUELLES FLECHES PERDUES SE FERONT A L'ISSUE DE  
L'EPREUVE !!**