

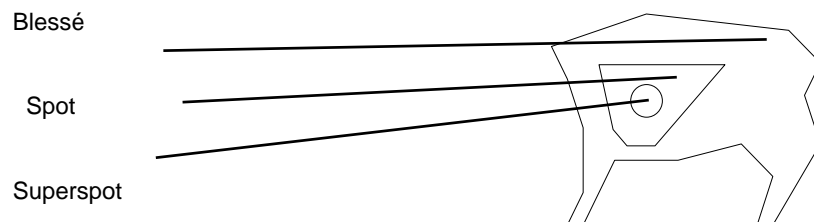
50 Règlement de tir 3D "LIGHT"

50.1 Comptage des points - Scoring avec 3 flèches

	Superspot	Spot	Blessé
1ère flèche	20	18	16
2ème flèche	14	12	10
3ème flèche	8	6	4

Comptage des points – Scoring avec 1 flèche

Superspot	Spot	Blessé
20	14	8



50.2 Position de tir

- 50.2.1 Aucun archer n'a le droit de se tenir devant le piquet. Son pied doit toucher le piquet sur l'arrière ou sur le côté.
- 50.2.2 Pour armer l'arc, la hauteur du bras d'arc ne doit pas dépasser la ligne située entre la hauteur des yeux et la cible. L'arc doit donc uniquement être armé en direction de la cible.
- 50.2.3 Un maximum de 3 tirs est autorisé. L'archer tire jusqu'à avoir touché la cible. Dès qu'une flèche se plante dans une zone valable, l'archer ne tire plus aucune flèche.
- 50.2.4 Aucun archer n'a le droit de retourner au piquet de tir pour tirer d'autres flèches, s'il s'est déjà avancé en direction de la cible.

50.3 Moyens auxiliaires

- 50.3.1 Tous moyens auxiliaires permettant de mesurer les distances sont interdits sur les parcours. Si des jumelles sont autorisées sur le parcours, c'est à l'organisateur de le faire savoir clairement à tous les archers avant le tir.
- 50.3.2 L'utilisation de caméras et appareils photos est interdite pour les mesures de distances. Ils ne peuvent être utilisés uniquement lorsque tous les archers du groupe ont terminé le tir.

50.4 Comptage des Points - Scoring

- 50.4.1 Aucun archer d'un groupe (ou d'un autre groupe) n'a le droit de passer au-delà du piquet, jusqu'à ce que tous les archers du groupe aient terminé le tir depuis ce piquet.
- 50.4.2 Aucune flèche sur la cible ne doit être touchée avant que les scores n'aient été notés et enregistrés.
- 50.4.3 Si une flèche traverse la cible mais se trouve encore dans l'animal, celle-ci doit être repoussée par le Target Captain ou un responsable (pas par l'archer lui-même) et notée immédiatement.
- 50.4.4 Les flèches ricochant au sol et se plantant dans l'animal ne comptent pas.
- 50.4.5 Les flèches ayant ricoché d'une zone valable de la cible doivent être tirées une nouvelle fois. Une flèche compte comme ricochée, si elle se trouve entre la cible et le pas de tir après son rebond. Si la flèche a traversé l'animal dans une zone valable, le tir peut être renouvelé avec une flèche marquée, si l'archer n'a pas encore quitté le pas de tir en direction de l'animal 3D.
- 50.4.6 Seules les flèches plantées dans l'animal comptent. Les flèches plantées dans les cornes, dans les bois, ou dans le socle comptent comme nulles. Les flèches traversant une zone nulle, mais plantées dans une partie valable de l'animal sont comptées. Si un décor est placé derrière l'animal, il est indispensable de marquer une ligne clairement reconnaissable entre le corps de l'animal et le décor. Toute flèche plantée dans le décor compte comme nulle.
- 50.4.7 Si un archer tire du mauvais piquet ou sur la mauvaise cible, il perd la valeur de cette flèche. Ce tir ne peut pas être renouvelé.
- 50.4.8 Lorsqu'un archer tire depuis le piquet et que la flèche tombe à terre il peut alors tirer une autre flèche pour autant qu'il puisse atteindre la flèche avec son arc depuis le piquet.

- 50.4.9 Une flèche qui se plante dans une autre flèche se trouvant déjà sur la cible obtient la même valeur que cette dernière. Une flèche déviée par une autre flèche dans la cible obtient sa propre valeur, c'est-à-dire celle de l'endroit où elle se plante.
- 50.4.10 Lorsqu'il y a une ligne de séparation entre deux zones, la ligne de séparation compte pour la valeur inférieure (pour obtenir la valeur supérieure, la ligne doit être coupée).
- 50.4.11 L'archer peut armer quatre fois. Si après quatre essais la flèche n'a pas été tirée, elle est considérée comme nulle. La seule exception est donnée pour des situations dangereuses; dans ce cas, le target captain ou le premier marqueur (dans le cas du target captain) doit trancher.
- 50.4.12 Il est prévu que les adultes tirent depuis le piquet jaune, les juniors depuis le piquet bleu et les écoliers depuis le piquet noir. Dans certains cas, un piquet supplémentaire peut être ajouté pour les tirs instinctifs. Celui-ci est de couleur rouge et doit être bien visible depuis le pas de tir le plus éloigné.
- 50.5 Catégories
- 50.5.1 L'organisateur décide des catégories qui sont évaluées lors d'un tournoi. (Les catégories avec peu de participants peuvent être regroupées par l'organisateur).

FAAS

Règlement de tir 3D

"LIGHT"

