

# Règlement Tir 3D

Organisation d'une séance de tir officielle.  
(le Tir 3D est une des pratiques du tir à la Sarbacane Sportive)

Ce tir se déroule sur un terrain varié (bois, forêt) où sont installées des cibles volumétriques (dites 3D), représentant des animaux.

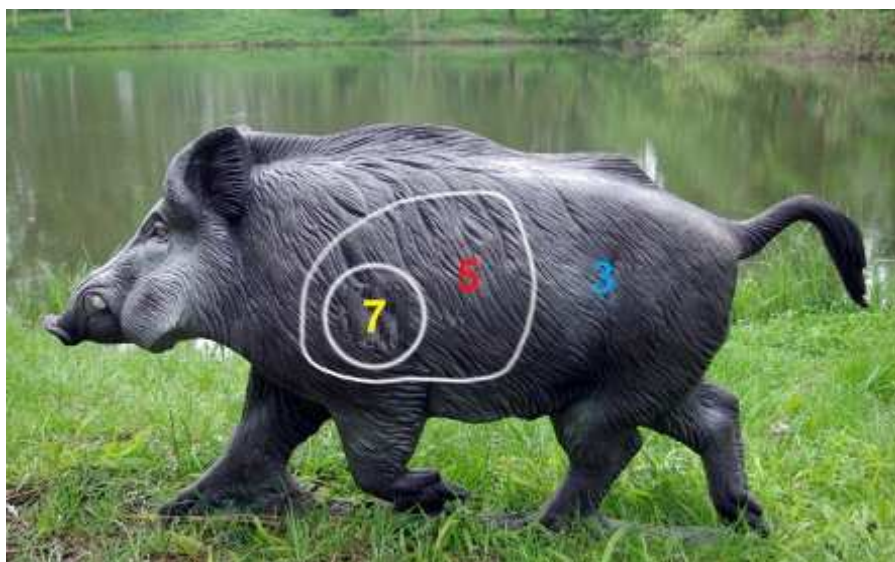
1. **Cible:** Les zones marquantes des cibles 3D sont matérialisées par un trait tracé par le fabricant. Il est interdit de le modifier. En cas de nécessité de refaire le zonage, elles doivent être à l'identique. Lorsque ces zones ne sont pas tracées, elles doivent l'être par l'arbitre responsable ou l'organisateur sous le contrôle de l'arbitre.
2. **Pas de tir:** La distance de tir est entre **5m** et **15m** de la cible, pour hommes et femmes. Le tireur sur le pas de tir doit avoir les deux pieds derrière le piquet rouge sans le dépasser. Le tireur peut être debout, accroupis ou à genoux à partir du moment qu'une partie du corps touche le piquet. Un autre pas d'attente de couleur jaune est situé à **4m** de l'autre pour les autres tireurs.

Pour les enfants de 10 ans et plus et les personnes à mobilité réduite pouvant marcher, la distance est entre **5m** et **10m**.

Pour les enfants de moins de 10 ans la distance est de **5m** et **6m**.

- Piquet blanc pour les enfants de moins de 10 ans.
- Piquet bleu pour les enfants de plus 10 ans et les Handicapés pouvant marcher.
- Piquet rouge pour les adultes.

3. **Tours:** Le tireur tire **5 flèches** par cible. Le concours s'organise en 20 cibles situé sur un parcours extérieur et sécurisé. Les tireurs devront tirer sur les 10 première cibles le matin et les 10 autres l'après midi. Le parcours doit être fléché et numéroté de **1 à 20**.
4. **Durées:** La durée d'un tour (volée) est de **2 minutes**, si le tireur ne peut tirer **5 flèches** dans ce temps, les points obtenus par la suite ne comptent pas.
5. **Comptage des points:** Après les tirs, devant la cible, le tireur annonce ses points en commençant par les plus hauts, sans toucher à la cible et aux flèches. Le marqueur vérifie les points annoncés et les inscrit sur la feuille de marque en utilisant la notation à **3 chiffres**: le nombre de 7, le nombre de 5 et le nombre de 3, puis calcule le total. Le tireur peut alors retirer ses flèches de la cible si aucune contestation ne demande de faire appel à un arbitre. les flèches plantées sur les cornes ou les plumes, queue, pattes et ergots des gibiers à plumes comptent **0**. Les cordons sont à l'avantage.



6. **Sarbacane:** 2 catégories : 1) ADULTES - 2) ENFANTS Il n'y a pas de longueur mini ou maxi pour la sarbacane. Pour les fléchettes, voir l'article 7.
7. **Flèches:** tout type de flèche à une pointe est autorisé dont le fût aura un diamètre compris entre 1 mm et 5 mm. Le cône de la flèche ne doit pas pouvoir pénétrer dans la cible et laisser un dégagement permettant d'évaluer le point. Le poids et la longueur des flèches sont libres.
8. **Robin-Hood:** En cas de plantage d'une flèche dans une autre, son score est celui de la flèche dans laquelle elle s'est plantée. Si les flèches ne se touchent pas, la règle ne s'applique pas et les flèches sont comptées individuellement.
9. **Limites:** Quand une flèche touche la limite de la ligne noire d'un cercle et qu'il est difficile de juger, le point le plus haut est accordé.
10. **Echappement:** Si une flèche tombe de la sarbacane à côté du tireur et qu'elle est récupérable sans avoir à franchir la ligne de tir, le tireur peut la récupérer. Si il ne peut pas la récupérer dans ces conditions, le point est compté 0.
11. **Ex-æquo:** Après la compétition si les scores sont identiques entre plusieurs tireurs, ils se départagent par le plus grand nombre de 7, puis de 5.
12. **Entraînement:** Une période est accordée à l'entraînement avant la compétition.
13. **Volée d'essai:** Aucune volée d'essai n'est autorisée sur les parcours.
14. **Problèmes:** Tout problème doit être discuté et réglé entre le tireur concerné et les arbitres. La décision finale revient au directeur de tir.
15. **Excès de tirs:** Si un tireur tire plus de 5 flèches en un tour, les meilleures flèches en cible sont retirées du total des points.
16. **Refus du tir:** Si une flèche rebondit sur une autre ou sur la cible sans se planter, on peut retirer dans la limite du stock de flèche du tireur.
17. **Plusieurs flèches:** Si un tireur tire "accidentellement" plusieurs flèches ensemble, le tir est considéré comme autant de flèches tirées.
18. **Accessoires:** Certains accessoires de sarbacane sont interdits en compétition : lunettes montées à l'arrière de la sarbacane, double points de visée dans l'axe, projecteurs et pointeurs laser (point rouge), pieds. Pour les tireurs handisport, une potence de maintien est autorisée si elle laisse un débattement plat latéral libre du tube d'au moins 2 cm.

**Des chaussures de marche sont préconisées pour ce style de concours.**