TIR À L'ARC QUÉBEC
UN SPORT, UN ART

Règlements sur cibles animalières 3D pour Athlètes, Organisateurs de compétitions et Juges

Modifications acceptées par la Commission 3D en date de 11 mai 2026
Effectifs dès maintenant

Règlements sur cibles animalière 3D - Ligue des archers du Québec 3D de la FTAQ

Table des matières

1 Informations générales 3
2 Poursuite de tournois 3
3 Exigences générales de l'équipement 3
4 Équipement des archers 3
5 Bris d'équipement et problème médical 4
6 Alcool, drogue, cannabis et tabac sur le site de la compétition 4
7 Procédures de bris d'égalité 4
8 Catégorie d'âges 5
9 Distances et piquets de couleur 5
10 Catégories (définitions) 5
11 Le Tir 8
12 Établissement des pointages 8
13 Cartes de pointage 9
14 Aménagement du parcours 9
15 Allusion aux distances de tir 10
16 Protêts/Appels 10
17 Conséquences du bris des règles 10
18 Les championnats du Québec 11
19 Accès au parcours 11

Le symbole : indique une mise à jour au règlement

1 Informations générales

1.1 Les règlements suivants s'appliqueront lors de toutes les compétitions et championnats organisés par la Ligue des archers du Québec 3D.

1.2 Un tournoi sanctionné par la Ligue des archers du Québec 3D doit être jugé par un juge provincial 3D ou candidat juge provincial 3D dument formé par la FTAQ.

1.3 Un tournoi local / club peut être jugé par un juge local 3D.

1.4 À moins d'avis contraire, les règlements s'appliquent aux tournois intérieur et extérieur.

2 Poursuite de tournois

2.1 Un participant qui commence le tir sur un parcours avec un groupe doit terminer la compétition avec ce même groupe.

2.2 Pour qu'un résultat soit retenu pour la remise de médaille, toute compétition confondue, l'archer est dans l'obligation de compléter les deux rondes (30 ou 40 cibles).

3 Exigences générales de l'équipement

3.1 Un équipement est permis à moins qu'il ne soit prohibé.

4 Équipement des archers

4.1 Inspection

4.1.1 L'inspection de l'équipement de tir est obligatoire pour les championnats du Québec.

4.2 Poids, diamètre et vitesse de la flèche

4.2.1 Les flèches doivent peser au moins cinq (5) grains par livre de pression d'arc.

4.2.2 La pression d'arc est définie au plus haut point durant son allonge (pression maximum ou force de propulsion) obtenue à l'allonge maximale.

4.2.3 Une tolérance de cinq (5) grains sera accordée pour la marge d'erreur de la balance.

4.2.4 Une tolérance de deux (2) livres pour la pression de l'arc est aussi accordée (variation de la balance), mais le poids de la flèche doit toujours tenir compte de la pression de l'arc.

4.2.5 Pour les divisions traditionnel, arc long, arc nu, le diamètre maximal des flèches ne peut pas dépasser 9,3 mm (les wraps (décorations) ne sont pas considérés comme faisant partie de cette limitation tant qu'elles ne dépassent pas 22 cm en direction de la pointe mesurés à partir de la gorge de l'encoche où est placée la corde à leur extrémité). Le diamètre maximal des pointes est de 9,4 mm. (Ref. Livre 4 de TAC, article 22.1.7.1)

4.2.6 Pour toutes les autres divisions le diamètre maximal des tubes des flèches n'est pas limité. (Ref. Livre 4 de TAC, article 22.8.7.1)

4.3 Boulons de branches

4.3.1 Lorsqu'un tireur a commencé le tournoi, il ne peut réajuster ses branches pour modifier sa pression d'arc tant qu'il ne pourra être vérifié à la fin de ce parcours.

4.4 Mires

4.4.1 Quand elles sont permises les mires ne peuvent dépasser douze (12) pouces à leur point d'attachement à la poignée d'arc.

4.4.2 Les mires qui émettent un faisceau lumineux (laser) sur une cible sont prohibées.

4.4.3 Le point de visée peut être en fibre optique ou une source lumineuse électrique pour éclairer le point de visée ou une source lumineuse chimique qui sera encastrée de manière à ne pas déranger les autres athlètes.

4.5 Tension d'arc maximale

4.5.1 Les compétiteurs hommes peuvent utiliser un arc de tension maximale de 80 livres au sommet de sa courbe à moins qu'il soit prohibé.

4.5.2 Arc long et traditionnel – 80 livres, maximum.

4.5.3 Femmes toutes catégories et hommes junior, cadet et benjamin - maximum de 60 livres au sommet de l'allonge.

4.5.4 Minime et Peewee, un maximum de 40 livres au sommet de l'allonge.

4.6 Caméras, télémètre, jumelles et cellulaire

4.6.1 Les caméras et les appareils de détection de distance ne sont pas permis sur le terrain de tir sans regard à leur utilisation.

4.6.2 Sur le piquet de tir, les archers peuvent utiliser des jumelles pour regarder la cible avant de tirer. Aucun ajustement

de mire n'est autorisé par la suite. Ils doivent se rappeler les restrictions de temps pour leur tir.

4.6.3 À cause des considérations de temps, aucun compétiteur ne pourra vérifier la cible au moyen de jumelles à partir du poste de tir après son tir.

4.6.4 Pour les athlètes de toutes les divisions, il est interdit d'utiliser des appareils électroniques ou électriques pouvant être attachés à leur matériel ainsi que des appareils de communication (y compris les téléphones cellulaire), des casques d'écoute ou des appareils pour atténuer les bruits (de réduction sonore).

4.6.5 Les téléphones cellulaires doivent être utilisés strictement en cas d'urgence; Ils doivent être gardés tout au long de la compétition sur le mode vibration

4.7 Admissibilité des participants

4.7.1 Les compétiteurs sont admissibles à participer dans une catégorie seulement par évènement homologué par La Ligue des archers du Québec 3D.

5 Bris d'équipement et problème médical

5.1 Un bris d'équipement doit être visible et confirmé par la majorité du groupe.

5.2 L'ordre de tir peut être modifié temporairement en cas de défaillance de l'équipement.

5.3 Il ne sera pas alloué plus de trente (30) minutes pour un tournoi extérieur et quinze (15) minutes pour un tournoi intérieur.

5.4 Les autres archers du groupe tireront et marqueront leurs pointages avant que les archers des groupes suivants puissent tirer et dépasser pour poursuivre le parcours.

5.5 Si l'archer est de retour dans le temps limite, il peut tirer la flèche restante sur cette cible.

5.6 Le groupe attendra l'archer pendant un maximum de trente (30) minutes ou quinze (15) minutes selon le cas, avant de continuer le parcours.

5.7 Un archer qui n'est pas en mesure de respecter le temps alloué, devra inscrire un missed (M) pour la cible non tirée ainsi que pour les cibles suivantes jusqu'à ce qu'il rejoigne son groupe.

5.8 L'équipement de l'archer peut être revérifié avant de retourner sur le parcours.

5.9 Un bris d'équipement est la seule raison pour faire un changement d'équipement.

5.10 Dans le cas d'un problème médical, quinze (15) minutes seront allouées pour permettre à l'archer de reprendre son tir.

6 Alcool, drogue, cannabis et tabac sur le site de la compétition

6.1 Aucune boisson ou drogue ne pourra être transportée ou consommée sur le site de la compétition et sur le terrain de pratique pendant les heures de tir.

6.2 Si dans l'opinion d'un juge, un archer est sous l'influence de l'alcool, du cannabis ou de toute substance pouvant causer problèmes ou des risques sur la sécurité pour lui-même ou pour les autres, cette personne se verra refuser la permission de continuer dans cette compétition et sera disqualifié.

6.3 Il est défendu de fumer sur les parcours et les lieux de pratique.

7 Procédures de bris d'égalité

7.1 Dans l'éventualité d'une égalité dans les pointages, l'ordre des résultats sera déterminé de la façon suivante.

7.1.1 Non-médaillés

- Le plus grand nombre de 11
- Le plus grand nombre de 10
- Si l'égalité persiste, les archers seront déclarés égaux.

7.2 Médailles et autres

- L'archer avec le plus grand nombre de 11.
- Le plus grand nombre de 10.
- Si l'égalité persiste, une cible animalière sera placée à une distance inconnue.
- Il y aura une petite marque placée au centre de la zone du 11.
- Une seule flèche sera tirée par archer.
- Si l'égalité n'est pas résolue, la flèche la plus près du centre du 11 déterminera le vainqueur.
- Si l'égalité n'est pas levée, d'autres flèches de départage seront utilisées jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

7.3 Si seulement un seul archer est présent pour le bris d'égalité, il sera déclaré vainqueur par forfait.

7.4 Le temps alloué pour un archer pour tirer une flèche durant le bris d'égalité sera quarante (40) secondes.

8 Catégorie d'âges

Maître 60	60 ans et plus au 31 décembre de l'année en cours (homme et femme)
Maître 50	50 ans et plus au 31 décembre de l'année en cours (homme et femme)
Senior	21 ans et plus au 31 décembre de l'année en cours (homme et femme)
Junior	18-19-20 ans au 31 décembre de l'année en cours (homme et femme)
Cadet	15-16-17 ans au 31 décembre de l'année en cours (homme et femme)
Benjamin	13-14 ans au 31 décembre de l'année en cours (homme et femme)
Minime	10-11-12 ans au 31 décembre de l'année en cours (homme et femme)
Peewee	9 ans et moins au 31 décembre de l'année en cours (homme et femme)

9 Distances et piquets de couleur

Couleur Piquet	Distances	Catégories
Orange	46 m (max)	Maître 50 (M50), Ouvert 46m (BHO), Juniors Ouvert (JRC)
Vert	37 m (max)	Maître 60 (M60), Chasseur illimité 37m (BHO), Chasseur mire fixe, Télémètre (extérieur seulement), Cadet (CADC),
Blanc	27 m (max)	Long Bow (LB), Traditionnel (TR), Junior Traditionnel (JRTR), Cadet Traditionnel (CADTR), Benjamin Ouvert (CUBC), Benjamin Traditionnel (CUBTR), Arc nu (toutes les catégories)
Bleu	20 m (max)	Minime Ouvert (PCUBC), Minime Traditionnel (PCUBTR), Peewee (PW)

10 Catégories (définitions)

10.1 MAÎTRE 60 - M60 (homme et femme) (37m)

- Tout type d'arc sauf traditionnel et long bow
- Peut tirer n'importe quel type d'équipement ou style sujet aux restrictions décrites à l'article 4.4.

10.2 MAÎTRE 50 – M50 (homme et femme) (46m)

- Tout type d'arc sauf traditionnel et long bow.
- Peut tirer n'importe quel type d'équipement ou style sujet aux restrictions décrites à l'article 4.4.

10.3 OUVERT – BHO (homme et femme) (46m)

- Tout type d'arc sauf traditionnel et long bow
- Peut être utilisé avec déclencheur, gant, protège-doigts ou aux doigts nus.
- Toute mire ajustable, de toute sorte sujette aux restrictions décrites à l'article 4.4.

10.4 CHASSEUR ILLIMITÉ (homme et femme) (37m)

- Tout type d'arc sauf traditionnel et long bow
- Peut être utilisé avec déclencheur, gant, protège-doigts ou aux doigts nus.
- Toute mire ajustable, de toute sorte sujette aux restrictions décrites à l'article 4.4

10.5 Traditionnel (Instinctif) –TR (homme et femme) (27m)

- Arc traditionnel et Long Bow (LB).
- Arc traditionnel et Long Bow – LB, sont ouverts à toutes les catégories sauf Maître 60 (M60) et Maître 50 (M50) (en respectant la tension d'arc permise pour chacune des catégories d'âge)
- Les modèles permettant le tir au travers du corps de l'arc ne sont pas permis.
- Tension maximale de 80 livres.
- Un déclencheur n'est pas permis.
- Aucun accessoire de visée n'est permis.
- Aucune marque sur l'arc ou sur la corde pouvant servir d'aide à la visée n'est permise.
- Les poignées multi couleurs et les marques publicitaire à l'intérieur des lames sont permises.
- Un contrôleur d'allonge n'est pas permis.
- Un point d'encoche simple est autorisé.
- L'athlète peut utiliser un simple repose-flèche en plastique auto-adhésif, un repose-plume comme fourni par le fabricant ou il peut utiliser le plateau de l'arc qui seul peut être couvert par n'importe quel type de matériel. La partie verticale de la fenêtre de tir peut être protégée par du matériel qui ne doit ni dépasser de plus de 1 cm au-dessus de la flèche posée ni être plus épais que 3 mm - mesure effectuée sur le corps d'arc juste à côté du matériel utilisé. Les autres types de repose-flèches sont interdits. *(Ref. Livre 4 de TAC, article 22.4.3.1)*
- La corde peut-être de différentes couleurs et peut posséder un tranche fil et un point d'encoche simple. Si deux points d'encoche sont utilisés, la distance entre eux doit être juste suffisante pour retenir l'encoche de la flèche. Le tranche

fil sur la corde ne peut se terminer à l'intérieur de la portée de la vue de l'athlète lorsque l'arc est en pleine tension.
- Les repères pour la bouche ou le nez sont défendus sur la corde.
- Une protection pour les doigts de la forme d'un protège-doigts, un gant ou une palette est permise.
- Un gant ordinaire, mitaine ou items similaires peuvent être portés sur la poignée de l'arc, mais ne doit pas être attaché à la poignée. La protection des doigts ne doit pas incorporer d'appareil pour tenir, tirer et relâcher la corde. Une tablette d'ancrage ou appareillage similaire attaché au protège-doigts dans le but d'ancrage n'est pas permis.

10.5.1 Arc nu (27m)

Division Arc nu Pour la Division Arc nu, les équipements suivants sont autorisés (tiré des règlements de Tir à l'Arc Canada article 22.3.1) :

- Une corde faite de n'importe quel nombre de brins.
- L'athlète ne peut pas utiliser sa corde comme aide à la visée grâce à un œilleton, un point de repère ou tout autre moyen.
- Un repose-flèche qui peut être réglable et présenté plus d'un (1) support vertical est autorisé.
- Les athlètes peuvent y placer n'importe quel bouton de pression, point de pression ou plaque/plateau pourvu que ceux-ci ne puissent pas lui servir d'aide supplémentaire à la visée. Le point de pression ne peut pas être placé à plus de deux (2) centimètres (à l'intérieur) du point de pivot de la poignée.
- Les contrôleurs d'allonge sont interdits.
- Les déplacements de doigts de corde et les déplacements des repères faciaux sont autorisés.
- Les stabilisateurs sont interdits.
- Les absorbeurs de vibration intégrés à l'arc sont autorisés. Ils peuvent être installer sur le corps d'arc par le manufacturier ou l'athlète peut en ajouter un directement sur le corps d'arc ou sur les poids. Toute combinaison de poids et d'absorbeurs de vibration doit passer dans un anneau dont le diamètre intérieur est de 12.2cm (+/-0.5mm) sans avoir à plier l'absorbeur pour le faire passer dans l'anneau de 12.2cm. Un insert de stabilisateur angulé installé par le manufacturier est autorisé mais des connecteurs ou des attaches angulés ne sont pas autorisés. Les poids et les absorbeurs de vibration peuvent être installés au-dessus ou en dessous de la poignée du corps d'arc mais en aucun cas ils ne doivent aider à la visée ou à déterminer les distances.
- Une protection pour les doigts, que ce soit un protège-doigt, un doigtier, un gant de tir, une palette, ne doit servir qu'à tendre et lâcher la corde mais en aucune manière elle ne doit contenir un objet, un système qui pourrait aider l'athlète à tendre, tenir et lâcher la corde.
- L'athlète peut utiliser un séparateur de doigts pour ne pas pincer la corde et une plaquette d'ancrage - ou tout autre dispositif similaire attaché sur le protège-doigt (palette) pour l'aider à positionner le point d'ancrage. La couture doit être d'une couleur unie, les points d'une même taille. Des marques ou des lignes peuvent être ajoutés directement sur la palette ou sur un adhésif placé sur la palette. Ces marques doivent être d'une même taille, d'une même forme et d'une même couleur et peuvent avoir jusqu'à deux longueurs différentes. Les notes, marques additionnelles sont interdites. A la main d'arc, l'athlète peut porter un gant, une mitaine ou toute autre protection similaire mais celle-ci ne doit pas être attachée à la poignée de l'arc.
- Incluant dragonne, protège-bras, plastron, bandoir, carquois (à porter à la hanche, à la ceinture ou à poser au sol). Les appareils pour surélever (en partie ou entièrement) un pied qu'ils soient attachés ou non aux chaussures sont autorisés tant qu'ils ne représentent pas un danger pour les autres athlètes sur la ligne ou le pas de tir et ne dépassent pas de plus de deux (2) centimètres de l'empreinte de la chaussure. Les amortisseurs pour branches sont aussi.

10.6 CHASSEUR MIRE FIXE (HUN) (homme et femme) (37m)

- Tout type d'arc sauf traditionnel et long bow
- Peut-être utilisé avec déclencheur, gant, protège-doigts ou aux doigts nus.
- Mire fixe sujet aux restrictions décrites au point 4.4 à l'exception de 4.4.4.
- Seulement un (1) stabilisateur simple de dix-huit (18) pouces maximums à partir de l'arc est permis et un stabilisateur latéral de 12 pouces (12 po) à partir du corps de l'arc.
- Des amortisseurs de vibrations secondaires ayant moins de deux (2) pouces de longueur à partir du point d'attachement à l'arc sont permis. Ce ne sont pas des contrepoids et aucun poids ne doit être ajouté à ces appareils.

- Les mires avec lentilles de grossissement ou non ne sont pas permises.

10.7 TÉLÉMÈTRE (37m) permis à l'extérieur seulement

Le même matériel que pour la division arc à poulies illimité est autorisé, sauf : TAC

- L'arc peut utiliser n'importe quel viseur de chasse disponible sur le marché, y compris les viseurs coulissants, avec les limitations suivantes.
- Ne doit comporter aucune lentille, grossissante ou non:
- Peut avoir une ou plusieurs pointeaux:
  - Il peut s'agir d'un pointeau à fibre optique et/ou d'une lampe électrique pour éclairer les pointeaux et/ou d'un bâton lumineux chimique.
  - Le bâton lumineux doit être encastré de manière à ne pas gêner les autres athlètes;
  - Les pointeaux multiples sont placés à des distances/écarts utilisables dans la fenêtre de visée.
- Le réglage en hauteur et en largeur peut être effectué pendant la compétition;
- Peut être équipé d'un niveau;
- Ne doit pas dépasser de plus de dix-huit (18) pouces le point d'attache du corps d'arc le plus proche.
- Un seul stabilisateur arrière d'une longueur maximale de douze (12) pouces (y compris les poids) peut être utilisé, quel que soit le point d'attache à l'arc.
- Des amortisseurs de vibrations secondaires ayant moins de deux (2) pouces de longueur à partir du point d'attachement à l'arc sont permis. Ce ne sont pas des contrepoids et aucun poids ne doit être ajouté à ces appareils.
- Les télémètres peuvent être utilisés par les archers pour déterminer les distances
- Les télémètres sont permis dans la classe télémètres, hommes et femmes

10.8 JUNIOR Ouvert–JRC (homme et femme) (46m)

- Tout type d'arc sauf traditionnel et long bow
- Peut-être utilisé avec déclencheur, gant, protège-doigts ou aux doigts nus.
- Les mires fixe ou ajustable sont sujettes aux restrictions décrites au point 4.4.

10.9 JUNIOR TRADITIONNEL – JRTR (homme et femme) (27m)

- Arc traditionnel ou long seulement
- Un déclencheur n'est pas permis.
- Un point d'ancrage unique seulement.

10.10 CADET Ouvert – CADC (homme et femme) (37m)

- Même équipement que JUNIOR Ouvert – JRC

10.11 CADET TRADITIONNEL – CADTR (homme et femme) (27m)

- Même équipement que le JUNIOR Traditionnel – JRTR

10.12 BENJAMIN Ouvert – CUBC (homme et femme) (27m)

- Même équipement que JUNIOR Ouvert – JRC

10.13 BENJAMIN TRADITIONNEL – CUBTR (homme et femme) (27m)

- Même équipement que le JUNIOR Traditionnel – JRTR

10.14 MINIME Ouvert – PCUBC (homme et femme) (20m)

- Même équipement que JUNIOR Ouvert – JRC

10.15 MINIME TRADITIONNEL – PCUBTR (homme et femme) (20m)

- Même équipement que le JUNIOR Traditionnel – JRTR

10.16 PEEWEE Ouvert – PW (mixte) (20m)

- Tout type d'équipement ou style, sujet à restrictions identifiées ci-dessus.
- Pas de classe séparée homme / femme.
- Distance maximum de 20 m

10.17 ARC RECOURBÉ AVEC AIDE (27m)

- Cette catégorie est ajoutée dans les règlements pour La Ligue des archers du Québec 3D.
- CADET – CADTR (homme et femme)
- BENJAMIN – CUBR (homme et femme)
- MINIME – PCUBR (homme et femme)
- PEEWEE – PWR (homme et femme)
- Arc recourbé;
- Une corde peut être faite de n'importe quel nombre de brins;
- Un repose flèches;
- Un bouton de pression;
- Un contrôleur d'allonge (Clicker)
- Un viseur: Il peut y avoir plus d'un système de visée (pour les compétitions au Québec seulement)

- Des stabilisateurs et compensateurs sont permis

10.18 CLASSE NON – COMPÉTITIVE (NC) (homme et femme)

- Les archers qui possèdent des équipements qui tombent à l'extérieur des présents guides seront placés dans cette catégorie.
- Pas de classe séparée homme / femme.
- Aucune reconnaissance ou médaille ne sera décernée à cette classe
- Peut être tiré de n'importe quel poste de tir.

11 Le Tir

11.1 Une flèche par archer est tirée par cible pour toutes les catégories d'archers sauf pour les arcs traditionnels qui vont tirer 2 flèches et vont compter le pointage de la meilleure flèche.

11.2 Toute flèche échappée et pouvant être reprise par l'archer sans laisser sa position de tir, et en touchant le poste de tir sans que son corps ne dépasse la ligne de tir peut être ré-encochée et retirée, sauf si cette flèche provient d'un rebond.

11.3 Si une cible tombe, et il est impossible pour le groupe de déterminer l'emplacement de l'impact de la flèche, le tir peut être repris avec l'accord du juge.

11.4 Les positions de tir plus éloignées de la cible doivent être tirées en premier, à moins d'un avis contraire d'un officiel.

11.5 Les archers tirant de la même position doivent tirer en alternance de cible en cible.

11.6 L'archer doit toucher au poste de tir avec une partie de son corps.

11.7 Pendant le tir, le tireur doit tirer de sa position de tir désignée.

11.8 **Temps de tir**

11.8.1 Deux (2) minutes seront allouées pour le premier archer du groupe. Ce temps commencera aussitôt que le groupe précédent aura quitté la cible. Chaque archer suivant de ce groupe aura deux (2) minutes pour tirer sa flèche. Cette limite de temps de deux (2) minutes commence quand l'archer précédant de ce groupe relâche sa flèche.

11.8.2 Un archer trouvé en violation de cette règle pourra avoir cinq (5) points déduits de son pointage.

12 Établissement des pointages

12.1 Pour être comptabilisée, une flèche doit être plantée dans la cible.

12.2 Pour toutes les compétitions homologuées par La Ligue des archers du Québec 3D, l'établissement des pointages se fait de la façon suivante :

12.2.1 **11** – Petit cercle centré à l'intérieur du 10. Approximativement 25 % de la zone du 10 sera utilisé. La flèche doit au moins toucher à la ligne de séparation.

12.2.2 **10** – Cercle à l'intérieure de la zone vitale. La flèche doit au moins toucher à la ligne de séparation.

12.2.3 **8** – Zone vitale extérieure de la zone du 10. La flèche doit au moins toucher la ligne de séparation.

12.2.4 **5** - La flèche doit être piquée dans le reste de l'animal touchant la couleur du corps de cet animal.

12.2.5 **M** – La flèche est piquée dans les cornes ou les sabots sans toucher à la couleur de l'animal, a ricoché hors de la cible, est piquée dans une autre cible ou a manqué la cible.

12.3 Toutes les zones de pointage seront utilisées à moins qu'il soit noté autrement au poste de tir.

12.4 Toute flèche relâchée accidentellement ou délibérément et qui n'est pas dans une zone de la cible sera comptabilisée comme M.

12.5 Le pointage des flèches doit être inscrit sur les deux cartes de pointage par les deux marqueurs avant que les flèches ne soient retirées de la cible.

12.6 Un pointage de M sera inscrit pour une flèche retirée avant d'être comptabilisée. Chaque archer est responsable de sa flèche et de son pointage.

12.7 Une flèche atteignant l'encoche d'une autre flèche et y restant plantée (Robin Hood), doit être comptabilisée selon la valeur de la flèche atteinte.

12.8 Une flèche atteignant une autre flèche et déviant dans la cible et y restant plantée aura la valeur de l'endroit où elle est plantée.

12.9 Une flèche qui touche une autre flèche puis rebondit prend la valeur de la flèche touchée pour autant que celle-ci soit identifiée.

12.10 Si les archers n'arrivent pas à se mettre d'accord sur la valeur de la flèche, celle-ci sera marquée cinq (5).

12.11 Une flèche passée au travers est définie comme ayant complètement traversée la cible avec du matériel 360 degrés autour de la flèche et laissant un trou d'entrée et de sortie. Une flèche passée au travers devra être comptabilisée selon l'accord de la majorité des archers du groupe si ceux-ci peuvent témoigner du point d'impact. S'il n'y a pas accord de la majorité des archers du groupe, elle sera tirée à nouveau.

12.12 La décision de la valeur d'une flèche devra être prise par tous les compétiteurs du groupe et cela avant que les flèches ne soient retirées de la cible. La majorité du groupe décidera de la valeur de la flèche. S'il y avait une décision partagée (50/50), la valeur retenue sera la plus grande. La décision des archers est finale.

12.13 Pour les minimes et peewee seulement, si une flèche rebondit en avant de la cible, le pointage sera de 5.
12.14 Un archer ayant oublié une flèche dans la cible précédente devra avertir le juge.

13 Cartes de pointage

13.1 Toutes les cartes de pointage doivent être mélangées et les groupes séparés.
13.2 Une équipe de trois (3) ou quatre (4) parents ou amis avec une autre personne étrangère est considérée comme un groupe séparé.
13.3 L'étranger doit être un des marqueurs pour le groupe.
13.4 Les cartes de pointage doivent être écrites en double.
13.5 Un désaccord entre 2 cartes de pointage peut être découvert après que les flèches aient été retirées. Un juge pourra alors corriger les cartes de pointage s'il y a suffisamment de preuves pour déterminer quel pointage est bon. Sinon, le pointage le plus bas sera retenu.
13.6 Une erreur sur une carte de pointage peut être corrigée avant que les flèches ne soient retirées à condition que tous les archers soient d'accord avec la correction.
13.7 Ces corrections doivent être initialisées par les archers de ce groupe.
13.8 Toute autre dispute concernant les pointages inscrits sur une carte de pointage doit être référée à un juge avant la remise des cartes à la personne désignée par le comité organisateur.
13.9 Toutes les cartes de pointage doivent être remises à la fin de chaque parcours.
13.10 Elles doivent être lisibles, compilées et signées pour être acceptées.
13.11 Lorsque les cartes de pointage seront remises à la personne désignée par le comité organisateur, elles ne peuvent plus être corrigées ou modifiées par la suite.
13.12 Chaque participant est responsable de l'exactitude de l'information sur sa carte de pointage (nom, catégorie, pointage, etc.).
13.13 Chaque participant est responsable de ses cartes de pointage et aucune carte ne sera reproduite pour remplacer une carte perdue, endommagée ou volée sans l'autorisation d'un juge ou d'une personne désignée par le comité organisateur.
13.14 Toutes les cartes de pointage doivent être conservées par le club organisateur pour une durée de 12 mois.
13.15 Les résultats du tournoi doivent être envoyés par le club organisateur au responsable des tournois au plus tard vingt quatre (24) heures après la fin du tournoi selon la méthode prescrite.

14 Aménagement du parcours.

14.1 Une copie de ce règlement doit être disponible sur le parcours de tir.
14.2 Les cibles animalières installées sur le parcours doivent être de type 3D.
14.3 Lors de toutes les compétitions intérieures les organisateurs pourront installer un ballot 0 d'une grandeur minimale de 24"x24" à une distance de minimum 10 mètres. Il sera mis à la disposition des archers pour la vérification de leur équipement avant les compétitions. Une seule flèche pourra être tirée.
14.4 Lors de toutes les compétitions extérieures les organisateurs pourront installer un ballot de pratique à une distance de minimum 10 mètres. Il sera mis à la disposition des archers pour la vérification de leur équipement avant les compétitions. Une seule flèche pourra être tirée.
14.5 Un mélange de cibles de différentes sortes et grandeurs est autorisé.
14.6 Les cibles doivent être installées de telle façon que les aires de la partie vitale soient ouvertes et facile à distinguer.
14.7 S'il y a plusieurs zones vitales sur une cible, les organisateurs doivent identifier la zone correcte à tirer de façon appropriée au poste de tir. Cette identification doit être faite de façon claire afin qu'elle puisse être appliquée à tous les postes de tir. Le 11 étant toujours celui du centre.
14.8 Si la zone vitale désignée, n'est pas identifiée de façon appropriée (14.5), toutes les autres zones vitales pourront être comptabilisées.
14.9 Les organisateurs ont le droit de changer les cibles durant une compétition si les juges considèrent que celle-ci est trop endommagée ou nuit à la sécurité des archers. La cible doit être remplacée par une cible des dimensions identique ou approximative. La cible sera changée à la fin de la première ronde où avant si le juge en décide.
14.10 Les distances du poste de tir aux zones vitales des cibles ne doivent pas dépasser les distances maximales indiquées pour ces catégories respectives.
14.11 Aucune tolérance sur les distances maximales aux zones vitales n'est acceptée.
14.12 Les distances doivent être mesurées à une hauteur approximative de 1,5 à 2 mètres au dessus du sol jusqu'au centre de la zone vitale.
14.13 Les distances maximales doivent être prises avec un ruban à mesurer.
14.14 (Extérieur seulement) Les aires d'attente seront délimitées par un ruban de sécurité ou toute autre marque placée à telle distance permettant au groupe approchant de voir le groupe qui le précède et d'attendre. La distance doit être adéquate de façon à ne pas permettre au groupe approchant de déranger les archers en situations de tir. Le groupe approchant doit attendre dans cette aire d'attente jusqu'à ce que les archers aient enregistré leurs pointages et se soient déplacés jusqu'à la prochaine cible.

14.15 Un parcours régulier homologué doit contenir 2 fois 15 cibles ou 1 fois 30 cibles.
Lors d'un tournoi régulier homologué pour que les résultats soient comptabilisés ceux-ci devront être sur 30 cibles. Advenant qu'il y ait plus de cibles seulement les 15 premiers résultats de chaque ronde seront pris en considération.

14.16 Aucun poste de tir ne doit traverser un sentier. Entre le poste de tir et la cible il doit y avoir un aller retour obligatoire. Le sentier doit être accessible dans les deux sens.

15 Allusion aux distances de tir

15.1 Il est formellement interdit de discuter des distances de tir.

15.2 Toute discussion avec des compétiteurs n'ayant pas encore tiré la cible concernée pourra être sujet à une pénalité.

15.3 Il est interdit de prendre en note les distances de tir.

15.4 Voir l'article 17.4 pour les conséquences.

16 Protêts/Appels

16.1 Aucun appel ne pourra être fait contre la valeur d'une flèche.

16.2 Jury d'appel. Le comité organisateur choisi le président du jury qui sera la première personne non impliquée dans le sujet de l'appel, dans la liste suivante :

- Le juge de niveau provincial ou de plus haut niveau avec le plus d'années actives qui est présent sans être officiel de la compétition et qui n'est pas compétiteur.
- Le juge certifié de plus haut niveau avec le plus d'années d'expérience comme juge et qui est officiel de la compétition.
- Un juge ayant la connaissance requise sans être compétiteur.
- Un officier de La Ligue des archers du Québec 3D ayant les connaissances requises qui n'est pas compétiteur.

16.3 Dans l'éventualité d'un litige sur la nomination du président du jury, la décision sera prise par un officier de La Ligue des archers du Québec 3D ou de son représentant.

16.4 La notification d'un appel doit être faite verbalement au juge en chef responsable du tournoi ou au comité organisateur suivant la fin de sa ronde en cours et par écrit dans les trente (30) minutes suivant le tir de sa dernière flèche de son parcours.

16.5 Les appels doivent être faits par écrit, accompagnés par un montant de cinquante (50,00$) cinquante dollars dans les 30 minutes après la prise de pointage de la dernière flèche tirée de la ronde en cours.

16.6 Si un appel est reçu le président du jury appointera deux membres du jury selon la liste ci-haut auxquels s'additionneront si nécessaire des compétiteurs impartiaux et connaissant dans des catégories différentes de l'appelant.

16.7 Toute décision rendue par le comité de jury sera signifiée par écrit et soumise à l'appelant avant la remise des prix et médailles.

16.8 Toutes les décisions rendues par ce comité sont finales.

16.9 Si l'appel est retenu, le montant de cinquante (50,00$) cinquante dollars est retourné à l'appelant. Sinon, il sera remis au comité organisateur.

16.10 Le président du jury d'appel ou son délégué doivent être disponibles sur le terrain du tournoi en tout temps durant les championnats, incluant la pratique officielle, et jusqu'à au moins trente (30) minutes après la prise de pointage de la dernière flèche tirée.

16.11 Lors des compétitions régulières, le comité de protêt doit être formé de trois personnes membres de trois clubs différents de celui du plaignant.

17 Conséquences du bris des règles

17.1 Un archer tirant d'un mauvais poste de tir ou dans une mauvaise cible, ou, dans une cible ne correspondant pas à sa catégorie, ou ne touchant pas le poste de tir recevra M pour sa flèche.

17.2 Un archer qui est trouvé ayant utilisé, ou utilisant un équipement illégal sera classé dans la catégorie non compétitive (NC).

17.3 Un compétiteur ayant été trouvé utilisant un appareil de détection des distances durant la compétition sera immédiatement disqualifié.

17.4 Un archer ayant été trouvé à discuter des distances recevra M pour sa flèche et un avertissement.

17.5 Une seconde offense conduira à sa disqualification.

17.6 (Intérieur seulement). Les archers doivent se diriger aussi directement que possible à leur cible pour la prise de pointage et devront retourner directement à la ligne de tir. Marcher vers les autres cibles sera considéré comme étant un avantage injuste et cinq (5) points seront déduits de la carte de pointage de l'archer. Une deuxième offense conduira à sa disqualification.

17.7 Sur le poste de tir un archer ne peut vérifier la cible avec ses jumelles après son tir. Un archer trouvé en violation de cette règle recevra un avertissement et aura cinq (5) points déduits de sa feuille de pointage pour chaque offense subséquente.

17.8 Un archer trouvé en possession ou utilisant de l'alcool ou des substances illicites sur le parcours ou dans les aires de pratique ou autres aires ou l'équipement est utilisé sera disqualifié.
17.9 Un archer arrivant après que le tir ait débuté peut-être escorter sur le parcours pour rejoindre son groupe, mais il recevra M pour chaque cible déjà tirée par son groupe.
17.10 Un archer qui est trouvé avoir une conduite antisportive sera disqualifié.
17.11 La ronde 3D n'est pas un évènement chronométré, mais dans le cas d'un groupe/équipe causant un bouchon de circulation, les juges agiront en conséquence.
17.12 Tout archer modifiant intentionnellement le parcours en déplaçant les cibles, les piquets ou les obstacles peut être disqualifié.
17.13 Un archer quittant le parcours ou échangeant son équipement sans suivre la procédure de bris d'équipement ou maladie ou sans l'autorisation d'un juge sera disqualifié.
17.14 Un total inexact qui avantage le pointage d'un compétiteur résultera en la disqualification de ce compétiteur.

18 Les championnats du Québec

18.1 Le Championnat du Québec doit être organisé sur 2 fois 20 cibles ou 1 fois 40 cibles
18.2 Les Championnats du Québec 3D se dérouleront sur un ou deux jours au choix du comité organisateur. Au plus tard la première fin de semaine du mois de mai pour le Championnat du Québec intérieur et la deuxième fin de semaine du mois de septembre pour le Championnat du Québec extérieur. Si le championnat est sur deux jours, les archers auront le choix de s'inscrire pour faire le championnat sur une seule journée de leur choix ou sur deux jours (ex : 20 cibles le samedi et 20 cibles le dimanche)
18.3 Seulement les entraîneurs dûment accrédités seront acceptés à la ligne de tir. Les parents n'ont pas accès au site de compétition. Ils devront suivre la compétition à partir des estrades ou de l'aire confinée aux spectateurs.
18.4 Dans le cadre des Championnats du Québec, un archer doit être jumelé à un archer tirant à la même distance (excepté les peewees qui peuvent être jumelés avec des catégories autres que la leur).
18.5 La vérification des distances ne peut être effectuée que par les juges en charge de la compétition.
18.6 Toute personne ayant participé à la vérification des distances n'est pas admissible au Championnat.
18.7 Des photos et vidéos de l'ensemble du parcours sont permises à condition que ça ne compromet pas la publication des distances.
18.8 La partie vitale des cibles doit être identifiable à partir du poste de tir.
18.9 Toute publicité, annonce ou sollicitation doit être soumise au préalable pour acceptation auprès de La Ligue des archers du Québec 3D.
18.10 Lors d'un championnat les peewees et les minimes pourront être accompagnés par un chaperon.
Chaperon : personne identifiée avant la compétition, peut être un compétiteur ou non. Un (1) chaperon par équipe. Il doit être identifié lors de l'inscription si non, il sera nommé d'office.
18.11 Lors des championnats toutes les cibles doivent être munies d'un 11.
18.12 Les plus petits animaux acceptés dans le cadre des championnats ne doivent pas être plus petits que la taille d'un castor ou d'un raton laveur.

19 Accès au parcours

19.1 Lors des compétitions homologuées et Championnats du Québec, les parents ne sont pas admis dans le parcours.