

# Règlement du Circuit PRO-3D

*MISE À JOUR MARS 2024*



Ajouts en vert  
~~Retraits en rouge barré~~

# RÈGLEMENT DU CIRCUIT PRO-3D

## TABLE DES MATIÈRES

HISTORIQUE ET MISSION DU CIRCUIT.....	2
PRINCIPES DE BASE.....	2
PARTICIPATION DES CLUBS AUX ACTIVITÉS DU CIRCUIT PRO-3D.....	3
RÈGLEMENTS DE SÉCURITÉ DU CIRCUIT PRO-3D.....	5
Généralités.....	5
1- NORMES CONCERNANT LES INSTALLATIONS ET LES ÉQUIPEMENTS D'ENTRAÎNEMENT ET DE COMPÉTITION.....	5
Installations extérieures.....	5
Installations intérieures.....	7
Équipements.....	8
2- NORMES CONCERNANT LA PARTICIPATION À UNE PRATIQUE LIBRE OU À UNE COMPÉTITION.....	8
Pratique libre sur site extérieur.....	8
Pratique en salle.....	8
Compétition animalière extérieure.....	9
Compétition animalière intérieure.....	9
3- NORMES CONCERNANT LA FORMATION ET LES RESPONSABILITÉS DES SUPERVISEURS D'ENTRAÎNEMENT / OFFICIELS DE PARCOURS.....	10
Objet de la formation.....	10
Modalités de la formation et de l'accréditation.....	10
Pré-requis et exigences.....	10
Responsabilités des Superviseurs d'entraînement / Officiels de parcours.....	11
4- NORMES CONCERNANT L'ORGANISATION E LE DÉROULEMENT D'UNE COMPÉTITION.....	12
Pré-requis et exigences.....	12
Responsabilités des organisateurs d'une compétition PRO-3D.....	12
Plan d'urgence en vigueur lors d'une compétition PRO-3D.....	13

5- SANCTIONS EN CAS DE NON RESPECT DU RÈGLEMENT.....	14
Organisateurs.....	14
Superviseurs d'entraînement / Officiels de parcours.....	14
Participants.....	14
Procédure.....	14
Avis d'infraction.....	14
Décision et avis d'appel.....	14
RÈGLEMENTS DES COMPÉTITIONS PRO-3D.....	15
Généralités.....	15
Distances de tir.....	15
Valeur des flèches.....	15
Notes.....	16
Équipement.....	17
Flèches.....	17
Mires.....	17
Œillette.....	17
Balancier.....	18
Jumelles.....	19
Télémètre.....	19
Cartes de pointage.....	19
Bris d'égalité.....	19
Étiquette lors des compétitions.....	20
Violation des règles et protêt.....	21
CLASSES ET CATÉGORIES D'ARCHERS DU CIRCUIT PRO-3D.....	23
Généralités.....	23
Classes.....	23
Catégories.....	24
PARTICIPATION DES ARCHERS AU CLASSEMENT ANNUEL PRO-3D.....	29
Classement des archers et sélection des équipes IBO et CHASSEUR PRO-3D.....	29
Composition de l'équipe IBO PRO-3D.....	30
Bourses IBO PRO-3D.....	28
Composition de l'équipe CHASSEUR PRO-3D.....	28
Bourses CHASSEUR PRO-3D.....	29
Programme de prix de participation.....	29

## HISTORIQUE ET MISSION DU CIRCUIT

Le Circuit PRO-3D a été mis sur pied en 2008, un regroupement de dirigeants de clubs, et d'archers désireux de développer l'intérêt pour le tir à l'arc, le tir de compétition animalier et la chasse à l'arc dans le respect des priorités de la **majorité** et pour répondre aux attentes des archers du Québec visant à élever leur niveau de performance tout en appréciant un sport qui leur permet d'affiner leur technique de tir et de chasseurs archers. Les grandes lignes de la mission que s'est donnée le Circuit PRO-3D peuvent se résumer comme suit :

- Promouvoir les intérêts des archers.
- Maintenir et développer l'intérêt des archers pour la compétition animalière.
- Favoriser et supporter la participation de nos archers animaliers à des compétitions de niveau international.

D'une quinzaine de clubs de tir à l'arc qu'il comptait au départ, le Circuit PRO-3D a rapidement progressé, soutenu par l'appui de ses membres et administrateurs bénévoles. Dès la deuxième année de sa fondation, le Circuit PRO-3D instituait un système de bourses permettant de soutenir la participation de ses meilleurs archers animaliers au championnat Mondial IBO. À compter de 2009, le Circuit PRO-3D s'investissait également dans l'organisation de compétitions animalières majeures soit, dans un premier temps, le Défi Hoyt qui deviendra par la suite le Défi Hoyt-Easton et demeure le plus important tournoi animalier estival au Canada. En 2010, l'affiliation du Circuit PRO-3D à l'International Bowhunting Organization (IBO) représentait un autre pas vers la reconnaissance internationale du circuit. En 2015, le Circuit PRO-3D continue de progresser dans l'intérêt des archers animaliers et chasseur.

## PRINCIPES DE BASE

Le Circuit PRO-3D est un organisme sans but lucratif qui s'engage à maintenir au minimum les dépenses reliées à l'administration et à retourner un maximum d'argent aux archers membres. À cet effet, le Circuit PRO-3D s'engage à présenter un bilan financier annuel clair et à tenir une réunion annuelle accessible à tous ses membres. Le Circuit PRO-3D est un organisme libre d'attaches qui accepte l'affiliation et la participation à part entière de tous clubs et archers canadiens.

Les clubs organisateurs de compétitions animalières constituent la base assurant le développement de notre sport. C'est à ce niveau que se fait le bénévolat le plus significatif. Pour plusieurs clubs d'archers, une partie importante des revenus provient de la tenue de compétitions. Le Circuit PRO-3D considère qu'il est légitime pour les clubs organisateurs de compétitions d'accueillir un maximum d'archers incluant des archers invités non membres du circuit en autant qu'ils soient membres d'un autre organisme de tir à l'arc, d'un club local de tir à l'arc et/ou en mesure de démontrer leur connaissance des règles de sécurité de base en matière de tir à l'arc sur cible animalière. La participation d'archers débutants à des compétitions sanctionnées par le circuit PRO-3D est également acceptée en autant que cette participation se fasse avec l'accord du club hôte et sous supervision d'un archer initié.

## PARTICIPATION DES CLUBS AUX ACTIVITÉS DU CIRCUIT PRO-3D

Un seul tournoi homologué est autorisé par fin de semaine, sauf si il y a accord entre deux clubs pour en faire un 2<sup>ième</sup>. Le choix des dates de tournoi se font selon le nombre de membres affiliés, s'il y a le même nombre de membre, un tirage au sort sera effectué. Si un club qui ne peut être présent lors de la rencontre annuelle, n'a pas mentionné son choix de date de tournoi à un membre du CA, ce club n'aura pas de date de tournoi homologué.

Seuls les clubs associés au Circuit PRO-3D peuvent tenir des tournois homologués pour le classement de nos membres. ~~Une redevance de 1,00\$ par participant payant est demandée aux clubs organisateurs de tournois homologués lors de la saison régulière. Ces frais servent à couvrir une partie des dépenses nécessaires à la bonne marche du Circuit PRO-3D (préparation et distribution des calendriers des tournois, fourniture des cartes de pointage, hébergement site web, etc.).~~ **Aucun frais d'homologation n'est requis pour un tournoi ayant attiré moins de 40 archers payants (adultes).** ~~Pour les championnats PRO-3D, cette redevance de 1,00\$ par archer payant est remplacée par le paiement par le club organisateur d'un montant fixe de 350,00\$ servant à acquitter une partie des coûts des plaques-trophées remises aux archers. Les plaques-trophées seront remises aux membres PRO-3D en règle seulement.~~

Le club organisateur d'un **championnat PRO-3D** (intérieur ou extérieur) peut également homologuer la ou les compétitions PRO-3D auxquelles il a droit en vertu du processus de sélection des dates de compétition homologuées.

Le format des **championnats PRO-3D** est de 30 cibles **différentes**, en bon état, et comportant toutes les zones de pointage reconnues par le Circuit PRO-3D (11-10-8-5). Un maximum de 10 cibles 2D en bon état et comportant toutes les zones de pointage pourront être utilisées en combinaison avec les cibles 3D lors des championnats du Circuit PRO-3D. Les championnats pourront se tenir sur une ou deux journées au choix du club organisateur.

Le format des **tournois homologués PRO-3D** est de 30 ~~ou 40~~ cibles. Les cibles sont principalement de type 3D mais les cibles 2D sont admises. La formule de 1 fois 30 ~~ou 40~~ cibles et 2 fois 15 cibles ~~ou 2 fois 20~~ cibles sont acceptées pour la tenue de tournois homologués PRO-3D. Les cibles doivent être en bon état et comporter toutes les zones de pointage reconnues par le Circuit PRO-3D.

Le club organisateur de tournoi homologué du Circuit PRO-3D est responsable de transmettre les résultats des participants dans les plus brefs délais pour que le classement des archers soit mis à jour le plus rapidement possible. La procédure d'homologation des résultats des tournois nécessite l'utilisation des outils informatiques mis en ligne sur le site web du Circuit PRO-3D.

# RÈGLEMENT DE SÉCURITÉ DU CIRCUIT PRO-3D

## Généralités

Les règlements de sécurité du circuit PRO-3D visent à assurer la conformité de des activités du circuit avec les articles de la loi sur la sécurité dans les sports du ministère de l'Éducation, des Loisirs et des Sports et plus spécifiquement, avec les règlements de sécurité des organismes sportifs pertinents à notre sport. Les normes sur lesquelles statue la présente réglementation sont les suivantes :

1. Les normes concernant les installations et les équipements d'entraînement et de compétition
2. Les normes concernant la participation à une pratique libre ou à une compétition
3. Les normes concernant la formation et les responsabilités des superviseurs d'entraînement / officiels de parcours
4. Les normes concernant l'organisation et le déroulement d'une compétition
5. Les sanctions en cas de non-respect du règlement.

Les sections qui suivent présentent en détails les règlements relatifs à ces normes.

## 1. NORMES CONCERNANT LES INSTALLATIONS ET LES ÉQUIPEMENTS D'ENTRAÎNEMENT ET DE COMPÉTITION

### 1.1 Installations extérieures

#### 1.1.1 Aire de pratique sur ballots

**A-** L'aire de pratique doit être située sur un terrain réservé à cette activité et clairement identifié à l'aide d'une affiche spécifiant l'utilisation du terrain et le risque d'accident. Le site doit également être délimité par une clôture en secteur résidentiel ou par des câbles en secteur non résidentiel. De plus, aucune autre activité susceptible d'entrer en conflit avec le tir à l'arc ou de représenter un risque d'accident ne doit être pratiqué sur le site.

**B-** Une démarcation ou autre indication (piquets) doit permettre d'identifier clairement l'emplacement de la ligne de tir.

**C-** Pour les aires de pratiques situées en terrain boisé, des corridors de tir libres de tout obstacle et d'une largeur minimale de 3 m doivent être dégagés entre chacun des pas de tir et leurs cibles respectives (ballots).

**D-** Les ballots de pratique doivent être espacés d'au moins 2 m et être de dimensions minimales de 1,5 m x 1,5 m de façon à assurer une surface de tir suffisante pour minimiser les risques de flèche manquant le ballot.

**E-** Une aire libre de toute activité humaine d'au moins 50 m doit être disponible à l'arrière des ballots. De plus, un dispositif d'arrêt des flèches (filet ou talus) d'une hauteur minimale de 2,5m doit être installé ou

aménagé à l'arrière des ballots à moins que la topographie naturelle du terrain n'assure un tir fichant pour toute flèche manquant le(s) ballot(s).

### **1.1.2 Parcours animalier extérieur**

**A-** Le parcours animalier doit être aménagé dans un boisé non fréquenté ou sur un terrain réservé à cette activité et clairement identifié à l'aide d'affiches indiquant le risque d'accident pour tout promeneur non autorisé.

**B-** Les pas de tir doivent être clairement identifiés à l'aide de piquets de la couleur appropriée pour chacune des catégories d'archers.

**C-** Un écran pouvant arrêter les flèches doit être placé derrière toute cible surélevée ou lorsque la topographie du terrain n'offre pas la garantie d'un tir fichant à courte distance pour une flèche ratant la cible.

**D-** Aucun sentier ou corridor de tir ne doit traverser un autre corridor de tir. De plus, les corridors de tir convergents à un angle de plus 30 degrés sont proscrits. Dans le doute, les corridors de tir convergents doivent assurer une aire sécuritaire d'au moins 50m à l'arrière chacune des cibles en cause.

**E-** Les parcours animaliers de type « louvoyant » sont proscrits par la réglementation sur la sécurité du circuit PRO-3D. Un parcours animalier de type « louvoyant » est un parcours où le passage d'une cible au pas de tir suivant se fait directement sans revenir à un sentier principal. Selon l'expérience des administrateurs du circuit PRO-3D, ce type de parcours comporte un risque significatif pour tout archer circulant à rebours pour sortir du parcours suite à un bris d'équipement ou pour toute autre raison. L'archer sortant du parcours se trouve alors à repasser devant les cibles sur lesquelles il (elle) a déjà tiré au risque de se retrouver dans la trajectoire de tir d'archers des groupes suivants. Seuls les parcours animaliers avec sentier principal et corridors de tir aménagés à angle avec le sentier sont autorisés pour toute compétition animalière PRO-3D.

**F-** Dans le cas de parcours animaliers avec sentier principal en boucle (avec retour au point de départ à la fin du parcours), la disposition des cibles doit se faire de façon sécuritaire vers l'extérieur de la boucle à moins que la topographie du terrain n'assure un tir fichant derrière toute cible placée vers l'intérieur de la boucle ou qu'un dispositif d'arrêt des flèche ne soit placé derrière la cible. De plus, les dimensions de la boucle doivent être suffisantes pour assurer une distance minimale de 100m entre les cibles opposées situées à l'intérieur de la boucle.

**G-** Les corridors de tir (même parallèles) doivent être espacés d'au moins 20 m. De plus, aucun obstacle (arbre ou autre) susceptible de faire dévier une flèche en vol ne doit se trouver entre l'archer et sa cible le long du corridor de tir.

**H-** Une signalisation (flèche) doit être placée à chaque cible pour indiquer la direction vers la cible suivante.

**I-** Aucune cible mobile ou suspendue n'est autorisée lors de compétition animalière sanctionnée par le circuit PRO-3D.

**J-** L'installation de postes de tir surélevés sur miradors n'est pas recommandée lors de compétitions animalière PRO-3D. Dans l'éventualité où un club organisateur souhaite quand même installé un tel poste de tir surélevé, celui-ci doit offrir un accès stable et être entouré d'un garde-corps d'une hauteur d'au moins 1m.

**K-** Une affiche indiquant les principaux numéros d'urgence (ambulance, police) doit être installée à un emplacement visible.

## **1.2 Installations intérieures**

### **1.2.1 Pratique sur ballots**

**A-** Un dispositif d'arrêt des flèches (filet ou autre) doit être placé derrière les ballots de pratique.

**B-** Toute porte ou fenêtre située à l'avant ou sur les côtés de la ligne de tir doit être verrouillée et toute entrée situées sur le côté ou à l'avant de la ligne de tir doit être contrôlée et protégée par un écran protecteur assurant l'arrêt des flèches en cas de déviation.

### **1.2.2 Compétition animalière**

**A-** Les pas de tir voisins (situés dans une même salle) doivent se trouver le long d'une même ligne de tir sans décalage vers l'avant d'un pas de tir au suivant et être espacés d'au moins 1,2 m.

**B-** On doit respecter une ligne de tir de 4 mètres incluant les supports pour les arcs ou une ligne de tir de 3 mètres si les pas de tir possèdent une distance minimum de 2 mètres entre eux. La ligne d'attente doit être à 1 mètre de la ligne de tir.

**C-** Aucun mirador, installation en hauteur, cible mobile, chaise et position autre que debout n'est permis.

**D-** Toute porte ou fenêtre située à l'avant ou sur les côtés de la ligne de tir doit être verrouillée et toute entrée situées sur le côté ou à l'avant de la ligne de tir doit être contrôlée et protégée par un écran protecteur assurant l'arrêt des flèches en cas de déviation.

**E-** Lors d'une compétition animalière, des dispositifs d'arrêt des flèches empêchant les rebonds doivent être installés au fond de la salle et sur toute surface susceptible d'être atteinte par une flèche ayant raté la cible.

F- Une affiche indiquant les principaux numéros d'urgence (ambulance, police) doit être installée à un emplacement visible.

## **1.3 Équipements**

### **1.3.1 Ballots de pratique**

A- Les ballots de pratique doivent assurer l'arrêt des flèches sans rebond.

B- Les supports d'arc doivent être situés derrière la ligne de tir. Les autres accessoires d'entretien des arcs doivent être situés à l'extérieur de la salle réservée au tir.

### **1.3.2 Cibles animalières**

A- Les cibles animalières doivent être en bon état et permettre d'arrêter et retenir les flèches. En cas de détérioration d'une cible en cours de compétition, un dispositif doit être immédiatement placé derrière la cible et fixé à celle-ci de façon à assurer l'arrêt et le maintien des flèches dans la cible et ce, tant pour des raisons de sécurité que pour permettre de juger la valeur des flèches ayant atteint la cible.

## **2. NORMES CONCERNANT LA PARTICIPATION À UNE PRATIQUE LIBRE OU À UNE COMPÉTITION**

### **2.1 Pratique libre sur site extérieur**

A- Un archer désirant pratiquer le tir libre sur ballots ou sur cibles animalière sur le site d'un club affilié au circuit PRO-3D doit être membre de ce club et du circuit PRO-3D ou d'un organisme lui offrant une couverture d'assurance responsabilité civile appropriée. Un archer débutant désirant s'initier au tir à l'arc sur un site de pratique libre doit être accompagné d'un archer initié membre du club hôte.

B- Un archer initié accompagnant un archer débutant doit aviser les administrateurs responsables de son club local de sa démarche.

C- L'utilisation de pointes de chasse est interdite pour l'entraînement libre sur ballots ou sur cibles animalières à l'exception des ballots spéciaux (blocs de styromousse) ou autres dispositifs d'arrêt des flèches spécifiquement identifiés à cet effet par le club hôte.

### **2.2 Pratique en salle**

A- Lors d'activités de pratique en salle, un archer initié ou un officiel accrédité du club hôte doit superviser le déroulement des activités de pratique et veiller au respect des règles de sécurité et à la circulation des archers lors de la récupération des flèches.

**B-** Un archer débutant désirant s'initier au tir à l'arc lors d'une séance de pratique en salle doit être supervisé et informé par un officiel accrédité du club hôte des règles de sécurité courantes relatives aux activités de tir sur cibles en salle (nombre de flèches à tirer par volée, modalités de circulation pour la récupération des flèches, respect de la ligne de tir).

**C-** L'adéquation et le bon état de l'équipement utilisé par l'archer débutant doivent être vérifiés par un officiel accrédité du club hôte.

**D-** Aucun tir de pratique avec pointe de chasse n'est autorisé en salle.

**E-** Le tir de pratique sur cibles animalières placées à un angle inférieur à 60 degrés par rapport à la ligne de tir est interdit.

### **2.3 Compétition animalière extérieure**

**A-** Un groupe d'archers participant à une compétition sanctionnée par le circuit PRO-3D ne peut être constitué exclusivement d'archers débutants. Au moins un archer initié au tir animalier doit accompagner le groupe pour veiller au respect des règles de sécurité.

**B-** Un archer débutant doit être préalablement informé par un officiel du club des règles de sécurité courantes relatives aux activités de tir sur cibles animalières en compétition et à la circulation sur le(s) parcours.

**C-** Si une équipe de tir est composée d'archers de différentes catégories, les archers des catégories tirant des piquets les plus éloignés de la cible doivent toujours tirer les premiers.

**D-** Lors d'une compétition sanctionnée par le circuit PRO-3D, les archers doivent tirer à tour de rôle et à partir du pas de tir associé à la cible visée (aucun tir simultané par des archers d'un même groupe à partir d'un même pas de tir n'est autorisé).

**E-** Les archers se déplaçant d'une cible à la suivante doivent circuler en respectant la signalisation mise en place par le club hôte.

**F-** Aucune consommation d'alcool (ou autre substance intoxicante) n'est tolérée pendant le déroulement d'une compétition sanctionnée PRO-3D.

**G-** Les archers fumeurs doivent respecter l'environnement et s'assurer de disposer de leurs mégots ou les rapporter à l'extérieur du parcours de façon à éliminer tout risque d'incendie. Le cas échéant, ils devront respecter toute interdiction de fumer émise par le club hôte.

### **2.3 Compétition animalière intérieure**

**A-** Tout archer participant à une compétition animalière sanctionnée par le circuit PRO-3D est responsable du bon état de son équipement

**B-** Un groupe d'archers participant à une compétition intérieure sanctionnée par le circuit PRO-3D ne peut être constitué exclusivement d'archers débutants. Au moins un archer initié au tir animalier doit faire partie du groupe et veiller au respect des règles de sécurité.

**C-** Il est interdit de fumer sur ou aux abords de la ligne de tir lors d'une compétition sanctionnée par le circuit PRO-3D.

**D-** Aucune consommation d'alcool (ou autre substance intoxicante) n'est tolérée pendant le déroulement une compétition sanctionnée par le circuit PRO-3D.

### **3. NORMES CONCERNANT LA FORMATION ET LES RESPONSABILITÉS DES SUPERVISEURS D'ENTRAÎNEMENT / OFFICIELS DE PARCOURS**

***NOTE 1 :** L'accréditation comme Superviseur d'entraînement / Officiel de parcours PRO-3D est accordée suite à un examen écrit unique pourtant sur les deux volets (Sécurité entraînement et compétition / Règlement PRO-3D).*

***NOTE 2 :** L'appellation « Superviseur d'entraînement / Officiel de parcours » s'applique ici tant aux candidats féminins que masculins*

#### **3.1 Objet de la formation**

L'objet premier de la formation des superviseurs d'entraînement et officiels de parcours est d'assurer la sécurité des archers chasseurs ainsi que des archers participant à une séance de pratique libre ou à une compétition en assurant la présence d'une personne qualifiée pour superviser l'adéquation des lieux et des équipements ainsi que le bon comportement des archers. Un second objectif de cette formation est de former des superviseurs d'entraînement pouvant conseiller les archers débutants sur les bonnes pratiques de tir et de les renseigner sur les particularités de la de la chasse à l'arc et de la compétition animalière.

#### **3.2 Modalités de la formation et de l'accréditation**

La formation offerte pour devenir superviseur d'entraînement et officiel de parcours se fait premièrement par le biais de l'étude des règles de sécurités et règlements PRO-3D applicables à l'entraînement et à la compétition. Outre le présent document, les documents de bases offerts par le circuit PRO-3D aux candidats sont le « Guide d'initiation des archers débutants » et le « Résumé des règles de montage sécuritaire d'un parcours animalier ».

L'examen permettant d'obtenir l'accréditation PRO-3D pour devenir Superviseur d'entraînement / Officiel de parcours se fait sous la supervision d'un représentant du club d'appartenance du (des) candidat(s) et est corrigé par le circuit PRO-3D. Il s'agit d'un examen de type « Choix multiples » sujet à révisions périodiques et la note de passage est fixée à 80%.

#### **3.3 Pré-requis et exigences**

- 1- Tout candidat à l'accréditation comme Superviseur d'entraînement et Officiel de parcours PRO-3D doit être membre en règle du circuit PRO-3D et être âgé d'au moins 16 ans.
- 2- Tout candidat à l'accréditation comme Superviseur d'entraînement / Officiel de parcours PRO-3D doit soumettre l'approbation écrite des administrateurs de son club local.
- 3- Tout Superviseur d'entraînement / Officiel de parcours PRO-3D doit avoir réussi l'examen du circuit PRO-3D à cet effet.

### 3.4 Responsabilités des Superviseurs d'entraînement / Officiel de parcours

- 1- Le Superviseur d'entraînement / Officiel de parcours PRO-3D doit prendre les moyens raisonnables pour assurer le respect des normes de sécurité précédemment décrites par les archers participant à l'activité sous sa supervision. Le cas échéant, le Superviseur d'entraînement / Officiel de parcours doit rapporter sans délais aux responsables du club local ou aux organisateurs de compétition tout comportement inadéquat ou refus d'obtempérer d'un archer ou groupe d'archers participant à l'activité en cause.
- 2- Avant le début de toute compétition animalière, le Superviseur d'entraînement / Officiel de parcours doit inspecter les cibles pour s'assurer de leur bon état et de leur disposition sécuritaire. Le cas échéant, il doit informer les organisateurs de la nécessité de remplacer une cible ou de modifier sa disposition ou de toute autre situation pouvant occasionner un problème de sécurité.
- 3- Le Superviseur d'entraînement / Officiel de parcours doit porter un dossard de sécurité (orange ou fluorescent) lorsqu'il officie dans le cadre d'une compétition.
- 4- Le Superviseur d'entraînement / Officiel de parcours doit avoir en sa possession un sifflet et respecter le code sonore suivant lorsqu'il officie dans le cadre d'une compétition animalière intérieure.
  - **Un coup** : Pour signaler le début du tir lorsque tous les archers sont prêts ou de retour derrière la ligne de tir après avoir récupéré leurs flèches.
  - **Deux coups** : Pour signaler la fin du tir lorsque tous les archers ont complété leur tir
  - **Série de coups rapides** : Pour signaler la cessation du tir en cas de situation problématique ou aviser les archers de retourner derrière la ligne de tir si l'officiel a signalé prématurément la fin du tir.

Le Superviseur d'entraînement / Officiel de parcours doit avoir en sa possession un téléphone cellulaire et les numéros d'urgence courants (police, ambulance, hôpital) lorsqu'il est en fonction.

- a. Le Superviseur d'entraînement / Officiel de parcours doit informer dans les meilleurs délais le secrétaire ou un autre administrateur du circuit PRO-3D de tout incident, accident ou blessure survenu au moment où il était en fonction dans le cadre d'une pratique libre ou d'une compétition. Le cas échéant, un rapport écrit pourra être demandé par le circuit PRO-3D

#### **4. NORMES CONCERNANT L'ORGANISATION ET LE DÉROULEMENT D'UNE COMPÉTITION**

##### **4.1 Pré-requis et exigence**

Une compétition sanctionnée par le circuit PRO-3D ne peut être organisée que par un club affilié au circuit PRO-3D.

##### **4.2 Responsabilités des organisateurs d'une compétition PRO-3D**

- 1- Les organisateurs d'une compétition sanctionnée par le circuit PRO-3D doivent, entre autres, procéder aux activités et vérifications suivantes avant le début de la compétition :
  - Vérifier la sécurité des lieux et les mesures de contrôle de leurs accès
  - Vérifier l'éligibilité des participants et de leur bon comportement
  - S'assurer de la présence et de la disponibilité d'au moins un officiel de parcours pour la durée de la compétition
  - Vérifier la disponibilité d'une trousse de premiers soins et d'une personne apte à s'en servir
  - Désigner une personne responsable, le cas échéant, de l'application d'un plan d'urgence
  - Afficher les numéros d'urgence courants à un endroit visible
  - S'assurer d'avoir un accès direct aux lieux et une aire de stationnement libre pour tout véhicule d'urgence

- Former d'un comité de protêt selon les règles de compétition du circuit PRO-3D (section
  - Remplacer ou relocaliser toute cible jugée problématique par l'officiel de parcours
- 2-** Pendant le déroulement d'une compétition sanctionnée par le circuit PRO-3D les organisateurs doivent s'assurer du respect des règles suivantes :
- Remplacer toute cible abimée en cours de compétition ou disposition d'un dispositif additionnel d'arrêt des flèches à l'arrière de la cible en cause
  - Corriger toute situation à risque constatée en cours de compétition
  - Prendre les moyens raisonnables pour qu'il n'y ait pas de vente ou de consommation d'alcool ou autre substance intoxicante sur les lieux de la compétition
  - Au besoin, s'assurer du respect du plan d'urgence décrit à la section 4.3

### **4.3 Plan d'urgence en vigueur lors d'une compétition PRO-3D**

#### **1- Objet du plan d'urgence**

L'objet du plan d'urgence est d'habiliter le club hôte d'une compétition sanctionnée par le circuit PRO-3D à réagir adéquatement à toute situation d'urgence et, le cas échéant, à fournir dans les meilleurs délais, des soins appropriés à tout participant, spectateur ou autre personne blessée dans le cadre de la compétition.

#### **2- Responsabilité de l'aidant désigné et des organisateurs**

L'aidant désigné responsable des mesures d'urgence par les organisateurs de la compétition doit avoir les qualifications reconnues et être habilité à dispenser les premiers soins à une personne blessée ou souffrante, à évaluer la gravité de la situation pour que soit transmise au besoin l'information pertinente aux organismes de santé appropriés afin d'obtenir rapidement l'assistance médicale requise.

En cas de blessure d'un participant ou de toute autre personne présentes sur les lieux de la compétition, l'aidant désigné devra :

- Sécuriser les lieux de l'incident de façon à éviter d'aggraver la situation
- Effectuer les vérifications de base (contrôle d'hémorragie, dégagement des voies respiratoires, évaluation des signes vitaux)

- Demeurer auprès de la personne blessée jusqu'à l'arrivée des secours médicaux
- Réclamer, au besoin, l'aide de personnes pouvant l'aider dans sa fonction

Les organisateurs de la compétition ont la responsabilité d'assurer la communication avec les services médicaux d'urgence selon les instructions de l'aidant désigné et de transmettre les informations permettant une intervention rapide et efficace. Les organisateurs doivent également prendre les mesures suivantes :

- Assurer le libre accès au lieu de l'incident pour les services médicaux d'urgence
- Désigner une personne responsable d'attendre l'arrivée des secours à l'entrée du site pour les guider rapidement vers le lieu où se trouve la personne blessée.

## **SANCTIONS EN CAS DE NON RESPECT DU RÈGLEMENT**

### **5.1 Organismes**

Selon la gravité de la faute, le circuit PRO-3D peut retirer à un club organisateur le privilège de présenter des compétitions sanctionnées par le circuit pour une période à être déterminée.

### **5.2 Superviseurs d'entraînement / Officiels de parcours**

Selon la gravité de la faute, le circuit PRO-3D peut réprimander, suspendre ou retirer son accréditation à un Superviseur d'entraînement / Officiel de parcours qui contrevient règlement de sécurité.

### **5.3 Participants**

Selon la gravité de la faute, le circuit PRO-3D peut donner un avertissement à un participant contrevenant au règlement de sécurité, le disqualifier ou l'exclure de ses rangs et lui interdire l'accès aux compétitions PRO-3D.

### **5.4 Procédure**

Une infraction au règlement de sécurité doit être signalée par écrit par les organisateurs d'une compétition, par l'officiel de parcours en fonction ou par les participants ayant été témoins directs de l'infraction. Le rapport écrit décrivant l'incident doit être transmis à l'administration du circuit PRO-3D dans un délai maximum de 10 jours suivant celui-ci et être signé par la personne soumettant la plainte.

## 5.5 Avis d'infraction

L'administration du circuit PRO-3D doit aviser par écrit la personne faisant l'objet d'une dénonciation et lui donner un délai raisonnable pour faire connaître sa version des faits.

## 5.6 Décision et avis d'appel

L'administration du circuit PRO-3D doit aviser par écrit la personne faisant l'objet d'une décision disciplinaire en vertu du non respect du règlement de sécurité à l'intérieur d'un délai de 10 jours de ladite décision et l'informer qu'elle peut demander la révision par le ministre responsable de l'application de la *Loi sur la sécurité dans les sports* dans les 30 jours suivant la réception de la décision.

# RÈGLEMENTS DES COMPÉTITIONS PRO-3D

## Généralités

La réglementation appliquée aux compétitions PRO-3D s'inspire de la réglementation IBO. Ainsi, les zones de pointages des cibles sont les mêmes que celles reconnues par l'IBO (11, 10, 8, 5). Par contre les distances de tir PRO-3D sont différentes et sont établies en mètres. Les catégories d'archers sont aussi moins nombreuses avec des appellations différentes. Dans les paragraphes qui suivent on retrouvera les principales règles applicables aux compétitions PRO-3D.

## Distances de tir

Les cibles doivent être installées à des distances non marquées. Les distances maximales pour chaque piquet de tir sont les suivantes :

- Piquet bleu : 45 mètres
- Piquet vert : 35 mètres
- Piquet orange : 25 mètres
- Piquet blanc : 15 mètres

## Valeur des flèches

La valeur des flèches est établie selon les zones de pointage suivantes :

- 11 : Un cercle dans la zone de pointage 10.
- 10 : Un cercle à l'intérieur de la zone vitale.
- 8 : La zone vitale qui correspond approximativement à la région « cœur-poumons-foie » de l'animal représenté.
- 5 : Le reste du corps de l'animal sauf les cornes.
- 0 : Les cornes de l'animal représenté.

- 0 : Les éléments de décors représentés sur certaines cibles tels qu'une roche, une proie ou autres.

## Notes

- Le pointage d'une flèche est établi en fonction de la position de son tube dans la cible. Si un tube touche deux zones ou une ligne de séparation entre des zones de pointage, cette flèche bénéficiera de la valeur la plus haute. S'il manque un morceau de cible, incluant une ligne de séparation ou si la ligne de séparation est déplacée par une flèche, on évaluera la valeur de la flèche au moyen d'une ligne circulaire imaginaire. L'opinion majoritaire 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.**
- Si plus d'une zone de pointage de la même valeur est visible sur une cible, chacune de ces zones peut être utilisée à moins que les zones non utilisables ne soient identifiées sur la cible ou au piquet de tir.
- Pour les cibles avec zones de pointage « 11 » multiples, seule celle située au centre de la zone de pointage « 10 » est valable.
- Afin d'être comptabilisée, une flèche doit rester plantée dans la cible à l'exception des rebonds, des « Robin-Hood » ou des flèches traversant la cible.
- Une flèche rebondissant sur la cible est une flèche frappant la cible de façon directe et rebondissant vers l'archer (généralement un enfant). Cette flèche sera comptabilisée selon la zone de pointage frappée de l'avis des témoins présents. Si les membres du groupe ne s'entendent pas sur la zone frappée, l'archer pourra reprendre son tir. Une flèche ricochant sur la cible et la dépassant ne compte pas pour un rebond et se verra attribuer la valeur « Zéro ».
- Une flèche passant au travers la cible est une flèche qui traverse complètement cette cible (généralement dans les zones de valeur 10 ou 11) en laissant un trou entouré de matériel non déchiré à l'entrée et à la sortie de la cible. Cette flèche sera comptabilisée selon la zone de pointage frappée de l'avis des témoins présents. Si les membres du groupe ne s'entendent pas sur la zone frappée, l'archer pourra reprendre son tir. Une flèche laissant une déchirure dans le matériel sur le contour de la cible ne compte pas pour une flèche traversant la cible et se verra attribuer la valeur « Zéro ».
- Un « Robin Hood » est une flèche plantée dans une autre flèche elle-même plantée dans la cible. Cette flèche se verra attribuer la valeur de la flèche touchée. Une flèche qui ricoche sur une flèche déjà plantée dans la cible et se plante dans une zone de pointage différente se verra attribuer la valeur de la zone atteinte. Une flèche qui ricoche sur une flèche déjà plantée dans la cible et ne plante pas dans la cible se verra attribuer la valeur de la flèche atteinte si cette dernière peut être identifiée avec certitude et si les témoins présents sont d'accord. Sinon cette flèche se verra attribuer la valeur « Zéro ».

- Une flèche tirée ou échappée accidentellement se verra attribuer la valeur « Zéro », à moins que l'archer ne puisse la récupérer sans quitter le piquet de tir et de reprendre son tir à l'intérieur des deux minutes allouées au tir.

## Équipement

### Flèches

Les règles s'appliquant au poids minimum et à la vitesse maximale des flèches utilisées lors de compétitions PRO-3D sont les mêmes que les règles IBO soit, un poids minimum de la flèche de 5 grains par livre de la pression de l'arc ou une vitesse maximale de 290 pi/s avec marge d'erreur de 3% au choix de l'archer. Pour toutes les catégories, les flèches doivent avoir un diamètre maximum de .422 ou 27/64 po. ~~Pour les classes « Chasseurs et Trad » sauf Trad. Ancien avec flèche de bois, les flèches doivent avoir des boulets vissés.~~

### Mires

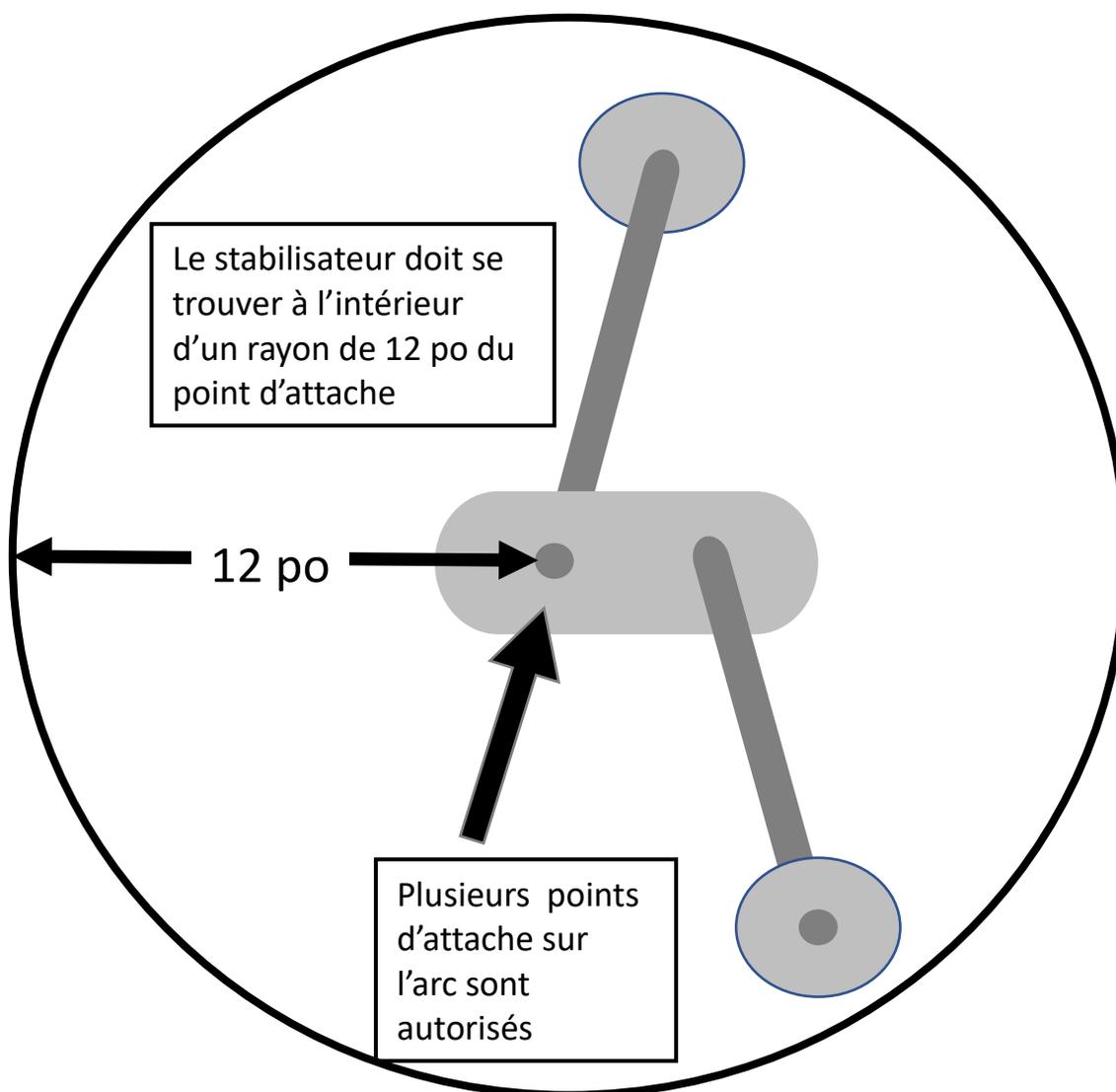
Les mires munies de lentilles ne sont pas autorisées pour les catégories 45 À 48. Il n'y a pas de limite du nombre de pointeaux pour les catégories 47, 48, **53**. Toutefois, l'archer ne pourra ajuster sa mire après le début d'une compétition.

### Œillette

Pour toutes les catégories où un œillette sur la corde est autorisé, celui-ci pourra être muni d'un clarificateur. Les mires utilisant un rayon Laser ne sont pas autorisées.

## Balancier

La longueur du balancier est limitée à 12 po pour toutes les catégories de la classe « Chasseur ». Un seul ou plusieurs stabilisateurs ou système de stabilisation ayant un seul ou plusieurs points d'attache sur l'arc peut être utilisé. Ce stabilisateur peut avoir n'importe quelle forme ou configuration en autant qu'il soit contenu à l'intérieur d'une sphère théorique d'un rayon de 12 pouces à partir de chaque point d'attache sur l'arc (voir dessin ci-dessous). Aux fins de ce règlement, toute pièce d'équipement ajoutant du poids ou de la longueur au stabilisateur sera considérée comme faisant partie de celui-ci et sujette à la restriction de 12 pouces. Les réducteurs de vibration non plombés rattachés au stabilisateur ne sont pas considérés comme des stabilisateurs additionnels. Toutefois, ces réducteurs de vibration sont considérés comme faisant partie du stabilisateur et sujet à la restriction de 12 pouces décrit ci-dessus.



## **Jumelles**

Des jumelles peuvent être utilisées au cours des compétitions du Circuit PRO-3D sans restriction de puissance. De plus, l'utilisation des jumelles lors des compétitions comporte les restrictions suivantes :

Les jumelles ne peuvent être utilisées pour regarder la cible à partir du piquet de tir après que l'archer ait lancé sa flèche. Toutefois, un archer peut regarder la cible à l'aide de ses jumelles à partir du piquet de tir ou de l'aire d'attente avant de prendre son tour de tir.

Un archer utilisant une mire ajustable devra l'ajuster avant de regarder la cible à l'aide de ses jumelles.

## **Télémetre**

La possession et l'utilisation du télémètre est autorisée pour les archers tirant dans les classes *Télémètre* uniquement. Les archers tirant dans les classes standard ne sont pas autorisés à utiliser ni à avoir en leur possession sur le parcours un télémètre. EN AUCUN CAS il n'est permis de discuter des distances sur le parcours de façon à ce que des archers n'ayant pas encore tiré la cible puissent entendre. Le partage du télémètre entre deux archers tirant dans une classe *Télémètre* est toutefois permis.

## **Cartes de pointage**

Le nom de l'archer, sa catégorie ainsi que son numéro de membre du Circuit PRO-3D doivent être inscrits sur chacune des cartes de pointage lors des compétitions homologuées. Les pointages doivent être notés par deux marqueurs sur deux jeux de cartes distincts. Les marqueurs doivent s'entendre et noter la valeur de chacune des flèches avant que celles-ci ne soient retirées de la cible ou touchées.

En cas d'erreur lors de l'inscription des pointages, les archers du groupe doivent s'entendre sur la nature de l'erreur et sur la valeur de la flèche en cause. L'erreur à corriger doit être encerclée et initialée par les deux marqueurs sur chacune des cartes.

Les cartes de pointage doivent être lisibles et complètes. Sauf pour des erreurs d'addition, une carte de pointage ne pourra être modifiée après que l'archer l'ait remise. La vérification des pointages est la responsabilité de l'archer.

Le club hôte d'une compétition PRO-3D a la responsabilité de conserver les cartes de pointage des participants pendant une période d'un an suivant la compétition en cause.

## **Bris d'égalité**

En cas de pointages égaux pour deux archers ou plus parmi les trois premiers, l'archer ayant le plus grand nombre de « 11 » sera déclaré gagnant. Dans le cas où les pointages de deux archers ou plus soient égaux même en comptant les « 11 », un tir de barrage sur une cible placée à distance inconnue servira à départager les archers, le ou les gagnants étant celui ou ceux atteignant la cible le plus près du centre du « 11 ». Un archer ayant consommé des boissons alcoolisées ne pourra participer à un tir de barrage. Un archer ne se présentant pas

à un tir de barrage sera déclaré perdant. Si tous les archers devant participer à un tir de barrage sont absents, ils se verront accorder la même position.

## Étiquette lors des compétitions

- 1- Les groupes de tir ne peuvent être constitués uniquement de parents, d'amis ou de membres d'un même club. De tels groupes doivent être « éclatés » en y incluant au moins un étranger qui fera également office de marqueur pour un des jeux de cartes. Les archers dont le groupe n'est composé que de parents, d'amis ou de membres d'un même club ont la responsabilité d'en aviser les responsables de la compétition. Enfin, les organisateurs de toute compétition PRO-3D ont le choix de former eux mêmes les équipes de tir.
- 2- Un archer ne peut participer que dans une seule catégorie ou classe lors d'une compétition. L'archer est cependant libre de changer de catégorie ou de classe en cours d'année.
- 3- Dans un groupe où les archers tirent de différents piquets, les archers tirant du piquet le plus éloigné tirent en premier. L'ordre de tir des archers tirant d'un même piquet est déterminé par tirage au sort avant le début de la compétition et une rotation des archers est effectuée entre chaque poste de tir.
- 4- Lors du tir, l'archer doit toucher le piquet avec une partie de son corps. **Lors des compétitions intérieures, il est primordial d'être conscient de la proximité des autres archers présents sur la ligne. Une fois son tir terminé, dégager le pas de tir sans déranger les pas de tir voisins.**
- 5- Chaque archer se verra allouer un temps limite de deux minutes pour effectuer son tir. De façon plus précise, les modalités d'application de cette règle sont les suivantes :
  - Pour le premier archer du groupe, le temps de tir débute lorsque les archers du groupe précédent libèrent la cible. Pour les archers suivants, le temps alloué débute lorsque l'archer précédent a lancé sa flèche.
  - Les archers doivent procéder de façon à éviter les délais indus pour les groupes suivants et respecter la règle des deux minutes. Les archers violant cette règle se verront décernés un avertissement. Les archers violant cette règle de façon répétée ou causant des retards indus se verront déduire 5 points de leur pointage pour chaque avertissement. **Lors des tournois intérieurs, si un archer voisin empêche un archer de tirer, il peut cependant attendre que son pas de tir soit dégagé.**
  - Il est interdit à l'archer d'utiliser ses jumelles pour vérifier sa flèche à partir du poste de tir après que son tir ait été effectué. La même restriction s'applique aux arbalétriers avec leur lunette de visée. La violation de cette règle entraîne une déduction de 5 points du pointage de l'archer fautif.
- 6- Il est interdit de faire allusion aux distances de tir sur une cible tant que les pointages n'ont pas été notés pour cette cible. De plus, les discussions sur les distances de tir doivent être limitées aux archers ayant effectué leur tir et ceux-ci doivent s'assurer que les archers n'ayant pas encore tiré sur cette cible (groupes suivants) ne puissent entendre ou être avantagés. Toute dérogation à cette règle sera considérée comme conduite antisportive et pourra entraîner la disqualification du ou des archers fautifs.
- 7- Un des volets les plus importants de la compétition animalière est l'habileté de l'archer à déterminer par lui-même les distances de tir. Il est donc strictement interdit d'utiliser ni d'avoir en sa possession un télémètre « rangefinder » sur le parcours de tir lors d'une

compétition, à l'exception des archers inscrits dans une classe en permettant l'utilisation (classes Télémètre). Toute dérogation à cette règle sera considérée comme conduite antisportive et entraînera automatiquement la disqualification de l'archer **et des archers de son groupe** s'il est établi que ceux-ci tolèrent ou tirent profit de cette conduite antisportive.

- 8- Lors des compétitions intérieures, il est interdit aux archers de faire du « balladage » soit, de se rendre aux cibles qu'ils n'ont pas encore tirées pour les étudier de près ou évaluer la distance en comptant leurs pas entre les cibles et la ligne de tir.
- 9- Aucune boisson alcoolisée ne sera tolérée sur les parcours de tir lors d'un tournoi. Un archer sous l'influence évidente de l'alcool ou d'autres substances intoxicantes, se verra interdire l'accès aux parcours ou aux sites de pratique. **Un club organisateur qui autorise ou tolère ce genre de comportement ce verra exclu du Circuit PRO-3D.**
- 10- Les spectateurs sont admis sur les parcours de tir. Cependant, ils ne doivent en aucune façon déranger les archers ni les assister lors de leur présence sur le parcours.
- 11- Aucune conduite antisportive ne sera tolérée lors de compétitions PRO-3D. Toute conduite jugée antisportive pourra entraîner la disqualification de l'archer fautif selon le bon jugement des organisateurs de la compétition. Dans les cas de malveillance flagrante ou de récidives, l'archer fautif pourra être exclu du Circuit PRO-3D. En plus des exemples précédemment mentionnés et sans s'y limiter, des exemples de conduite antisportive peuvent inclure les cas suivants :
  - Communiquer à un autre archer la distance de tir sur une cible qu'il n'a pas encore tirée.
  - Désobéir ou ignorer les ordres d'un officiel de parcours.
  - Utiliser un téléphone cellulaire ou laisser un téléphone cellulaire activé sur le parcours de tir. Un téléphone cellulaire ne pourra être utilisé sur le parcours qu'en cas de nécessité et avec l'accord des autres archers du groupe.
  - Déranger sciemment un autre archer en situation de tir par des bruits incongrus, des cris ou des remarques déplacées.
  - Jeter des déchets sur le parcours de tir ailleurs que dans des contenants prévus à cet effet.
  - Briser ou endommager délibérément les équipements mis à la disposition des archers.
  - Altérer de quelque façon que ce soit l'équipement d'un autre archer sans sa permission.

## **VIOLATION DES RÈGLES ET PROTÈTS**

### **Violation des règles**

1. Une personne violant les règles décrites ci-dessus est susceptible d'être disqualifiée de l'événement auquel elle participe et d'être exclue du circuit PRO-3D. Aucun avertissement n'est requis avant d'imposer une disqualification, une suspension ou toute autre mesure disciplinaire.
2. Les officiels de parcours et les responsables de compétition doivent être respectés et ont le pouvoir de disqualifier un archer d'une compétition pour conduite dangereuse et/ou violation des règles décrites ci-dessus.

## **Protêt, Appels et Demandes de Révision**

- 1A. Un archer croyant de bonne foi à une violation de règle à l'occasion de tout championnat ou compétition homologuée PRO-3D pourra soumettre un protêt au Comité d'examen des protêts. Ce comité sera formé d'au moins trois membres responsables du club organisateur et de toutes autres personnes désignées par le club organisateur ou le circuit PRO-3D. Pour être recevable, un protêt devra être accompagné d'une requête écrite identifiant clairement les motifs justifiant le protêt. Le dépôt d'un protêt jugé futile, farfelu ou malicieux pourra entraîner la disqualification de l'archer plaignant. Les protêts doivent être soumis moins d'une heure après la fermeture des parcours de tir pour la journée. Le Comité d'examen des protêts pourra, à sa discrétion, évaluer la situation sur la base de la seule demande écrite ou, demander une déposition des témoins disponibles. Les décisions du Comité d'examen seront prises avant la fin de l'événement et ces décisions seront finales. Le Comité d'examen des protêts devra conserver tous les documents soumis. La documentation explicative de la décision ainsi que toute la documentation afférente au protêt devront être transmises au secrétariat PRO-3D pour examen par le conseil d'administration.
  - 1B. Le club hôte de toute autre compétition sanctionnée par le circuit PRO-3D devra résoudre les protêts en formant son propre Comité local d'examen et en y incluant tout représentant PRO-3D disponible. Dans toute la mesure du possible, le club hôte devra suivre la procédure décrite ci-dessus. La personne soumettant le protêt ou la personne faisant l'objet du protêt pourront en appeler de la décision du comité local d'examen auprès du conseil d'administration du circuit PRO-3D en soumettant un appel écrit à l'intérieur d'un délai de cinq (5) jours ouvrables suivant la décision du Comité local d'examen. En cas d'appel d'une décision du Comité local d'examen, ce dernier devra transmettre au conseil d'administration du circuit PRO-3D toute l'information lui ayant été soumise en rapport avec le protêt ainsi que l'argumentation écrite justifiant la décision rendue. Le conseil d'administration du circuit PRO-3D étudiera l'appel à l'occasion de la rencontre suivante de ses membres. Le conseil d'administration fera de son mieux pour résoudre la situation de façon équitable en se basant sur l'information lui ayant été soumise. Toutefois, les archers doivent être conscients que certains litiges peuvent difficilement être réglés après la fin d'une compétition et qu'un appel peut ne pas être entendu par le conseil d'administration PRO-3D s'il juge que l'information permettant de rendre une décision éclairée n'est pas suffisante ou assez précise.
  - 1C. Le défaut intentionnel d'un archer à coopérer avec le Comité d'examen dans le cadre de ses investigations constitue une conduite antisportive. Le Comité pourra disqualifier ou déclarer cet archer inéligible aux prix pour cet événement et l'archer pourra de plus être sanctionné par le circuit PRO-3D pour son refus de coopérer. Dans les cas où une décision du Comité d'examen des protêts résulte en une modification du classement des archers d'une classe particulière, le circuit PRO-3D pourra, à sa seule discrétion, demander aux archers touchés par la décision de rendre les prix reçus pour qu'ils soient redistribués en fonction de la décision du Comité d'examen ou du conseil d'administration PRO-3D.
2. Divergences de pointage – Un protêt peut être soumis en suivant la procédure précédemment décrite pour les cas de divergences de pointage OU, s'il n'y a pas d'allégation de malfaçon intentionnelle et que la divergence de pointage est le résultat d'une simple erreur commise par inadvertance, une demande de reconsidération peut

être soumise dans les meilleurs délais au circuit PRO-3D. Le circuit PRO-3D examinera les protêts et demandes de révision relatives aux divergences de pointage et rendra une décision FINALE qui sera communiquée à l'archer concerné.

3. Révision de compétition par le circuit PRO-3D – L'objectif du circuit PRO-3D est d'encourager la participation des archers en assurant la tenue de compétitions justes et équitables pour chaque compétiteur et à chacun des événements qu'il sanctionne. Le circuit PRO-3D reconnaît également qu'il est très difficile pour lui-même et pour les clubs hôtes d'installer les parcours, de surveiller les violations des règlements, de compiler les pointages, d'encourager le respect de la sécurité, de remettre les prix et d'effectuer toutes les opérations nécessaires au bon déroulement d'une compétition et ce, à l'intérieur d'un horaire très serré. Par conséquent, le circuit PRO-3D se réserve le droit d'enquêter, de réviser et/ou de corriger à sa seule discrétion, les résultats de compétitions pour des raisons de violation du règlement, de conduite antisportive, d'éligibilité d'un archer, d'erreurs commises par inadvertance ou pour toutes autres circonstances pertinentes, qu'il y ait ou non dépôt de protêt ou de demande de révision.

## CLASSES ET CATÉGORIES D'ARCHERS DU CIRCUIT PRO-3D

### Généralités

La catégorie choisie par l'archer est sa responsabilité et c'est sa responsabilité de s'assurer auprès des organisateurs de tournois que ses pointages soient inscrits dans la bonne catégorie.

L'âge du membre est celui qu'il aura pendant une année de compétition du Circuit PRO-3D.

Une année de compétition du Circuit PRO-3D débute le lendemain de la finale intérieure (vers la fin avril) pour se terminer le dernier jour de la finale intérieure suivante inclusivement.

Les catégories avec la règle de : 12 ans et moins, 14 ans et moins, 16 ans et moins et 18 ans et moins sont établies en fonction de l'âge que l'archer a au début de l'année de compétition du Circuit PRO-3D.

Pour les classes d'âge des plus jeunes, le circuit PRO-3D recommande qu'un adulte accompagne les archers lors de compétitions extérieures afin que le groupe d'enfants soit sous la surveillance d'une personne responsable.

Les catégories avec la règle de : 19 ans et plus, 50 ans et plus ou 60 ans et plus est l'âge minimum que l'archer aura pendant l'année de compétition du Circuit PRO-3D.

Les catégories de 50 ans et plus et 60 ans et plus sont des catégories optionnelles aux choix de l'archer (l'archer peut, à son choix se classer dans les catégories d'âge plus jeunes (senior) qui correspondent à son style d'équipement).

Le changement de catégorie est permis mais aucun transfert de points n'est possible même si la distance de tir est la même.

Pour que le classement d'un archer soit valide, les points doivent être accumulés dans la même catégorie pendant l'année de compétition du Circuit PRO-3D.

### Classes

Le Circuit PRO-3D a déterminé 5 classes de tireurs.

**La classe JEUNE** représente la relève et les distances de tir sont en évolution avec l'âge du jeune archer pour assurer une transition selon ses aptitudes et compétences. Toutes les catégories JEUNES sont inclusives pour les groupes d'âge et permettent le sur-classement. Les distances de tir varient de 15 à 35 mètres selon la catégorie.

**La classe TRAD** a été établie pour répondre aux besoins des archers traditionnels utilisant un équipement sans mire ni artifice pouvant aider le tir de façon significative. La distance de tir est limitée à 25 mètres. Pour toutes les catégories de la classe TRAD ainsi que pour les catégories Traditionnelles de la classe Jeunes, la valeur des flèches tirées est comptabilisée selon le principe; « deux flèches, meilleure flèche ». Il n'est pas obligatoire de tirer une deuxième flèche.

**La classe X-BOW** est pour les arbalétriers et sans restriction d'âge. Ils tirent à une distance maximale de 45 mètres.

**La classe CHASSEUR** représente la classe populaire de notre circuit et rejoint tous les archers chasseurs qui pratiquent la compétition animalière avec un équipement adapté à la chasse. Des limitations quant à l'équipement sont imposées pour les catégories de cette classe. Les archers Chasseurs tirent à une distance maximale de 25 à 35 mètres selon leur âge et catégorie.

**La classe ÉLITE** vise les archers compétitifs de haut niveau parmi lesquels le noyau de nos représentants est sélectionné pour former l'équipe **IBO PRO-3D**. Les archers de cette classe ont l'option d'utiliser des équipements adaptés au tir de compétition et tirent une distance maximale de 45 mètres selon des catégories Élite PRO-3D.

**La classe PARTICIPATION** est une classe permettant aux archers débutants de s'initier à la compétition et aux archers non compétitifs de s'amuser. Cette classe est à la discrétion de l'archer, le télémètre n'est pas permis. Toutes les distances sont permises. Cependant aucune distinction particulière n'est attribuée et aucun pointage n'est retenu aux fins du classement du Circuit PRO-3D.

## Catégories

Les catégories sont identifiées par des chiffres pairs pour les femmes et impairs pour les hommes.

### **Catégories 1 & 2 : JEUNE Futur archer** **Piquet BLANC (15 mètres max)**

Archer qui pendant l'année de compétition du Circuit PRO-3D aura l'âge maximum de 12 ans.  
Aucune restriction sur l'équipement.

### **Catégories 3 & 4 : JEUNE Futur archer Trad.** **Piquet BLANC (15 mètres max)**

Archer qui pendant l'année de compétition du Circuit PRO-3D aura l'âge maximum de 12 ans.  
L'équipement est un arc sans poulies ni cams sans système de visée (mire) et sans stabilisateur.

### **Catégories 5 & 6 : JEUNE Benjamin** **Piquet ORANGE (25 mètres max)**

Archer qui pendant l'année de compétition du Circuit Pro-3D aura l'âge maximum de 14 ans.  
Aucune restriction sur l'équipement.

### **Catégories 7 & 8 : JEUNE Cadet** **Piquet VERT (35 mètres max)**

Archer qui pendant l'année de compétition du Circuit PRO-3D aura l'âge maximum de 16 ans.  
Aucune restriction sur l'équipement.

### **Catégories 9 & 10 : JEUNE Junior** **Piquet VERT (35 mètres max)**

Archer qui pendant l'année de compétition du Circuit PRO-3D aura l'âge maximum de 18 ans.  
Aucune restriction sur l'équipement.

### **Catégories 11 & 12 : JEUNE Chasseur Junior** **Piquet ORANGE (25 mètres max)**

Archer qui au début de l'année de compétition du circuit PRO-3D a entre 12 et 18 ans.  
Restriction sur l'équipement : Mire sans lentille, stabilisateur de 12 pouces maximum et flèches avec pointes vissées.

### **Catégories 13 & 14 : JEUNE Junior Traditionnel Piquet ORANGE (25 mètres max)**

Archer qui pendant l'année de compétition du circuit PRO-3D aura l'âge maximum de 18 ans. Restriction sur l'équipement : Arc sans poulies ou cams, sans système de visée (mire), sans stabilisateur ou contrepoids. Un appui-flèche est permis. Le tir se fait à main nue ou avec un gant ou avec un tab.

### **Catégories 15 & 16 : JEUNE Junior Olympique Piquet ORANGE (25 mètres max)**

Archer qui pendant l'année de compétition du circuit PRO-3D aura l'âge maximum de 18 ans. Restriction sur l'équipement : Arc sans poulies ou cams, Système de visée, stabilisateur et appui-flèche permis. Le tir se fait à main nue, avec un gant ou avec un tab.

### **Catégories 21 & 22 : TRAD Traditionnel Moderne Piquet ORANGE (25 mètres max)**

Restriction sur l'équipement : Arc sans poulies ni cams, sans système de visée (mire) ou marque sur l'arc ou la corde (repère de visé intentionnel). Pas d'appuie flèche, flèche tirée directement avec appui sur la main porteuse ou la flèche repose sur le manche de l'arc (shelf), on a droit au (shelf) "padding" max 1/8 matériel doux et assiette ajustable latérale (side plate) maximum 1" au-dessus de la flèche. Sans stabilisateur, contrepoids ou aucun autre item excepté carquois pour retenir les flèches. Pas le droit au cliquet. **L'index doit toucher la corde au même endroit à chaque tir, en plus de toucher l'encoche (nock) de la flèche. Le *string walking* et le *face walking* ne sont pas permis.** Sans restriction de choix de flèches. Les flèches sont tirées avec un ou plusieurs doigts, l'utilisation d'un gant ou d'un tab est permise. ~~Sauf pour les flèches de bois, la pointe est vissée.~~

### **Catégories 23 & 24 : TRAD Traditionnel Élite (RU / Recurve Unaided) Piquet ORANGE (25 mètres max)**

L'équipement autorisé dans la classe Traditionnel Élite (RU) consiste en un arc traditionnel recourbé ou droit (Longbow), utilisé en tirant directement avec les doigts nus ou avec un protecteur de cuir (tab) ou un gant. Aucune mire ou système de visée ne peut être utilisé. Un appui-flèche et bouton poussoir sont les seuls équipements pouvant se trouver dans la fenêtre de l'arc. ~~Un repère d'allonge monté sur les branches de l'arc ou un cliquet peuvent être utilisés.~~ Aucune marque faite intentionnellement ou accidentellement et pouvant être considérée comme marque de visée ne doit apparaître sur l'arc ou sa corde. Toutes les flèches utilisées lors d'une compétition doivent être de mêmes dimensions et de même poids et être faites du même matériel La position d'ancrage variable sur la corde ou sur le visage est autorisée dans cette classe. Un ou plusieurs contrepoids peut être utilisé dans une sphère de 4 pouces.

### **Catégories 25 & 26 : TRAD Traditionnel Ancien Piquet ORANGE (25 mètres max)**

Restriction sur l'équipement : Arc **principalement fait de bois**, sans poulies ni cams, sans système de visée (mire), sans stabilisateur ou contrepoids, sans bouton berger, sans appui flèche. Seules les flèches de bois à empennage de plume sont permises. Les flèches sont tirées avec un ou plusieurs doigts, l'utilisation d'un gant ou d'un tab est permise. **L'index doit toucher la corde au même endroit à chaque tir, en plus de toucher l'encoche (nock) de la flèche. Le *string walking* et le *face walking* ne sont pas permis.**

**Catégories 31 & 32 : X-Bow (arbalète)**

**Piquet BLEU (45 mètres max)**

Le tireur doit s'exécuter debout sans appui. Restriction de 350 pieds seconde sur l'équipement.

**Catégories 39: Chasseur Maître 70 ans**

**Piquet ORANGE (25 mètres max)**

Restriction sur l'équipement : un seul stabilisateur de 12 pouces maximum. ~~et flèches avec pointes vissées.~~

**Catégories 41 et 43 à 44 : Chasseur mètres max)**

**Piquet ORANGE ou VERT (25 OU 35**

Restriction sur l'équipement : stabilisateur de 12 pouces maximum. ~~et flèches avec pointes vissées.~~

**Catégories 45 et 46 : Chasseur mètres max)**

**Piquet ORANGE ou VERT (25 OU 35**

Restriction sur l'équipement : Mire sans lentille, stabilisateur de 12 pouces maximum. ~~et flèches avec pointes vissées.~~

**Catégories 47 & 48 : Chasseur mire fixe ou 35 mètres max)**

**Piquet ORANGE ou VERT (25**

Restriction sur l'équipement : Mire à pointeaux fixes sans lentille, stabilisateur de 12 pouces maximum. ~~et flèches avec pointes vissées.~~ Il n'y a pas de limite du nombre de pointeaux sur la mire mais tous doivent être du même format. La mire ne peut être ajustée pendant un tournoi.

**Catégories T49 : Sénior chasseur télémètre**

**Piquet vert (35 mètres max)**

Utilisation télémètre acceptée

Restriction sur l'équipement : Mire à pointeaux fixes sans lentille, stabilisateur de 12 pouces maximum. Il n'y a pas de limite du nombre de pointeaux sur la mire mais tous doivent être du même format. La mire ne peut pas être ajustée pendant un tournoi.

**Catégories T51& T52 : Sénior ouvert télémètre Piquet VERT ou BLEU (35 ou 45 m)**

Utilisation télémètre acceptée

Aucune restriction sur l'équipement.

**Catégories 53: ÉLITE Sénior mire fixe**

**Piquet BLEU (45 mètres max)**

Aucune restriction sur l'équipement, sauf la mire qui doit être à pointeaux fixes. Il n'y a pas de limite de nombre de pointeaux mais tous doivent être du même format. La mire ne peut être ajustée pendant un tournoi.

**Catégories 55 à 62: ÉLITE (Senior, 50, 60 ans +)  
45 mètres max)**

**Piquet VERT ou BLEU (35 ou**

Aucune restriction sur l'équipement. L'équipement est le même pour tous les groupes d'âge.

## PARTICIPATION DES ARCHERS AU CLASSEMENT ANNUEL PRO-3D

Seuls les archers membres du Circuit PRO-3D verront leurs résultats de compétition affichés et comptabilisés aux fins du classement annuel du Circuit PRO-3D. Si un archer devient membre du Circuit PRO-3D en cours d'année, ses résultats seront calculés à partir de sa date d'adhésion. Seuls les résultats des tournois homologués et des championnats du Circuit PRO-3D sont retenus aux fins du classement annuel des archers.

Les points servant à établir le classement d'un archer pour une année donnée de compétition du Circuit PRO-3D ne peuvent avoir été accumulés dans des classes ou catégories différentes.

Les archers **membres** du circuit PRO-3D doivent avoir renouveler leur affiliation au circuit avant la fin février s'ils souhaitent voir leurs pointages de début d'année (janvier-février) inscrits rétroactivement au classement en cours.

Les **nouveaux membres** du circuit PRO-3D verront leurs pointages inscrits au classement PRO-3D à partir de la date officielle de leur adhésion au circuit.

### Classement des archers et sélection des équipes **IBO** et **CHASSEUR PRO-3D**

En tenant compte des flèches atteignant la zone d'excellence « 11 », le maximum de points pouvant être atteint par un archer est de 330 pour une compétition de 30 cibles ~~et de 440 pour une compétition de 40 cibles~~. Les résultats de chaque compétition homologuée de la saison régulière sont ramenés sur un total de 55 points aux fins du calcul du classement. Ainsi, le résultat d'une compétition de 30 cibles est divisé par 6 ~~et le résultat d'une compétition de 40 cibles est divisé par 8~~.

La compilation des résultats servant à établir le classement annuel des archers PRO-3D se fait en cumulant les points d'une année donnée selon les modalités suivantes :

- La somme des 4 meilleurs résultats de la saison extérieure (maximum 220 points)
- Le résultat entier du championnat extérieur (maximum de ~~440~~ 330 points)
- La somme des 4 meilleurs résultats de la saison intérieure (maximum 220 points)
- Le résultat entier du championnat intérieur (maximum de ~~440~~ 330 points)

Le maximum de points cumulé par un archer pour une année de compétition est donc de ~~1320~~ 1100 sur 10 compétitions au total. Pour être éligibles à une sélection sur une des équipes **IBO PRO-3D**, les archers sélectionnés devront avoir complété le nombre minimal de compétitions homologuées soit, 4 compétitions homologuées extérieures et 4 compétitions homologuées intérieures en plus des championnats extérieur et intérieur.

## Composition de l'équipe **IBO PRO-3D**

L'équipe **IBO PRO-3D** est constituée des archers ayant obtenu les plus hauts pointages annuels cumulatifs dans les catégories suivantes :

## À VENIR

*\*: Archer éligible à une participation au championnat mondial IBO suivant dans cette catégorie d'âge / Bourse conditionnelle à l'accompagnement de l'archer par un adulte responsable*

En plus des archers sélectionnés selon leur classement, un archer membre du Circuit PRO-3D ayant participé au classement annuel PRO-3D dans la classe **ÉLITE** et complété le nombre minimal de tournois homologués (8) en plus des championnats extérieur et intérieur sera sélectionné au hasard lors du championnat intérieur afin de compléter l'équipe **IBO PRO-3D**.

## Bourses **IBO PRO-3D**

Le montant du support financier alloué à l'équipe **IBO PRO-3D** pour sa participation au championnat mondial IBO sera déterminé en fonction du nombre de participants au classement annuel PRO-3D dans chacune des catégories ou catégories regroupées identifiées ci-dessus. Le budget disponible pour l'équipe **IBO PRO-3D** servira entre autres à couvrir les dépenses relatives à la production des chandails de l'équipe, ainsi qu'une partie des frais de déplacement, de séjour et d'inscription au championnat mondial extérieur IBO.

## Composition de l'équipe **CHASSEUR PRO-3D**

L'équipe **CHASSEUR PRO-3D** est constituée des archers ayant obtenu les plus hauts pointages annuels cumulatifs dans les catégories **CHASSEURS** suivantes :

## À VENIR

La composition de l'équipe **CHASSEUR PRO-3D** a été déterminée en fonction du niveau de participation observé au cours des premières années d'opération du circuit. La composition de l'équipe CHASSEUR PRO-3D pourra être ajustée périodiquement en fonction du niveau de participation dans les diverses catégories.

## **Bourses *CHASSEUR* PRO-3D**

Le montant et les modalités d'attribution des bourses réservées aux membres ***CHASSEUR*** PRO-3D sera déterminé par le conseil d'administration du circuit en fonction des disponibilités budgétaires et du nombre de participants au classement ***CHASSEUR*** annuel PRO-3D.

## **Programme de prix de participation**

En dehors des bourses attribuées selon la performance des archers en compétition, les surplus budgétaires du circuit tels que déterminés par le conseil d'administration du circuit PRO-3D serviront à la remise de prix de participation à l'occasion des championnats intérieurs et extérieurs. Ces prix de participation seront tirés au hasard et réservés aux membres du Circuit PRO-3D.