

PRINCIPES, MODALITÉS DE PARTICIPATION, ET RÈGLEMENTS DU CIRCUIT PRO-3D

A. Principes de base

1. Le circuit PRO-3D est un organisme sans but lucratif qui s'engage à maintenir au minimum les dépenses reliées à l'administration du circuit et à retourner un maximum d'argent aux archers participants et clubs associés. À cet effet, le circuit PRO-3D s'engage à présenter un bilan financier annuel clair et à tenir une réunion d'orientation annuelle accessible à tous ses membres.
2. 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 animaliers, une partie importante des revenus essentiels à la survie du club provient de la tenue de compétitions. Le circuit PRO-3D considère qu'il est légitime pour les clubs organisateurs de compétitions animalières d'accueillir un maximum d'archers incluant des archers invités non membres du circuit PRO-3D.
3. *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.*

B Organisation et homologation de compétitions animalières PRO-3D

- 1- Seuls les clubs associés peuvent homologuer des compétitions animalières PRO-3D.
- 2- Afin de favoriser une rotation des sites de compétition et d'obtenir un classement des archers qui soit représentatif de leurs habiletés dans des situations variées, un club associé ne peut homologuer plus d'une compétition PRO-3D par saison (**une à l'extérieur et une à l'intérieur**).
- 3- Le club organisateur d'un championnat PRO-3D (intérieur ou extérieur) peut également homologuer une compétition PRO-3D au cours de la saison du championnat.
- 4- Le format des championnats PRO-3D est de 40 cibles 3D **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 PRO-3D.** Les championnats pourront se tenir sur une ou deux journées au choix du club organisateur.
- 5- Le format des compétitions homologuées est de 30 ou 40 cibles 2D et/ou 3D en bon état comportant toutes les zones de pointage reconnues par le circuit PRO-3D (11-10-8-5).
- 6- La transmission dans les meilleurs délais des résultats des compétitions homologuées aux administrateurs du circuit PRO-3D est de la responsabilité des clubs organisateurs.

C Participation des archers au classement annuel PRO-3D

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

3. L'année de référence pour les classements **ÉLITE** *et* **CHASSEUR** PRO-3D débute au lendemain du championnat intérieur (vers la fin avril) et se poursuit jusqu'au championnat intérieur suivant inclusivement.

D Critères de sélection et composition des équipes *IBO*(ÉLITE) *et* CHASSEUR PRO-3D

1. La compilation des résultats pour établir les classements annuels **ÉLITE** *et* **CHASSEUR** PRO-3D se fait selon les modalités suivantes :
 - 4 meilleurs résultats combinés de compétitions extérieures homologuées PRO-3D pour un maximum de 440 points. Les résultats de chaque compétition sont ramenés sur 110 points. Ainsi le résultat d'une compétition sur 30 cibles est divisé par 3 et le résultat d'une compétition sur 40 cibles est divisé par 4.
 - Le résultat du championnat extérieur PRO-3D : Maximum 440 points
 - 4 meilleurs résultats combinés de compétitions intérieures homologuées PRO-3D pour un maximum de 440 points (selon les mêmes modalités de calcul que pour les compétitions extérieures).
 - Le résultat du championnat intérieur PRO-3D : Maximum 440 points

Le pointage cumulatif annuel servant à établir le classement PRO-3D et à déterminer la composition de l'équipe PRO-3D pour les classes « ÉLITE » ET « CHASSEUR » est donc calculé sur 1760 points. Les archers sélectionnés devront avoir complété le nombre minimal de tournois homologués (8) en plus des championnats extérieur et intérieur (10 compétitions au total).

Pour l'année (2009-2010), le pointage annuel pour le classement CHASSEUR est établi sur une demi-année (Compétitions intérieures 2010 : 440 pts +, Championnat intérieur 2010 : 440 pts). Par la suite l'année de référence pour le classement CHASSEUR PRO-3D sera synchronisée avec celle du Classement ÉLITE.

2. L'équipe **IBO**(ÉLITE) PRO-3D est constituée des archers ayant obtenu les plus hauts pointages annuels cumulatifs dans les catégories **ÉLITES** suivantes :
 - Homme maître (50+ 60+) tous styles (classes 1 & 3 combinées) : Premier
 - Homme sénior arc a poulies ouvert (classe 5) : Trois premiers
 - Homme sénior mires fixes et doigts (classes 7 & 9 combinées) : Premier
 - Homme junior arc a poulies (classe 17) * : Premier
 - Homme tous styles traditionnels (classes 13 & 15 combinées) : Premier
 - Femme arc a poulies tous styles (classes 2, 4, 6, 8, 10 combinées) : Trois premières
 - Femme junior arc a poulies tous styles (classe 18) * : Première

* : Archer éligible à une participation au championnat mondial **IBO** de l'été suivant dans cette catégorie d'âge.

3. En plus des archers sélectionnés selon leur classement, un archer membre du Circuit ayant participé au classement annuel PRO-3D **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.

4. 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 ÉLITE annuel PRO-3D. 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.

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

- | | |
|---|----------------|
| - Homme Chasseur maître 60+ (classe 27) : | Premier |
| - Homme Chasseur maître 50+ (classe 29) : | Premier |
| - Homme Chasseur sénior (classe 31) : | Trois premiers |
| - Homme Chasseur junior (classe 33) : | Premier |
| - Chasseur traditionnel (classe 35 et 36 combinées) : | Trois premiers |
| - Chasseur arbalétrier (classes 37 et 38 combinées) : | Premier |
| - Femme Chasseur maître 60+ et 50+ (classes 28 et 30 combinées) : | Première |
| - Femme Chasseur sénior (classe 32) : | Deux premières |
| - Femme Chasseur junior (classe 36) : | Première |

La composition de l'équipe **CHASSEUR** PRO-3D a été déterminée en fonction du niveau de participation observé au cours de la première année 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.

6. Bourses **CHASSEUR** PRO-3D

Le montant du support financier alloué à l'équipe **CHASSEUR** PRO-3D sera déterminé en fonction du nombre de participants au classement **CHASSEUR** annuel PRO-3D et servira d'abord à couvrir les dépenses relatives à la production des chandails de l'équipe. Le cas échéant, le montant d'éventuelles bourses individuelles sera déterminé au prorata de la participation des archers dans les diverses catégories.

E Programme de prix de participation aux membres PRO-3D

En dehors des bourses spécifiques aux classes ÉLITE et **CHASSEUR** les surplus budgétaires du circuit serviront à la remise de prix de participation à l'occasion des championnats. Ces prix de participation seront tirés au hasard et réservés aux membres du circuit PRO-3D.

RÈGLEMENTS 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 maximum pour chaque piquet de tir sont les suivantes :

- Piquet orange : 45 mètres
- Piquet blanc : 35 mètres
- Piquet vert : 25 mètres
- Piquet bleu : 20 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 et représentant environ 25% de la dimension de ce dernier.
- 10 : Un cercle à l'intérieur de la zone vitale.
- 8 : La zone vitale qui correspond approximativement à la région « cœur-poumons-foi » de l'animal représenté.
- 5 : Le reste du corps de l'animal sauf les sabots ou les cornes.
- 0 : Les sabots ou les cornes de l'animal représenté.
- 0 : Les éléments de décors représentés sur certaines cibles tels une roche, une proie ou autres.

Notes

- Le score 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, seul celui situé au centre de la zone de pointage « 10 » est valable.
- Afin d'être comptabilisée, une flèche doit restée 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 groupes 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. Si une flèche ricoche sur une flèche déjà plantée dans la cible et se plante dans une zone de pointage différente, cette flèche se verra attribuer la valeur de la zone atteinte. Si une flèche ricoche sur une flèche déjà plantée dans la cible et ne plante pas dans la cible, cette flèche se verra attribuer la valeur de la flèche atteinte si cette dernière peut être identifiée et si les témoins présents sont d'accords. 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 sont tir à l'intérieur des deux minutes allouées au tir.

Équipement

1. Flèches

Les règles s'appliquant au poids minimum et à la vitesse maximum 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 maximum de 280 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 classe « Chasseur », les flèches doivent avoir des boulets vissés.

2. Mires

Les mires munies de lentilles grossissantes ne sont pas autorisées pour le style « Mires fixes » de la classe « Élite » ni pour la classe « Chasseur » à l'exception de l'arbalète. Il n'y a pas de limite du nombre de pointeaux pour le style « Mires fixes » de la classe « Élite ». Toutefois, un archer ne pourra ajuster sa mire après le début d'une compétition. ***Pour tous les styles où un œillette est autorisé sur la corde, celui-ci pourra être muni d'un clarificateur.*** Les mires utilisant un rayon Laser ne sont pas autorisées.

3. Balanciers

La longueur du balancier est limitée à 12 po pour tous les styles de la classe « Chasseur ».

4. Jumelles

Des jumelles peuvent être utilisées au cours des compétitions PRO-3D sans restriction de puissance. De plus, l'utilisation des jumelles lors des compétitions PRO-3D 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.

Cartes de pointage

Le nom de l'archer ainsi que son numéro de membre PRO-3D doivent être inscrits sur chacune des cartes de pointage lors des compétitions PRO-3D. 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, complètes et signées par l'archer. Sauf pour des erreurs d'addition, une carte de pointage ne pourra être modifiée après que l'archer l'ait signée.

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 doivent pas consister 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.
- 2- Un archer ne peut participer que dans un seul style ou classe lors d'une compétition. L'archer est cependant libre de changer de style 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.
- 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 du 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.
 - 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. Des violations répétées de cette règle entraîneront 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 PRO-3D. 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- Aucune boisson alcoolisée ne sera tolérée sur les parcours de tir lors d'une compétition. 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.
- 9- 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.
- 10- 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.

Catégories d'âge et styles

1- Avancement des archers dans les groupes d'âge suivants

- Si la date de fête d'un archer des catégories Jeune, Cadet ou Junior tombe après le championnat intérieur PRO-3D, il ou elle pourra demeurer dans sa catégorie d'âge jusqu'au championnat intérieur suivant.

2- Classes ÉLITE

- Maître 60 ans

Catégorie optionnelle pour les archers atteignant l'âge de 60 ans au cours de l'année de référence PRO-3D (1 mai – 30 avril). Les archers de la catégorie Maître 60 ans tirent du piquet orange et peuvent utiliser tout l'équipement permis par le présent règlement

- Maître 50 ans

Catégorie optionnelle pour les archers atteignant l'âge de 50 ans au cours de l'année de référence PRO-3D (1 mai – 30 avril). Les archers de la catégorie Maître 50 ans tirent du piquet orange et peuvent utiliser tout l'équipement permis par le présent règlement

- Senior Ouvert

Catégorie d'âge de 19 ans ou plus pour arc à poulies. Les archers de la catégorie Senior ouvert peuvent utiliser tout l'équipement permis dans le présent règlement et tirent du piquet orange.

- Senior Mires Fixes

Catégorie d'âge de 19 ans ou plus pour arc à poulies. Les archers de la catégorie Senior mires fixes utilisent un arc muni d'une mire fixe sans lentille grossissante et qui ne peut être ajustée après le début d'une compétition. Cette catégorie ne comporte aucune restriction quant à la longueur du balancier. Les archers de la catégorie Senior Mires Fixes tirent du piquet orange.

- Senior Doigts

Catégorie d'âge de 19 ans ou plus pour arc à poulies. Les archers de la catégorie Senior doigts utilisent un arc muni d'une mire ajustable ou fixe avec ou sans lentille grossissante mais ne

peuvent utiliser un déclencheur. Cette catégorie ne comporte aucune restriction quant à la longueur du balancier. Les archers de la catégorie Senior Doigts tirent du piquet orange.

- Traditionnel

Les archers de la catégorie Traditionnel tirent du piquet vert à l'aide d'un arc traditionnel et ne peuvent utiliser de mire ou de balancier mais peuvent utiliser un appui-flèche. Les flèches peuvent être de bois, d'aluminium ou de carbone mais doivent toutes avoir le même poids et la même longueur.

- Arc Nu (Long Bow)

Les archers de la catégorie Arc Nu tirent du piquet vert à l'aide d'un arc nu (Long Bow). Ils ne peuvent utiliser ni mire, ni balancier, ni appui-flèche. Les flèches doivent être de bois avec pointes de 125 grains et doivent toutes avoir le même poids et la même longueur.

- Junior Arc À Poulies

Pour les archers des catégories d'âge de 17 et 18 ans au cours de l'année de référence PRO-3D (1 mai – 30 avril) et utilisant un arc à poulies. Les archers de la catégorie Junior Arc À Poulies tirent du piquet orange et peuvent utiliser tout l'équipement permis par le présent règlement.

- Junior Traditionnel

Pour les archers des catégories d'âge de 17 et 18 ans au cours de l'année de référence PRO-3D (1 mai – 30 avril) et utilisant un arc traditionnel ou un arc nu. Les archers de la catégorie Junior Traditionnel tirent du piquet vert et ne peuvent utiliser de mire ou de balancier mais peuvent utiliser un appui-flèche. Les flèches peuvent être de bois, d'aluminium ou de carbone mais doivent toutes avoir le même poids et la même longueur.

- Cadet Arc À Poulies

Pour les archers des catégories d'âge de 15 et 16 ans au cours de l'année de référence PRO-3D (1 mai – 30 avril) et utilisant un arc à poulies. Les archers de la catégorie Cadet Arc À Poulies tirent du piquet blanc et peuvent utiliser tout l'équipement permis par le présent règlement.

- Benjamin Arc à Poulies

Pour les archers des catégories d'âge de 13 et 14 ans au cours de l'année de référence PRO-3D (1 mai – 30 avril) et utilisant un arc à poulies. Les archers de la catégorie Benjamin Arc À Poulies tirent du piquet blanc et peuvent utiliser tout l'équipement permis par le présent règlement.

- Jeunes

Pour les archers ayant 12 ans et moins ans au cours de l'année de référence PRO-3D (1 mai – 30 avril). Les archers de la catégorie Jeunes peuvent utiliser un arc à poulies ou un arc traditionnel ainsi que tout l'équipement permis par le présent règlement. Ils tirent du piquet bleu.

3- Classes Chasseur

- Maître Chasseur 60 ans

Catégorie optionnelle pour les archers atteignant l'âge de 60 ans au cours de l'année de référence PRO-3D (1 mai – 30 avril). Les hommes de la catégorie Maître Chasseur 60 ans tirent du piquet blanc. ***Les femmes de la catégorie Maître Chasseur 60 ans tirent du piquet vert.*** Les archers de cette catégorie peuvent utiliser un arc à poulies muni d'une mire fixe ou ajustable sans lentilles de grossissement ainsi qu'un balancier d'une longueur maximale de 12 pouces. Ils doivent également utiliser des flèches munies de boulets vissés.

- Maître Chasseur 50 ans

Catégorie optionnelle pour les archers atteignant l'âge de 50 ans au cours de l'année de référence PRO-3D (1 mai – 30 avril). Les hommes de la catégorie Maître Chasseur 50 ans tirent du piquet blanc. ***Les femmes de la catégorie Maître Chasseur 50 ans tirent du piquet vert.*** Les archers de cette catégorie peuvent utiliser un arc à poulies muni d'une mire fixe ou ajustable sans lentilles de grossissement ainsi qu'un balancier d'une longueur maximale de 12 pouces. Ils doivent également utiliser des flèches munies de boulets vissés.

- Chasseur Senior

Catégorie d'âge de 19 ans ou plus pour arc à poulies. Les hommes de la catégorie Chasseur Senior tirent du piquet blanc. ***Les femmes de la catégorie Chasseur Senior tirent du piquet vert.*** Les archers de cette catégorie peuvent utiliser un arc à poulies muni d'une mire fixe ou ajustable sans lentilles de grossissement ainsi qu'un balancier d'une longueur maximale de 12 pouces. Ils doivent également utiliser des flèches munies de boulets vissés.

- Jeune Chasseur

Pour les archers ayant 18 ans et moins au cours de l'année de référence PRO-3D (1 mai – 30 avril) et utilisant un arc à poulies ou un arc traditionnel. Les archers de la catégorie Jeunes Chasseurs tirent du piquet ***vert*** et peuvent utiliser un arc traditionnel ou un arc à poulies muni d'une mire fixe ou ajustable sans lentilles de grossissement ainsi qu'un balancier d'une longueur maximale de 12 pouces. Ils doivent également utiliser des flèches munies de boulets vissés.

- Chasseur Traditionnel

Les archers de la catégorie Chasseur Traditionnel tirent du piquet vert à l'aide d'un arc traditionnel ou d'un arc nu (Long Bow). Leur pointage est comptabilisé selon la formule « deux flèches / meilleure flèche ». Les archers de cette catégorie ne peuvent utiliser de mire ou de balancier mais peuvent utiliser un appui-flèche. Les flèches peuvent être de bois, d'aluminium ou de carbone mais doivent toutes avoir le même poids et la même longueur.

- Arbalétrier

L'arbalète ne doit comporter aucune modification compromettant la garantie du manufacturier et doit être muni d'un cran de sûreté. L'arbalète ne peut être armée avant que l'arbalétrier ne soit rendu au piquet de tir. Les arbalétriers tirent debout sans appui du piquet orange.