



Le tir 3D

Le tir 3d est un tir de parcours sur cibles volumétriques (en 3 dimensions), sur terrain accidenté, souvent dans les bois.

Vous rencontrerez des cibles de différentes grandeurs, sur des distances de 5 à 45 mètres (20 mètres maximum pour vous au défi CD 92) les cibles les plus grandes sont les plus lointaines.

Zones de points : zone vitale : petit cercle 11 points, grand cercle 10 points, reste de la zone vitale 8 points ,

Le corps, les plumes, les pattes et ergots des gibiers à plumes comptent 5 points

Les cornes, les bois les sabots, l'herbe comptent comme manqués

On compte les points après chaque volée du peloton entier. Les ex aequo sont départagés par le nombre de 11, de 10, de 8, de 5

Vous tirez en 1 minute 30 vos 2 flèches, 2 archers tirent en même temps sur le même pas de tir, quand les archers tirent à des piquets différents, chacun tire à son tour (il est sympa d'arriver en même temps au pas de tir car le chrono démarre quand le 1^{er} arrive)

Vous aurez à tirer à différentes distances, il vous faudra évaluer ces distances et ajuster votre tir en fonction, c'est pourquoi il est important d'avoir ses réglages d'arc de 5 mètres en 5 mètres (pour vous de 5 à 20 mètres)

Le pas de tir est représenté par un piquet de couleur (blanc pour vous) vous pouvez vous positionner dans un espace limité à un mètre de ce piquet derrière ou sur le côté (pas devant)

Les catégories ouvertes sont : arc nu, barebow, poulies nu, arc droit, chasse, arc libre dans cette catégorie rentrent les arcs à poulies et les classiques avec viseurs

Sur les concours vous tirez 24 cibles à des distances inconnues (pour le parcours CD 92 : 9 cibles)