

## **Delta ASA Rondes intérieures (D.A.I.R.)**

### **Ronde 380 règlements**

#### **Distance de tir**

18 mètres pour tous

#### **Contrôle des temps de tir :**

**Deux (2) signaux sonores** - les archers avancent sur la ligne de tir – dix (10) secondes;

**Un (1) signal sonore** - annonce le début des tirs. L'archer a quatre-vingt-dix (90) secondes pour tirer les trois (3) flèches.

**Trois (3) signaux sonores** - indique la fin de la volée de tir.

*Environ quatre (4) minutes sont nécessaires pour faire une volée complète de 3 flèches (tirer, marquer le pointage, récupérer les flèches et retourner à la ligne de tir)*

#### **Pratique**

Deux (2) volées de pratique de 3 flèches sont données au début de la compétition.

#### **La compétition**

Dix (10) volées de trois (3) flèches sont tirées sur des cibles Delta ASA.

4 cibles seront posées par ballot.

Les archers ayant été assignés sur les cibles d'en haut y tireront leur 5 premières volées. Les 5 volées suivantes, les archers qui ont tiré en haut vont tirer sur les cibles d'en bas et vice versa pour les archers qui ont tiré sur les cibles d'en bas leurs 5 premières volées.

#### **Zones et calcul du pointage**

Pour réaliser le pointage maximum lors d'une volée de trois (3) flèches, l'archer devrait tirer une flèche dans l'anneau 14 points et les deux (2) flèches suivantes dans chacun des anneaux de 12 points.

Les zones suivantes valent 11, 10 et 8 points.

#### **Cible (ANNEXE 1)**

Vert – 14 points ; Jaune 1 - 12 points ; Jaune 2 - 12 points ; Rouge - 11 points ; Bleu – 10 points ; Blanc – 8 points ; Noir – 0 points

#### **Penny ou sous**

Si la flèche de l'archer atteint le petit cercle des zones de pointage des 12 et 14, cela lui donne un avantage de points de 1/100 ou 0.1 point qui permet de départager les égalités et ainsi déterminer un gagnant.

#### **Rebonds et bris d'équipement**

Advenant le cas d'un rebond ou d'un bris d'équipement, les archers disposeront de quinze (15) minutes maximum pour rattraper le nombre approprié de flèches en retard (en suivant l'ordre normal de tir et le contrôle des temps) ou trois (3) volées de trois (3) flèches sous le contrôle d'un juge.

#### **Catégories d'âge et de tir**

Les catégories d'âge et de tir sont celles utilisées en compétitions régulières 3D. (voir les [règlements](#))

# ANNEXE 1

CIBLE D.A.I.R.

