



Règlements tir à l'Arc et Arbalète Champs 7 et 8

- Afin d'avoir accès aux champs 7 et 8 (parcours 3D) **la carte Membre ARC du Club de Chasse et Pêche Maska est obligatoire**. Cette carte doit être visible en tout temps.
- Invités interdits en tout temps.
- Vous êtes responsable de votre sécurité et de celle des autres.
- **Veillez surveiller le calendrier de Maska** pour confirmer que les champs de tir à l'arc et arbalète sont ouverts.
En temps normal, ils sont ouverts le samedi et dimanche de 9h à 15h, si le club est ouvert et qu'au moins 1 officiel est présent à la carabine, ou au pistolet, ou au pigeon.
- **Si vous êtes un officiel Maska (ET membre Arc)**, vous avez accès en dehors des heures normales mais **l'accès est interdit** si les champs 1, 6 ou M sont loués et actifs.
- Il est **interdit d'utiliser des pointes de chasse**.
- **L'utilisation de l'arbalète est autorisée**, à condition qu'elle soit en bon état et équipée d'un cran de sécurité fonctionnel.

Informations : ArcArbalete@ccpmaska.club



Parcours Cibles 3D Champ 8

Présentation :

Le parcours comprend 10 stations de tir.

À chaque station il y a 2 cibles à tirer, pour un total de 20 cibles.

Chaque station est équipée de jusqu'à 4 piquets de couleurs, conformément aux règles 3D IBO Québec et adaptés à votre classe. Vous pouvez consulter le site www.pro3d.ca pour plus d'informations sur les différentes classes et les règlements du circuit.

Piquet Blanc : Généralement jeunes / Archers traditionnels

Distance maximum : 15m

Piquet Orange : Généralement jeunes avancés / Archers traditionnels avancés

Distance maximum : 25m

Piquet Vert : Généralement chasseurs

Distance maximum : 35m

Piquet Bleu : Classe open / Arbalète

Distance maximum : 45m

Sélectionnez le piquet correspondant à votre classe ou celui qui vous inspire.

Lorsque vous tirez, assurez-vous de toucher le piquet choisi avec une partie de votre corps, garantissant ainsi une direction de tir sécuritaire.

Parfois, la position du piquet fait partie de la difficulté du tir, ne pas les déplacer. Les distances et les positions seront régulièrement modifiées pour maintenir un niveau de défi pour ceux qui n'utilisent pas de télémètre.

Règles de sécurités :

- **Respectez le sens du parcours** tel qu'indiqué par les flèches directionnelles, en commençant à la station 1 et en terminant à la 10
- **Respectez les couloirs de tir.**
- **Laissez une station de tir libre entre les tireurs ou groupes de tireurs.** Par exemple, commencez à tirer à la station 1 lorsque le tireur ou groupe suivant est à la station 3. Cette règle garantit une distance sécuritaire minimale entre chaque tireur ou groupe.
- Lorsque vous allez chercher vos flèches, **laissez votre arc à la station de tir.** Si vous mettez trop de temps à retrouver une flèche, cela indique votre présence à d'autres tireurs. Après avoir récupéré vos flèches, retournez à la station de tir en **restant dans le couloir de tir**, puis dirigez-vous vers la station suivante.
- Soyez **prudent** lorsque vous recherchez une flèche perdue afin de ne pas vous retrouver trop près d'un autre pas de tir ou sur les champs de tir !
- Sur le parcours, une arbalète peut être armée à tout moment, à condition que **le cran de sécurité soit engagé mais il est strictement interdit de se déplacer avec l'arbalète chargée (avec la flèche dans l'arbalète)**
L'arbalète ne doit être chargée qu'au moment de tirer, en pointant vers le sol et en direction de la cible. Il est formellement interdit de charger l'arbalète en pointant vers le ciel. Le tir doit être effectué en position **debout, au piquet bleu uniquement.**
- Malgré tous les efforts déployés pour nettoyer le parcours 3D, veuillez faire preuve de prudence lors de vos déplacements. Vous évoluez dans une zone boisée où des racines et des branches peuvent causer **des blessures.**

Votre sécurité et celle des autres sont votre responsabilité !

Pour toutes suggestions, questions ou signalement de problèmes, n'hésitez pas à contacter :

Informations : ArcArbalete@ccpmaska.club

