

C. LES DISCIPLINES DE PARCOURS

C.1 LES GENERALITES

- **Les catégories**

- Poussins garçons et filles (arcs classiques uniquement).
- Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors (garçons et filles) : arcs classiques et arcs à poulies.

Ces rencontres se réalisent sur un Parcours de 12 cibles :

- 6 cibles de Tir en Campagne sur blasons de 20, 40, 60 et 80cm :
 - 3 cibles à distances connues (20, 40, 60cm)
 - 3 cibles à distances inconnues (40, 60, 80cm)
- 3 cibles de Tir 3D
- 3 cibles de Parcours Nature

L'implantation des cibles peut être panachée.

C.2 L'ORDRE DE TIR

Parcours Nature

Les archers tirent **2 flèches** des piquets correspondant à leur niveau (flèches ou plumes) :

- Flèches jaunes et rouges :

1 ^{ère} flèche	piquet bleu	de 5 à 25m
2 ^{ème} flèche	piquet rouge	de 5 à 20m
- Flèches bleues et noires :

1 ^{ère} flèche	piquet rouge	de 5 à 20m
2 ^{ème} flèche	piquet blanc	de 5 à 15m
- Flèches blanches et Plumes : Les deux flèches du **piquet blanc** de 5 à 15m

Tir sur Cibles 3D

Les archers tirent **2 flèches** des piquets correspondant à leur niveau (flèches ou plumes) :

- Flèches jaunes et rouges : **piquet rouge** de 5 à 25m
- Flèches bleues et noires : **piquet bleu** de 5 à 20m
- Flèches blanches et plumes : **piquet blanc** de 5 à 15m

Tir en Campagne

Les archers tirent **3 flèches** des piquets correspondant à leur niveau (flèches ou plumes) :

- Flèches jaunes et rouges : **piquet rouge**

- distances inconnues :	entre 10/15m	10/20m	15/25m
- distances connues :	10m	15m	20m
- Flèches noires et bleues : **piquet bleu**

- distances inconnues :	entre 5/10m	5/15m	10/20m
- distances connues :	5m	10m	15m
- Flèches blanches et Plumes : **piquet blanc**

- distances inconnues :	entre 5/10m	5/10m	10/15m
- distances connues :	5m	5m	10m



C.3 LA MARQUE

- Tir en Campagne : 5 zones de 1 à 5 points

- 3D :

2 cercles dans la zone vitale	10 points
Reste de la zone vitale	8 points
Reste de l'animal	5 points
Sabots, cornes et hors cible	0 point

- Tir Nature :

Zone "tué"	1 ^{ère} flèche	20 points
	2 ^{ème} flèche	15 points
Zone blessée	1 ^{ère} flèche	15 points
	2 ^{ème} flèche	10 points

C.4 L'ENCADREMENT

1 marqueur (adulte) par peloton ou par cible = 12 personnes.

C.5 LE MATERIEL

- 3 cibles 3D, par exemple : lynx, ours debout, cerf, marcassin, etc.
- 9 buttes de tir (mousse ou autre).
- 2 jeux de blasons de tir en campagne de diamètre 20, 40, 60 et 80cm.
- 3 blasons animaliers.
- Piquets de tir : 3 x 12 = 45 piquets + 12 piquets pour le pas "stop".
- 4 talkies-walkies.
- Feuilles de marque.

