

Fédération Française de Tir à l'Arc

Manuel *du* *Jeune Arbitre*

Tir sur Cibles

NOM _____

PRENOM _____

CLUB DE _____



TABLE DES MATIERES

A. LE JEUNE ARBITRE

- A.1 Introduction
- A.2 Le code moral du Jeune Arbitre
- A.3 Le travail des arbitres

B. L'AMENAGEMENT DES SITES DE COMPETITION

- B.1 La sécurité
- B.2 Le contrôle du terrain
- B.3 Le contrôle du matériel

C. LE TIR

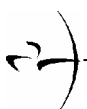
- C.1 Les blasons et distances
- C.2 Les flèches de progression
- C.3 Le règlement des tirs et la sécurité
- C.4 L'ordre des tirs et le contrôle du temps
- C.5 Le marquage et l'évaluation des scores

D. LES RENCONTRES JEUNES

- D.1 La pratique du tir à l'arc chez les Poussins
- D.2 Les disciplines sur cibles anglaises
- D.3 Les disciplines de parcours

E. LES ANNEXES

- La disposition des blasons
- Modèles de blasons



Sans arbitre, il ne peut y avoir d'équité sportive. L'arbitre est donc un personnage indispensable dans l'activité sportive d'une fédération. Il se distingue par sa passion pour la discipline, par sa disponibilité, par sa motivation et ses connaissances dans la réglementation.

Toutes ces qualités valent d'être aidées et encadrées pour accomplir sa mission. C'est la raison pour laquelle la FFTA permet aux jeunes, soucieux de préserver les valeurs de notre sport, d'accéder à la fonction de Jeune Arbitre dès le plus jeune âge.

A. LE JEUNE ARBITRE

A.1 INTRODUCTION

L'âge requis est de 14 ans, mais les responsables régionaux ou départementaux peuvent accorder des dérogations, en fonction de la maturité et de la personnalité des candidats.

Après un stage de formation, dont la durée et le contenu sont laissés à l'appréciation de l'arbitre formateur, le candidat Jeune Arbitre devra satisfaire à un examen consistant en :

- une partie théorique, contrôle des connaissances écrit ou oral, organisée au niveau départemental ou régional, sous la responsabilité du formateur et en présence du Président de la Commission Régionale (ou Départementale) des Arbitres et du Président de Ligue (ou du Département) ;
- une partie pratique qui sera une participation active à l'arbitrage d'une compétition "jeunes", sous le contrôle d'un arbitre officiel FFTA (qui peut être l'arbitre formateur).

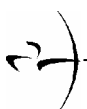
Jugé apte à devenir "Jeune Arbitre", **une carte d'arbitre et un pin's** lui seront délivrés, avec tout le cérémonial voulu.

Cette carte, qui devra être validée chaque année par le Président de la Commission Régionale des Arbitres, permet au Jeune Arbitre :

- d'arbitrer les épreuves de passage de plumes et de flèches et de signer le passeport "jeune" pour le passage des niveaux ;
- d'arbitrer les concours "Spécial Jeunes" ;
- dès 16 ans, de participer à l'arbitrage des concours officiels de la FFTA en qualité de candidat arbitre (ex stagiaire), au même titre que les adultes ;
- à partir de 17 ans, de prétendre au grade d'arbitre assistant avec tous ses droits et ses devoirs.

Stagiaire durant deux années ou Arbitre Assistant, le Jeune Arbitre pourra postuler à l'examen d'Arbitre Fédéral dès l'âge de 18 ans.

La Commission Nationale des Arbitres espère ainsi susciter quelques vocations pour venir augmenter le nombre des arbitres de la FFTA.



Le sport
est un outil privilégié
d'apprentissage de la liberté

Il donne aux jeunes le "**pouvoir d'agir**"
selon leur propre détermination
dans la limite des règles définies

La liberté
ainsi vécue dans notre organisation sportive
contribue à l'apprentissage de la responsabilité et de la citoyenneté

Le Jeune Arbitre doit :

- connaître les règlements ;
- savoir les appliquer pour un bon déroulement des compétitions ;
- les faire respecter ;
- se faire respecter ;
- rappeler aux compétiteurs le respect des décisions des arbitres ;
- ne pas se laisser influencer.

Devenir jeune Arbitre, c'est aussi :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir ;
- appréhender rapidement une situation ;
- mesurer les conséquences de ses actes.



A.2 LE CODE MORAL DU JEUNE ARBITRE

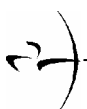
Comme dans tous les sports, le tir à l'arc est régi par des règlements. Les arbitres sont chargés de faire appliquer les règles afin que les compétitions se déroulent le plus harmonieusement possible. Il ne faut pas oublier que notre sport reste un loisir, il doit procurer du plaisir, se pratiquer dans la bonne humeur.

1. La fonction d'arbitre est indispensable pour garantir le sérieux des compétitions.
2. Les arbitres doivent considérer que leur fonction est un privilège.
3. Les arbitres doivent connaître leur règlement et ils doivent toujours agir avec BON SENS.
4. La réussite d'une compétition dépend souvent de l'arbitre : de son honnêteté, de son impartialité, de ses connaissances et de la considération qu'il porte aux archers.
5. Les arbitres doivent être fermes, mais pas agressifs. Ils doivent donner le bon exemple et ne pas perdre le contrôle de leurs émotions : ne pas se mettre en colère.
6. Malgré les difficultés de leur tâche, les arbitres doivent opérer avec courtoisie, gentillesse et respect des archers.
7. Les arbitres ne doivent pas se perdre dans les petits détails. Ce sont les points importants du règlement qui doivent exiger leur attention.
8. Les arbitres ont pour travail essentiel d'aider les archers. mais quand une règle importante n'est pas respectée, il ne faut pas avoir peur d'appliquer la sanction qui s'impose.
9. Il peut arriver que l'arbitre ait des difficultés à prendre une décision : dans ce cas, il doit toujours donner à l'archer le bénéfice du doute. Ce sera la preuve que l'arbitre tient les compétiteurs en estime.
10. L'arbitre doit toujours être juste, sans jamais oublier les règles. Souvent un "avertissement" résout les problèmes.

A.3 LE TRAVAIL DES ARBITRES

1. Avant le concours

- être habillé correctement ;
- arriver sur le lieu du concours au moins une heure avant ;
- se présenter à l'organisateur, au responsable du terrain et à la personne qui fera marcher les feux (s'il y en a) ;
- prendre connaissance de l'invitation envoyée au club par l'organisateur ;
- effectuer les vérifications nécessaires (terrain, distances, blasons) ;
- demander au greffe de bien contrôler la validité des licences, du passeport et du certificat médical. L'arbitre doit apporter son aide, si nécessaire. Chaque concurrent a l'obligation de présenter ces documents lors de chaque concours. Un archer n'ayant pas sa licence ou son certificat médical ne pourra pas tirer ;
- contrôler l'affectation des cibles : il ne peut pas y avoir plus de 2 archers du même club sur la même cible. S'il n'y a que 2 archers sur une cible, ils ne doivent pas être du même club ;
- éviter le surnombre d'archer sur les cibles ;
- veiller à ce que les archers implantent leur matériel (chaises, parasols, arcs) à au moins 5m derrière la ligne de tir ;
- veiller à ce que les archers soient correctement vêtus ;
- inspecter le matériel des archers.



2. Pendant le concours

- prendre et faire respecter les consignes de sécurité nécessaires ;
- s'assurer que les spectateurs, parents, amis, etc... restent bien en arrière de la zone de tir ;
- faire respecter les règles ;
- contrôler le tir, le déroulement des volées et l'ordre de tir ;
- régler les situations délicates avec bonne humeur et gentillesse ;
- veiller à ce que les archers tirent le nombre de flèches voulu ;
- gérer les incidents de matériel ou les incidents de tir (refus) ;
- aider les nouveaux compétiteurs ;
- l'arbitre, en toute circonstance, doit rester calme, attentif, poli, aimable, mais ferme ;
- bien que devant prendre sa décision rapidement, il faut prendre le temps de bien analyser la situation, car l'arbitre, avant tout, doit être juste avec tout le monde.

3. Après le concours

- ne signer les passeports qu'après la proclamation des résultats ou sur présentation d'un justificatif du score.

4. L'arbitre avec les journalistes, les photographes de presse

- leur permettre de faire leur travail sans que cela gêne les archers ;
- ne pas hésiter à répondre à leurs questions.

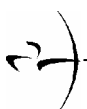
5. En cas de décision difficile

Etudier bien à fond ce qui suit avant toute décision importante ou sanction grave :

- quelle est l'origine du problème ?
- quelle serait la décision équitable ?
- la décision aboutira-t-elle à accorder des points supplémentaires à un archer ?
- est-on en présence d'un nouveau concurrent ?
- donner le bénéfice du doute à l'archer, si on ne sait pas quelle décision prendre.

6. L'équipement de l'arbitre

- un sifflet ;
- une loupe (ne pas la prendre trop grande afin de pouvoir passer entre les flèches) ;
- un chronomètre ;
- un stylo à bille rouge (qui sert à effectuer les corrections sur les feuilles de marque) et un stylo à bille bleu ou noir.



B. L'AMENAGEMENT DES SITES DE COMPETITION

B.1 LA SECURITE

C'est l'un des points essentiels du travail de l'arbitre.

L'arc est une arme qui, utilisée sans règle, peut être dangereuse.

La sécurité est avant tout le respect de l'autre.

Les débutants, jeunes ou plus âgés, n'ont pas toujours conscience de ce danger. C'est pourquoi l'arbitre doit toujours se montrer très vigilant, surtout quand il est amené à diriger des concours avec de jeunes enfants : les règles de sécurité ne sont pas toujours bien enseignées dans les clubs.

Les règles énoncées ci-dessous ne sont pas dans le règlement officiel, mais elles ont fait leurs preuves pour éviter tout accident. Ne pas hésiter à sévir durement en cas d'infraction grave.

1. Avant le concours

- rappeler les règles essentielles de sécurité ;
- si l'archer n'est pas sur la ligne de tir, il ne peut pas bander son arc, même sans flèche ;
- l'archer ne peut se rendre sur la ligne de tir que s'il n'y a personne devant les cibles ou sur les côtés ;
- ne pas se déplacer avec des flèches à la main. Les flèches doivent toujours se trouver dans le carquois ;
- ne pas courir dans la zone des arcs pour ne pas risquer de casser du matériel ;
- ne pas "jouer" avec les flèches ;
- ne pas braquer son arc, même sans flèche, sur une autre personne ;
- expliquer à nouveau aux enfants la signification des coups de sifflet (ou de klaxon) que l'arbitre donnera pendant la compétition. Les avertir qu'ils seront sévèrement sanctionnés s'ils ne les respectent pas :
 - **2 coups de sifflet** : les archers peuvent aller sur la ligne de tir
 - **1 coup de sifflet** : le tir commence
 - **3 coups de sifflet** : on peut aller aux cibles pour marquer les points
 - **5 coups de sifflet, ou plus** : arrêter immédiatement le tir car il y a un danger ou un incident grave
- être particulièrement vigilant lors de l'entraînement : c'est le moment où on constate le plus d'indiscipline et où peuvent arriver des accidents ;
- demander l'aide de plusieurs adultes à qui l'arbitre expliquera précisément ce que l'on attend d'eux.
 - y a-t-il suffisamment de cibles pour tirer en toute sécurité ?
 - y a-t-il suffisamment d'adultes compétents pour surveiller l'entraînement ?
 - surveiller le retrait des flèches des cibles : grand danger !!
- au moindre doute sur la sécurité, demander à l'organisateur de rectifier la situation et informer immédiatement l'arbitre adulte (s'il y en a un).

2. Pendant le concours

- seuls les archers dont c'est le tour de tirer peuvent se trouver sur la ligne de tir. Les autres doivent rester, sagement, derrière la ligne d'attente ;
- on n'a pas le droit de lever son bras d'arc avant le signal de début du tir (1 coup de sifflet) ;
- on ne peut viser que vers les cibles ;
- dès que l'on a terminé son tir, revenir avec l'arc derrière la ligne d'attente, en faisant attention de ne pas gêner ceux qui sont encore en train de tirer ;
- se rendre aux cibles sans courir ;
- placer les feuilles de marque à au moins 2 mètres devant les cibles ;
- faire attention aux autres quand on retire les flèches de la cible.



Avec les plus jeunes :

- demander à ce qu'il y ait un adulte (connaissant le tir à l'arc) pour chaque cible (pour la sécurité et pour aider à compter les points), mais éviter qu'un parent de l'un des enfants soit marqueur sur cette cible ;
- tracer une ligne à 2 mètres devant les cibles : les enfants (se rendant aux cibles) devront s'arrêter à cette ligne. Ils ne seront autorisés à s'approcher de la cible qu'avec l'accord de l'adulte présent pour compter et marquer les points, sans toucher les flèches. Cette disposition est également valable au niveau de l'entraînement avant le concours ;
- quand cette opération est terminée, chacun revient derrière la ligne des 2 mètres et, deux par deux, chaque enfant pourra cocher et retirer ses flèches de la cible, sans toucher les autres flèches et en faisant attention de ne pas blesser l'autre.

Toutes ces opérations prendront un peu de temps, mais il vaut mieux cela qu'avoir un accident.

3. Après le concours

- ne pas hésiter à informer le responsable des arbitres du département, si un concours s'est déroulé avec des risques d'accidents ;
- ne pas hésiter à informer les responsables que les règles de sécurité ne sont pas suffisamment ou pas correctement, enseignées dans les clubs.

B.2 LE CONTROLE DU TERRAIN

Avant le début de la compétition, l'arbitre doit veiller à ce que le terrain soit conforme au règlement de la compétition :

- contrôler les distances ;
- veiller à ce que les chevalets soient bien amarrés au sol ;
- veiller à ce que les buttes de tir soient fixées aux chevalets ;
- veiller à ce que chaque cible ait un drapeau pour le vent (tir en extérieur) ;
- contrôler la hauteur du centre des blasons (voir illustrations) ;
- chaque cible doit être numérotée ;
- le point correspondant au centre de chaque cible doit être matérialisé sur la ligne de tir par un numéro identique à celui de la cible ou par une marque ;
- veiller à ce que les blasons correspondent à la distance de tir ;
- toutes les zones des blasons doivent se trouver sur la butte de tir ;
- lignes :
 - des 3m
 - ligne de tir
 - ligne d'attente (à 5m de la ligne de tir)
 - zone pour les arcs (3 à 5m)
 - ligne d'attente à 2m devant les cibles pour les plus jeunes
- il est nécessaire de séparer les catégories et les niveaux sur le pas de tir ;
- s'il y en a, contrôler les feux et les horloges.

Equerrage du terrain :

Utiliser le théorème de Pythagore (30-40-50) :

- à partir d'une extrémité du terrain, prendre une mesure de 40m le long de la ligne de tir et marquer ce point
- de la même extrémité du terrain, prendre une mesure de 30m sur le côté du terrain et marquer ce point

Le terrain sera à l'équerre (angle droit) si la distance entre les deux points marqués est 50m.



B.3 LE CONTROLE DU MATERIEL

Le contrôle du matériel a lieu avant les flèches d'entraînement ou d'essai.
Que doivent contrôler les arbitres ?

1. L'arc

- La branche du haut ne doit pas avoir de marque ou d'inscription. Seule la marque d'origine du fabricant est autorisée.
- Le klicker (ou contrôleur d'allonge) peut être sonore et/ou visuel, mais non électrique ou électronique. Le double klicker est interdit.
- Les protections de branches sont autorisées.

2. Le Viseur

- Il ne peut pas y avoir plus d'un système visée. Le point de visée peut être une fibre optique.
- Il peut être réglé latéralement et verticalement.
- Pour les arcs classiques (ou recurve), il ne comportera pas de prisme, de lentille, de verre grossissant, ni d'appareil électrique ou électronique.
- Pour les arcs à poulies (ou compound), prisme, lentille ou verre grossissant sont autorisés, de même qu'un niveau. Les appareils électriques ou électroniques sont interdits.

3. La Corde

- La hauteur du tranche fil ne doit pas arriver au niveau de l'œil quand l'archer est en visée
- La corde ne doit pas avoir de système permettant une aide à la visée.
- Les sucettes et les nasettes sont autorisées.

4. Les Flèches

- Lors du tir d'une volée, les flèches doivent être identiques (couleur des tubes, des plumes; de l'encoche, même calibre, même décorations).
- Elles doivent porter, sur le tube, le nom ou les initiales du tireur de manière visible et peuvent être numérotées.

5. Les Stabilisateurs

- Leur nombre n'est pas limité.
- Ils ne doivent pas gêner les concurrents les plus proches.
- Ils ne doivent pas toucher autre chose que l'arc.

6. Les protections pour les doigts

Ce sont les palettes, les doigtiers, les gants : ces protections ne doivent pas posséder un objet destiné à tenir, tendre la corde ou lâcher la corde.

Pour les arcs à poulies, les décocheurs sont autorisés.

7. Divers

- Les marques, pour les pieds, sur la ligne de tir sont autorisées, mais elles ne doivent pas dépasser du sol de plus de 1cm.
- Tout appareil électrique ou électronique de communication, les téléphones cellulaires ou les casques d'écoute sont interdits devant la ligne d'attente.
- Avant le tir, faire éteindre les téléphones cellulaires [adultes et enfants].



C. LE TIR

C.1 LES BLASONS ET DISTANCES

Les renseignements de ce chapitre ne sont pas à savoir par cœur. Ils sont donnés afin de pouvoir être retrouvés lors des contrôles des distances et des blasons.

Chaque type de compétition a des blasons et des distances spécifiques.

- **Salle**

Les catégories officielles (classements des compétitions)

Arcs Classiques

- Poussins, Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors, Vétérans et Super Vétérans dans leur catégorie d'âge et de sexe ;
- Seniors Hommes ;
- Seniors dames.

Arcs à Poulies

- Juniors, Seniors, Vétérans, Super Vétérans : dans leur catégorie d'âge et de sexe.

Lors des championnats (département, ligue, France) tous les archers sont classés dans leur catégorie d'âge et de sexe.

Benjamins et Minimes tirant en arcs à poulies : ils sont regroupés dans la catégorie Minime. Cette catégorie minime n'est ouverte que jusqu'au championnat de ligue inclus.

Cadets tirant en arcs à poulies : ils sont regroupés avec les juniors.

- **Les distances et blasons**

Lors des championnats de ligue en salle, il est souhaitable que le règlement du Championnat de France concernant les blasons à utiliser, soit appliqué, les ligues restant libres de leur choix.

<i>Arcs Classiques</i>	Poussins	Benjamins Minimes(*)	Cadets / Juniors / Seniors Vétérans / Super Vétérans
18m	80cm	60cm (1)	40cm
25m		80cm	60cm
Blasons Arcs Classiques		Cible unique	Cible unique ou trispots

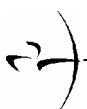
<i>Arcs à Poulies Arcs à Poulies Nus (*)</i>	Minimes(*) (Benjamins + Minimes)	Juniors (Cadets + Juniors) Seniors Vétérans / Super Vétérans
18m	60cm (1)	40cm
25m	80cm	60cm
Blasons Arcs à Poulies	Cible unique	Trispots

<i>Arcs Nu(*) / Arc Droit (*) / Arc Chasse (*)</i>	Hommes et Femmes
18m	60cm (1)
25m	80cm
Blasons Arcs Classiques	Cible unique

(*) Ouvert jusqu'au championnat de ligue : la gestion en incombe à la ligue.

(1) Seulement pour les Championnats de Ligue : possibilité d'utiliser des blasons trispots, au choix de la Ligue.

Les blasons trispots peuvent être soit triangulaires, soit verticaux.



• **Concours "Spécial Jeunes" (Salle et Extérieur)**

	Poussins uniquement				Cadets + Juniors uniquement
Niveaux	Poussins	3	2	1	As
Distances de tir	10m	15m	15m	15m	15m
Blasons	122cm	122cm	80cm	60cm	40cm

• **Tir en extérieur**

Blasons : Tous les tirs se font sur des blasons de 122cm.

Distances :

	Benjamin s	Minimes	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans	Super Vétéran
Hommes Classiques	2 x 30m	2 x 50m	2 x 70m	2 x 70m	2 x 70m	2 x 70m	2 x 70m
Hommes Poulies		2 x 50m		2 x 70m	2 x 70m	2 x 70m	
Dames Classiques	2 x 30m	2 x 50m	2 x 70m	2 x 70m	2 x 70m	2 x 70m	2 x 70m
Dames Poulies		2 x 50m		2 x 70m	2 x 70m	2 x 70m	

C.2 LES FLECHES DE PROGRESSION

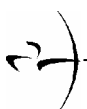
- **Fèches de progression** (arcs classiques et initiation et à poulies) pour toutes les catégories, en particulier les débutants

FLECHE		FLECHE	
140 points à réaliser pour l'obtention de chaque fèche Blasons de 80 6 volées de 3 flèches	<i>BLANCHE</i> 10 mètres	Arc Classique et Arc à Poulies = réaliser 310 points Blasons 122 pour les 2 armes 6 volées de 6 flèches ou 12 volées de 3 flèches à chaque distance	<i>BRONZE</i> 30 mètres
	<i>NOIRE</i> 15 mètres		<i>ARGENT</i> 50 mètres
	<i>BLEUE</i> 20 mètres		<i>OR</i> 70 mètres
	<i>ROUGE</i> 25 mètres		<i>Application au 01/01/2006</i>
	<i>JAUNE</i> 30 mètres		

- **Plumes pour les poussins (arcs classiques et initiation)**

Plumes	Points	Distances	Nombre de flèches
Blanche	24	6m	4 x 2 flèches
Noire	24	8m	4 x 2 flèches
Bleue	36	10m	6 x 2 flèches
Rouge	36	12m	6 x 2 flèches
Jaune	36	15m	6 x 2 flèches

Les scores à réaliser se font par volées de 2 flèches, sur blason de 80cm évidé au 7 (jaune et rouge enlevés), le blason étant retourné. Une fèche en zone évidée vaut 5 points Une fèche en zone blanche vaut 3 points.



C.3 LE REGLEMENT DES TIRS ET LA SECURITE

- Selon le type de compétition, les archers doivent tirer leurs flèches :
 - par volées de 2 flèches (passage de plumes)
 - par volées de 3 flèches (tir en salle, concours "jeunes" et flèches de progression)
 - par volées de 6 flèches (Fita)
- Temps de tir autorisé :
 - volées de 2 flèches : 2 minutes
 - volées de 3 flèches : 2 minutes
 - volées de 6 flèches : 4 minutes

Les archers ne peuvent pas lever leur bras d'arc avant que le signal de début du tir ne soit donné par un coup de sifflet

Toute flèche tirée avant ou après le signal de contrôle du temps de tir (ou hors de la séquence de tir) entraîne la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée.

Si l'archer est affecté par un incident de matériel (bris de corde, de viseur de klicker, etc...) ou s'il doit procéder à un réglage important de son matériel, il doit en avertir l'arbitre et du temps supplémentaire pourra lui être accordé, à raison de 40 secondes par flèche restant à tirer.

Une flèche ayant été tirée ne peut **jamais** être tirée à nouveau.

Une flèche est considérée **comme non tirée** :

- si elle tombe dans la zone comprise entre la ligne de tir et la ligne des 3m. Si une partie de la flèche (pointe, plumes ou encoche comprises) se trouve dans la zone des 3m ou touche la ligne des 3m, cette flèche est considérée comme non tirée.
- si le blason s'arrache ou si la cible bascule.

Dans ces deux cas, et dans ces deux cas seulement, une flèche est considérée comme non tirée. Les arbitres prendront les mesures nécessaires, afin que l'archer puisse bénéficier de temps supplémentaire pour les flèches restant à tirer, à raison de 40 secondes par flèche.

Quand un archer se trouve sur la ligne, il a le droit de communiquer avec les personnes de son entourage (entraîneurs, etc...), sans gêner les autres archers.

Aucun compétiteur ne peut tendre son arc, avec ou sans flèche, tant qu'il n'est pas sur la ligne de tir.

Si une flèche est utilisée, le compétiteur doit être sur le pas de tir et tourné vers les cibles, mais seulement après s'être assuré que le terrain est dégagé devant les cibles, derrière et sur le côté.

Si un compétiteur décoche une flèche, intentionnellement ou non, avant que le tir ne commence ou pendant les pauses entre les distances, la flèche décochée doit être comptée comme faisant partie de la première volée suivante comptant pour les points et la valeur de la meilleure flèche de cette volée sera annulée.

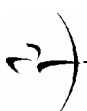
Quand les tirs sont en cours, seuls les compétiteurs dont c'est le tour de tirer peuvent se trouver sur la ligne de tir.

Tous les autres compétiteurs, avec leur équipement, doivent rester derrière la ligne d'attente.

Dès qu'il a tiré ses flèches, un compétiteur doit se retirer immédiatement derrière la ligne d'attente.

Aucun compétiteur ne peut toucher le matériel d'un autre compétiteur sans le consentement de ce dernier.

Il n'est pas permis de fumer dans, ni devant, la zone des compétiteurs.



Un compétiteur arrivant après le début des tirs perdra le nombre de flèches déjà tirées, à moins que les arbitres n'admettent que le compétiteur a été retardé par des circonstances indépendantes de sa volonté.

Dans ce cas, il peut être autorisé à rattraper les flèches perdues à la fin de la distance en cours, mais le nombre de flèches rattrapables est limité à 12.

Pour armer son arc, un compétiteur ne doit pas utiliser une technique qui, de l'opinion des arbitres, peut, en cas de lâcher accidentel, permettre à une flèche d'atterrir au-delà de la zone de sécurité ou des dispositifs de sécurité (filet, mur, butte de terre, etc...)

Si le compétiteur persiste à utiliser une telle technique, les arbitres lui demanderont de stopper immédiatement le tir, par souci de sécurité.

C.4 L'ORDRE DES TIRS ET LE CONTROLE DU TEMPS

Les arbitres et le directeur des tirs doivent assurer en toute circonstance une sécurité parfaite sur le terrain de compétition. Ils sont autorisés à punir les archers qui ne respectent pas les règles de sécurité.

En cas de danger, l'arbitre doit immédiatement arrêter le tir (5 coups de sifflet).

C.4.1 L'ORDRE DES TIRS

- Tir en extérieur (blasons de 122cm ou de 80cm)

Quand 4 archers sont placés sur une cible, ils tirent selon la rotation suivante, dès le début du tir compté :

AB / CD (première volée)

CD / AB (deuxième volée)

AB / CD (troisième volée)

et ainsi de suite jusqu'à la fin de la distance. A et B tirent en semble. A la fin du temps de tir, ils sont remplacés par C et D qui tirent ensemble.

- **Tir en salle sur blasons de 80cm** : idem que ci-dessus
- **Tir en salle sur blasons de 60cm** (il doit y avoir 2 blasons par cible) : A et B tirent ensemble, A sur le blason de gauche, B sur le blason de droite. A la fin du temps de tir, ils sont remplacés par C et D : C tire sur le blason de gauche, D sur le blason de droite.
- **Tir en salle sur blasons de 40cm** (il doit y avoir 4 blasons par cible) : A et B tirent ensemble : A sur le blason en haut à gauche, B sur le blason en haut à droite. A la fin du temps de tir, ils sont remplacés par C et D : C tire le blason en bas à gauche, D tire sur le blason en bas à droite.

C.4.2 LE CONTROLE DU TEMPS

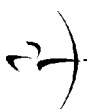
2 minutes (passage de plumes) sont allouées aux compétiteurs pour tirer des volées de 2 ou 3 flèches. 4 minutes sont allouées pour tirer des volées de 6 flèches (Fita)

Un signal visuel doit être montré aux compétiteurs 30 secondes avant la fin du temps de tir. Cela peut se faire grâce à :

- des feux tricolores
- des panneaux rayés
- des drapeaux

Ces signaux visuels doivent être placés des deux côtés du terrain de compétition, afin que les archers gauchers et droitiers puissent bien les voir depuis le pas de tir. Ils doivent être placés en avant des cibles.

Les 30 dernières secondes doivent être impérativement respectées, sauf si tous les tireurs ont quitté le pas de tir



Quand le temps de tir est commandé par des feux tricolores :

- avant le début du tir, le feu est au **ROUGE**.
- Le directeur des tirs ou l'arbitre donne 2 coups de sifflet ou de klaxon : les archers A et B sont autorisés à se rendre sur la ligne de tir. Le feu est toujours au rouge.
- Au bout de 20 secondes, le directeur des tirs ou l'arbitre donne 1 coup de sifflet ou de klaxon : le feu passe au **VERT** et les archers A et B peuvent commencer leur tir.
- Quand il ne reste plus que 30 secondes de tir, le feu passe au **JAUNE** : le temps limite de tir va arriver.
- A la fin du temps de tir (fin des 2 ou 4 minutes) le directeur des tirs ou l'arbitre donne 2 coups de sifflet et le feu passe au **ROUGE**. Si des archers tirent après les 2 coups de sifflet ou de klaxon et le feu rouge, ils seront pénalisés (voir règlement de tir).
- Ces 2 coups de sifflet ou de klaxon commandent aux archers A et B de quitter la ligne de tir.

Ils sont immédiatement remplacés par les archers C et D et la même procédure est employée.

Quand C et D auront terminé leur tir ou si le temps de tir de 2 ou 4 minutes est terminé, le feu passe au **ROUGE** :

le directeur des tirs ou l'arbitre donne 3 coups de sifflet ou de klaxon : tous les archers peuvent se rendre aux cibles pour marquer leurs points sur les feuilles de marque.

S'il n'y a pas de feux tricolores ou en cas de panne d'électricité, le temps de tir est commandé :

- soit par des panneaux : une face du panneau est entièrement jaune : cela correspond au feu vert, l'autre face est rayée en jaune et noir : cette face doit être montrée aux archers quand il reste 30 secondes de tir.
- soit par des drapeaux : 1 rouge, 1 jaune, 1 vert et la même procédure que pour les feux tricolores est employée.

En cas de danger, le directeur des tirs ou l'arbitre doit arrêter le tir immédiatement en donnant une série de coups de sifflet ou de klaxon (au moins 5).

Si le tir est interrompu pour une raison quelconque au cours d'une volée, le temps de tir sera réajusté à raison de 40 secondes par flèche restant à tirer.

En cas d'incident de matériel ou de tir, tous les archers doivent réparer et terminer leur tir avant que tous les compétiteurs ne se rendent aux cibles pour marquer leurs points (si possible).

En cas d'incident de matériel, un compétiteur bénéficiera d'un maximum de 15 minutes pour effectuer la réparation.

C.5 LE MARQUAGE ET L'EVALUATION DES SCORES

Il est nécessaire de savoir bien compter et de connaître la valeur de chaque zone du blason. Les arbitres doivent veiller à ce que les compétiteurs ne trichent pas. Il faut aider les plus jeunes et les nouveaux : ne pas hésiter à prendre toutes les mesures ou initiatives pour cela (aide par des adultes, par exemple).

Un ou deux marqueurs sont désignés pour chaque cible. Les marqueurs peuvent être des compétiteurs.

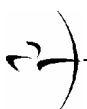
Les scores sont relevés après chaque volée de 2, 3 ou 6 flèches.

Les marqueurs portent la valeur de chaque flèche sur la feuille de marque en ordre décroissant (9, 8, 7 par exemple), telle qu'elle est annoncée par le compétiteur à qui appartiennent les flèches. Les autres archers de la cible doivent contrôler la valeur de chaque flèche annoncée.

Quand il y a 2 marqueurs par cible (double marque), ne pas copier l'un sur l'autre lors du marquage des points, mais contrôler le résultat à la fin de chaque volée.

Si une erreur est constatée sur la feuille de marque concernant la valeur d'une flèche, la rectification doit être faite par l'arbitre, au stylo rouge, avant que les flèches n'aient été retirées de la cible.

Seul l'arbitre peut rectifier (en rouge) la valeur d'une flèche. Les archers ou les marqueurs peuvent rectifier tous les totaux en cas d'erreur.



Ni les flèches, ni le blason ne doivent être touchés avant que toutes les flèches n'aient été enregistrées sur la feuille de marque.

Si plus de 2, 3 ou 6 flèches (selon le type de compétition), appartenant au même archer, sont trouvées dans la cible ou par terre, ou derrière les cibles, seules les 2, 3 ou 6 flèches ayant les plus basses valeurs seront comptabilisées. L'archer fautif recevra un avertissement officiel et, en cas de récidive, pourra être disqualifié et exclu de la compétition.

Si une flèche est tirée hors cible et qu'elle n'est pas retrouvée, il faut le signaler à l'arbitre.

La valeur d'une flèche doit être établie en fonction de la position du tube de la flèche dans le blason. Si le fût d'une flèche touche 2 couleurs ou le cordon de séparation entre deux zones de score (il faut employer la loupe pour en être certain), la flèche obtient la valeur la plus haute des zones concernées.

S'il manque un fragment du blason comprenant le cordon de séparation des zones de score ou l'emplacement où deux couleurs se rejoignent ou si le cordon a été déformé par une flèche, l'arbitre se servira d'une ligne reconstituée, imaginaire, pour juger de la valeur d'une flèche qui aura frappé cette partie du blason (la loupe est nécessaire).

Tous les impacts de flèches doivent être soigneusement cochés après que toutes les valeurs des flèches aient été enregistrées et avant que les flèches ne soient retirées de la cible.

Une flèche est fichée dans la cible, mais n'apparaît pas dans le blason : seul un arbitre pourra donner une valeur à cette flèche.

Quand tous les tireurs ont quitté les cibles, l'arbitre doit vérifier qu'il n'y a plus de flèches en cible.

Si, malgré tout, un compétiteur oublie des flèches en cible ou par terre près des cibles, il peut en utiliser d'autres, à condition d'avertir l'arbitre. Si le compétiteur n'a pas d'autres flèches (cela arrive souvent chez les jeunes) : l'archer ira chercher ses flèches (sous le contrôle de l'arbitre) à la fin du tir et pourra tirer à son tour, avant que tous ne se rendent aux cibles pour marquer les points.

Les feuilles de marque doivent être signées par le marqueur et par le compétiteur : cela signifie que ce dernier est d'accord sur la valeur de chacune de ses flèches.

Si le marqueur est un compétiteur, sa feuille de marque doit être signée par un autre archer de la même cible.

Comment juger une flèche litigieuse ?

Plusieurs cas peuvent se présenter :

1) La flèche atteint la cible et rebondit (c'est un refus)

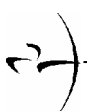
La flèche doit être comptée en fonction de son point d'impact en cible, à condition que tous les impacts aient été cochés et qu'un impact non coché puisse être identifié. Seul un arbitre peut donner une valeur à une flèche ayant rebondi.

Si l'arbitre trouve plus d'un impact non coché dans les zones marquantes, il attribuera à la flèche ayant rebondi la valeur de l'impact non marqué ayant le score le plus bas du blason

Procédure à utiliser : l'archer ayant eu la flèche qui a rebondi et l'archer qui tire avec lui sur la même cible arrêtent le tir et avertissent l'arbitre le plus proche. Quand tous les autres archers sur la ligne de tir auront terminé leur tir, le tir sera suspendu.

Le compétiteur ayant eu la flèche qui a rebondi se rendra aux cibles avec un arbitre qui recherchera le point d'impact, en notera la valeur, cochera l'impact. La flèche ayant rebondi sera laissée derrière la cible. Les deux archers pourront terminer leur tir, à raison de 40 secondes par flèches restant à tirer.

Ensuite, le tir reprend normalement. L'arbitre participera à l'enregistrement des scores pour la cible ayant une flèche qui a rebondi.



2) La flèche atteint la cible et reste pendante (flèche en drapeau) : pour ne pas risquer de casser la flèche pendante, on utilise la même procédure que ci-dessus, l'archer et l'arbitre vont décrocher la flèche pendante.

3) La flèche atteint la cible et passe à travers : on utilise la même procédure que ci-dessus.

4) La flèche frappe une autre flèche et y reste encastrée : on donne à la flèche la valeur de la flèche encastrée.

5) La flèche touche une autre flèche et se plante en cible, dans les zones marquantes : on donne à cette flèche la valeur de sa position en cible.

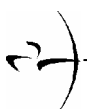
6) La flèche touche une autre flèche : elle rebondit (et tombe à terre) ou va se planter hors zones marquantes : la flèche aura la valeur de la flèche touchée, à condition que la flèche heurtée puisse être identifiée avec certitude (souvent la flèche heurtée est endommagée : encoche, plumes, tube).

7) La flèche se plante dans un blason autre que celui du compétiteur : elle compte 0 point.

En cas d'égalité de score, on utilise la procédure suivante :

- Tir en salle :
 - le plus grand nombre de 10
 - le plus grand nombre de 9
 - en cas de nouvelle égalité, les compétiteurs sont ex aequo

- FITA :
 - le plus grand nombre de 10 (10 + 10X)
 - le plus grand nombre de 10X.
 - en cas de nouvelle égalité, les compétiteurs sont ex æquo.



D. LES RENCONTRES JEUNES

Adopté par le Bureau de la FFTA (Décembre 2006)

D.1 LA PRATIQUE DU TIR A L'ARC CHEZ LES POUSSINS

Se référer au Manuel de l'Arbitre - Les Règlements Généraux :

- article C.3.1, 2^{ème} §
- article C.3.2 point 6 concernant le surclassement
- article D.2

Avant l'âge de 9 ans, les poussins bénéficient de la pratique en club : rencontres ludiques et rencontres spécifiques.

La pratique ludique s'entend avec une gamme d'arcs classiques de faible puissance. Les distances de tir, les blasons, les séances devront être en rapport avec la démarche pédagogique du club et de la Fédération.

Les rencontres spécifiques s'entendent pour des épreuves préconisées par la FFTA :

- obtention et passage des plumes ;
- les flèches de progression (en fonction d'un niveau plume obligatoire ;
- les rencontres jeunes (cibles, parcours) ;
- toutes rencontres dont les règles sont publiées dans un ouvrage ou une brochure éditée par la FFTA.

A l'âge de 9 et 10 ans, ouverture de la compétition aux poussins, en salle uniquement et à la distance maximum de 18m.

Le certificat médical établi par le médecin agréé par la FFTA devra mentionner la puissance de l'arc utilisé lors de l'examen médical, ceci dans le but de rendre le contrôle facile et rapide par les arbitres

Avant le début du tir (lors de l'inspection de l'équipement des archers), la puissance de l'arc devra être contrôlée par l'arbitre qui n'autorisera pas le poussin à concourir si la puissance de son arc n'est pas conforme à celle mentionnée sur le certificat médical (puissance marquée sur les branches).

A l'âge de 10 ans (dernière année de la catégorie), le poussin peut demander à être surclassé en benjamin : il doit présenter un certificat médical de surclassement établi obligatoirement par un médecin agréé par la FFTA. Le double surclassement est interdit. Ainsi, la participation des poussins est admise pour toutes les disciplines et armes ouvertes aux benjamins en arc classique uniquement. Les Poussins surclassés en Benjamin ne peuvent pas tirer avec un arc à poulies.



Tableau de synthèse de la pratique du tir à l'arc chez les Poussins :

	Certificats médicaux	Tir en salle		Tir sur cibles en extérieur	Disciplines de Parcours		
		18m	25m		Campagne	Nature	3D
Poussins de 5 à 8 ans	Certificat médical de non contre indication à la pratique du tir à l'arc [APS] (1)	NON	NON	NON	NON	NON	NON
Poussins de 9 et 10 ans	Avec certificat médical de non contre indication à la pratique du tir à l'arc en compétition établi par un médecin agréé par la FFTA	OUI (2)	NON	NON	NON	NON	NON
Poussins en dernière année (10 ans) <u>surclassés en benjamins</u> (voir ci-dessous)	Avec certificat médical ci-dessus + certificat médical de surclassement établi par un médecin agréé par la FFTA	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI (dans les divisions d'arc ouvertes aux benjamins)	OUI (dans les divisions d'arc ouvertes aux benjamins)
Arc Classique		OUI (3)	OUI (3)	OUI (3)	OUI (3)		
Arc à poulies		NON	NON	NON	NON		
Arc Nu (BB)		OUI (4)	OUI (4)	OUI (4)	OUI (4)	OUI	OUI
Arc à poulies nu						NON	NON
Arc Droit (long bow)						NON	NON
Arc libre						NON	NON
Arc Chasse						NON	NON

(1) *Activité Physique et Sportive*

(2) *Arc classique uniquement*

(3) *Regroupés avec les minimes jusqu'au championnat de ligue inclus*

(4) *Jusqu'au championnat de ligue inclus - catégories hommes et femmes uniquement*



D.2 LES DISCIPLINES SUR CIBLES ANGLAISES – LES RENCONTRES « SPECIAL JEUNES »

D.2.1 LES GENERALITES

- **Les catégories**

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

- **Les distances de tir en salle ou à l'extérieur**

- 10m pour les poussins
- 15m pour les autres catégories

- **Le temps de tir** : 2 minutes pour 1 volée de 3 flèches.

D.2.2 LES NIVEAUX

5 niveaux sont reconnus :

- poussins
- niveau 3
- niveau 2
- niveau 1
- As

	Poussins uniquement				Cadets + Juniors uniquement
Niveaux	Poussins	3	2	1	As
Distances de tir	10m	15m	15m	15m	15m
Blasons	122cm	122cm	80cm	60cm	40cm

Les poussins démarrent automatiquement en niveau POUSSINS. Pour passer en niveau 3, ils devront réaliser 240 points en 10 volées de 3 flèches.

Un jeune ne peut pas participer à un concours "Spécial Jeunes" après avoir pris part à un concours donnant accès à un classement national.

Un jeune, se présentant sans justificatif de niveau, sera classé, sauf lors du premier tir :

- en niveau As (cadets et juniors)
- en niveau 1 (benjamins et minimes)
- en niveau 2 (poussins)

Il n'est pas possible de revenir à un niveau inférieur.

La présentation du "Passeport Jeune", de la licence fédérale et du certificat médical de non contre indication à la pratique du tir à l'arc en compétition sont obligatoires. Ces documents doivent être à jour.

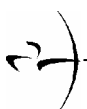
Le passage des niveaux est visé par l'arbitre de la rencontre (qui peut être un arbitre jeune).

Sortie des niveaux :

- les poussins sortent du "Spécial Jeune" en niveau 2 ;
- les benjamins et les minimes sortent en niveau 1 ;
- les cadets et les juniors sortent en niveau As.

A partir de ce moment là, ils participent aux compétitions sélectives.

Lors des compétitions, si les parents n'accompagnent pas leurs enfants, il est prudent que ces derniers soient munis d'une autorisation d'opérer en cas d'accident.



D.2.3 L'ORGANISATION

Deux possibilités au choix de l'organisateur :

- ◆ La compétition se déroule en une série de 10 volées de 3 flèches
- ◆ La compétition se déroule en 2 séries de 7 volées de 3 flèches suivis de finales en round (pas de duels, sauf en finale).

Les poussins ne participent pas aux finales dans le niveau "poussin".

Chaque étape des rounds (1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2 et finale) se tire en 3 volées de 3 flèches.

Les égalités sont départagées :

- au nombre de 10
- puis au nombre de 9

Flèches de barrage en finale uniquement.

Les concurrents ayant perdu en 1/2 finales sont classés selon leur score en 1/2 finales

Les arcs classiques et les arcs à poulies sont classés ensemble dans les niveaux. Cependant, en fonction du nombre de participants, souvent lié à la taille de la ligue, il est possible de les séparer dans un ou plusieurs niveaux.

Les arcs à poulies utilisent le "10 réduit".

Les filles et les garçons sont classés ensemble dans tous les niveaux.

Les planchers de passage des niveaux

Changement de niveau (filles et garçons)	Scores à réaliser sur 2x7 volées	Scores à réaliser sur 10 volées	Couleur de flèche requisse pour changer de niveau
Niveau Poussin à niveau 3	336	240	
Niveau 3 à 2	336	240	Flèche blanche
Niveau 2 à 1	308	240	Flèche noire
Niveau 1 à As	280	200	Flèche bleue
As	252	180	Flèche rouge

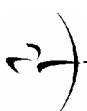
Les planchers de sortie du "Spécial Jeunes"

Pour changer de niveau, il faut :

- soit réaliser 1 fois le score de changement de niveau
- soit obtenir la flèche de progression correspondante

Changement de niveau (filles et garçons)	Scores à réaliser sur 2x7 volées	Scores à réaliser sur 10 volées	Couleur de flèche requisse pour changer de niveau
Sortie pour les Poussins	308	220	Flèche noire
Sortie pour les B et M	280	200	Flèche bleue
Sortie pour les C et J	252	180	Flèche rouge

Rappel : *les arcs à poulies ne sont pas autorisés pour les poussins*



D.3 LES DISCIPLINES DE PARCOURS

D.3.1 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)
 - 3cibles à distances inconnues (40, 60, 80cm)
- 3 cibles de Tir 3D
- 3 cibles de Parcours Nature

L'implantation des cibles peut être panachée.

D.3.2 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 rouge	de 5 à 25m
2 ^{ème} flèche	piquet bleu	de 5 à 20m
- Flèches bleues et noires :

1 ^{ère} flèche	piquet bleu	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

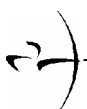
Les archers tirent **3 flèches** des piquets correspondant à leur niveau (flèches ou plumes) :

- **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



D 3.3 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 :

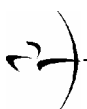
Zone "tué"	1 ^{ère} flèche	20 points
	2 ^{ème} flèche	15 points
Zone blessée	1 ^{ère} flèche	15 points
	2 ^{ème} flèche	10 points

D 3.4 L'ENCADREMENT

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

D.3.5 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.



E. LES ANNEXES

ANNEXE 1 :

Disposition des blasons

ANNEXE 2 :

Blasons de 40cm traditionnels

Blasons de 40cm trispots triangulaires

Blasons de 80cm et 60 cm

Blasons multifaces verticaux de 40cm

Blasons pour le Tir en Campagne



ANNEXE 1

DISPOSITION DES BLASONS

- **Pour le tir en Extérieur**

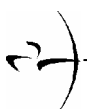
Blasons de 122cm et de 80cm : le centre de ces blasons doit se trouver à 1,30m du sol (tolérance \pm 5cm).

- **Pour le tir en Salle**

Blasons de 60cm traditionnels et de 80cm : le centre du (des) blason(s) doit se trouver à 1,30m du sol. Il n'y a pas de tolérance - Voir les croquis pages suivantes.

Blasons de 60cm trispots : le centre du spot du milieu est à 1,30m du sol.

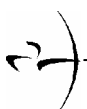
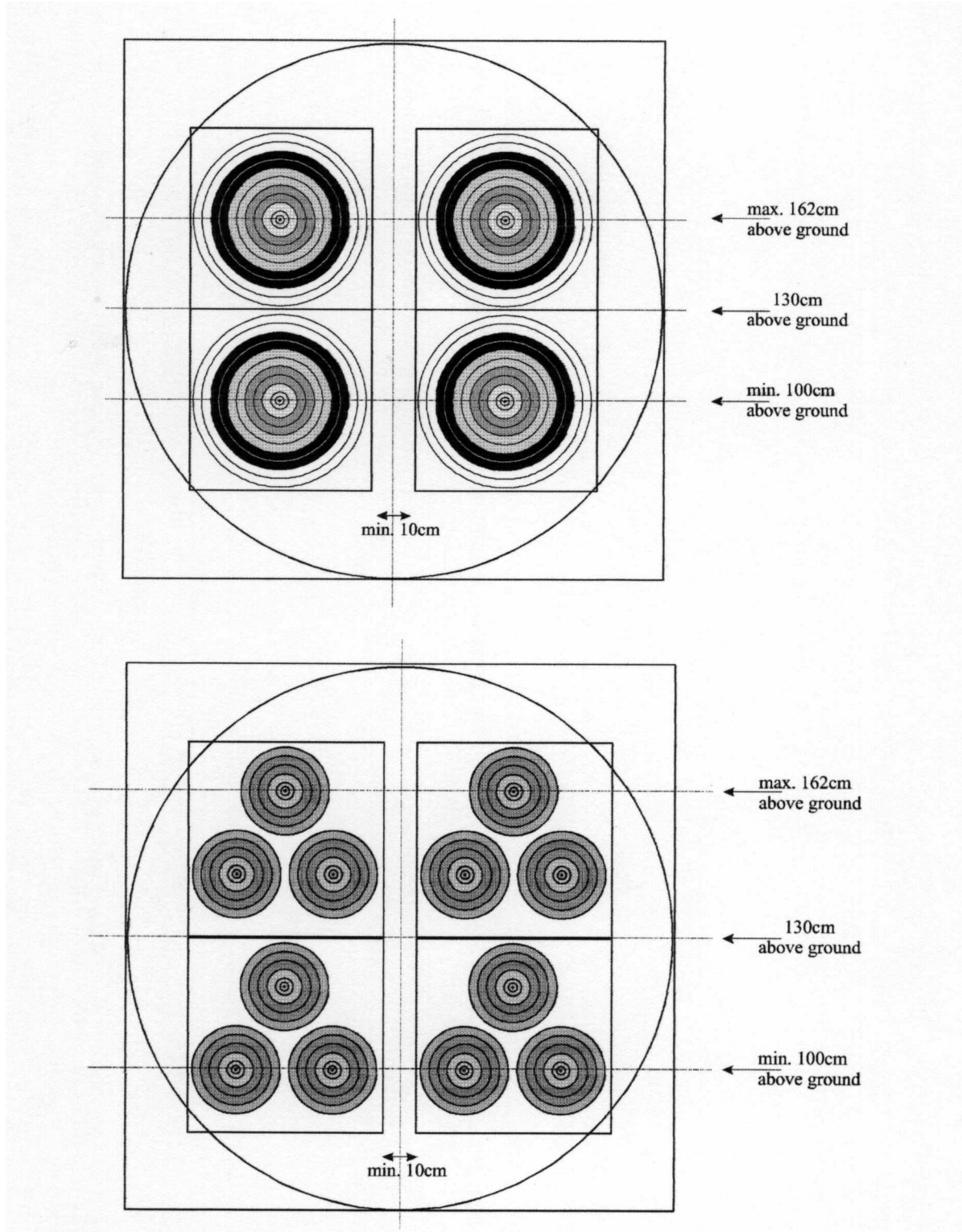
Blasons de 40cm : Voir croquis pages suivantes.



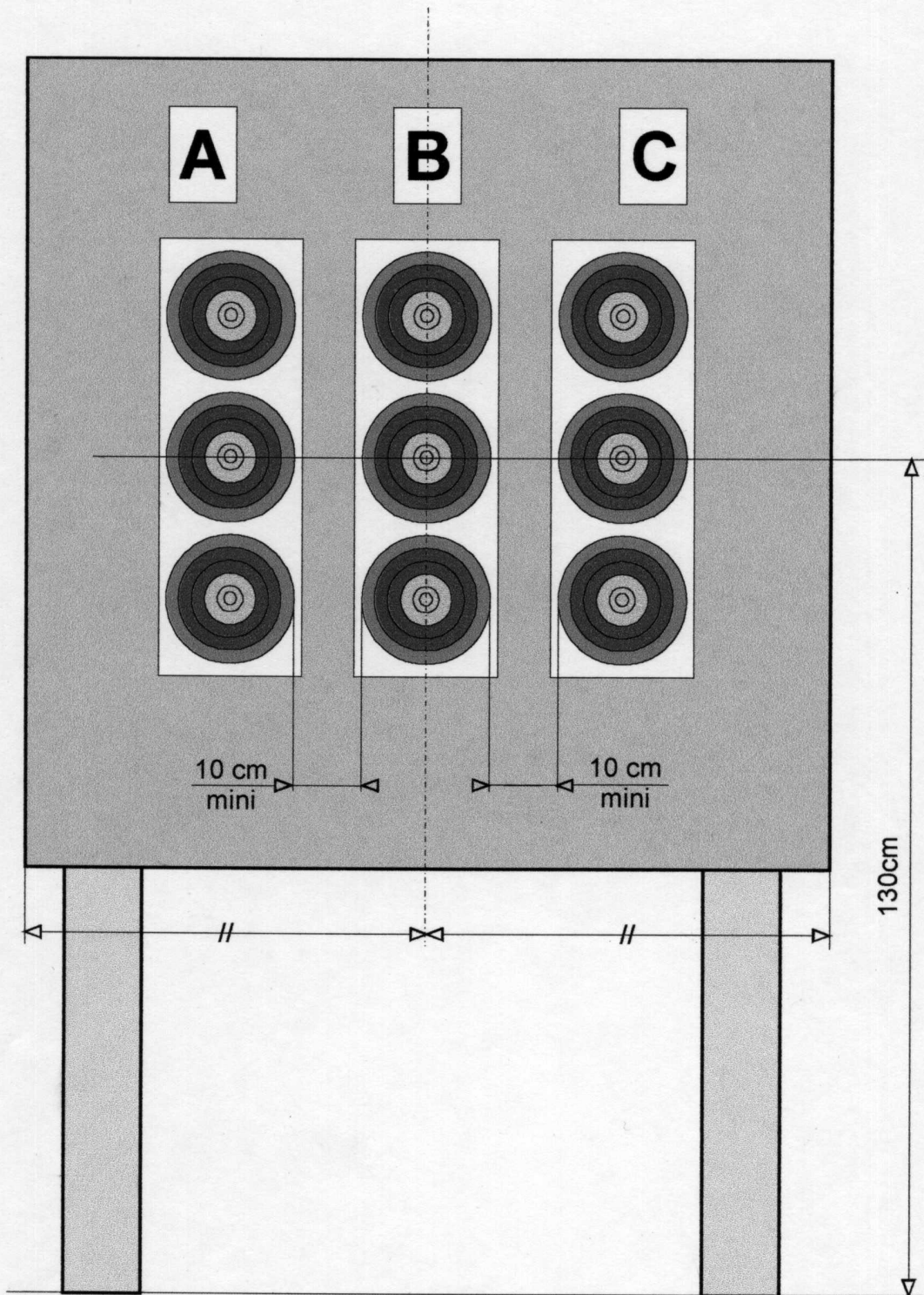
ANNEXE 2

BLASONS DE 40cm TRADITIONNELS

BLASONS DE 40cm TRISPOTS TRIANGULAIRES

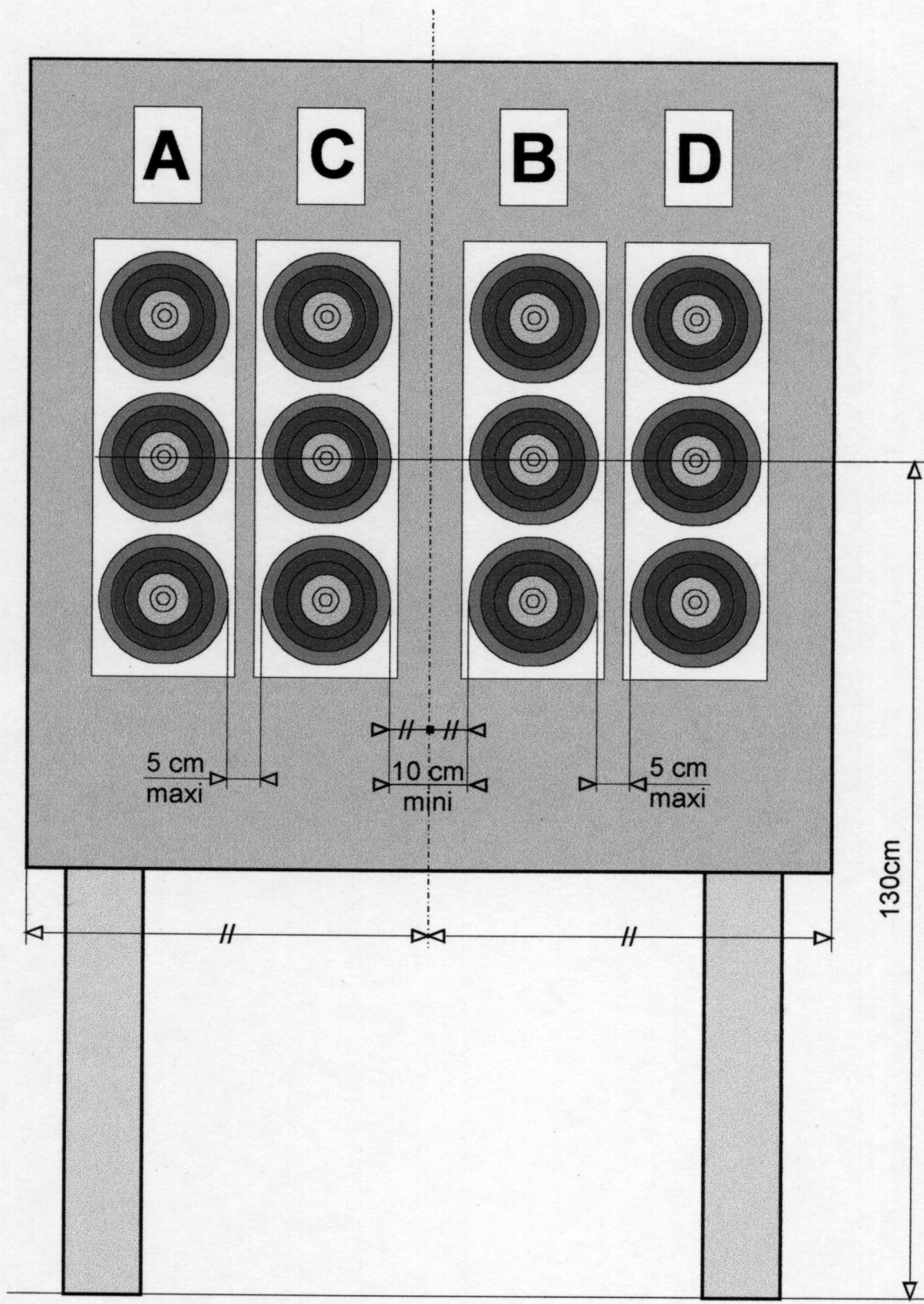


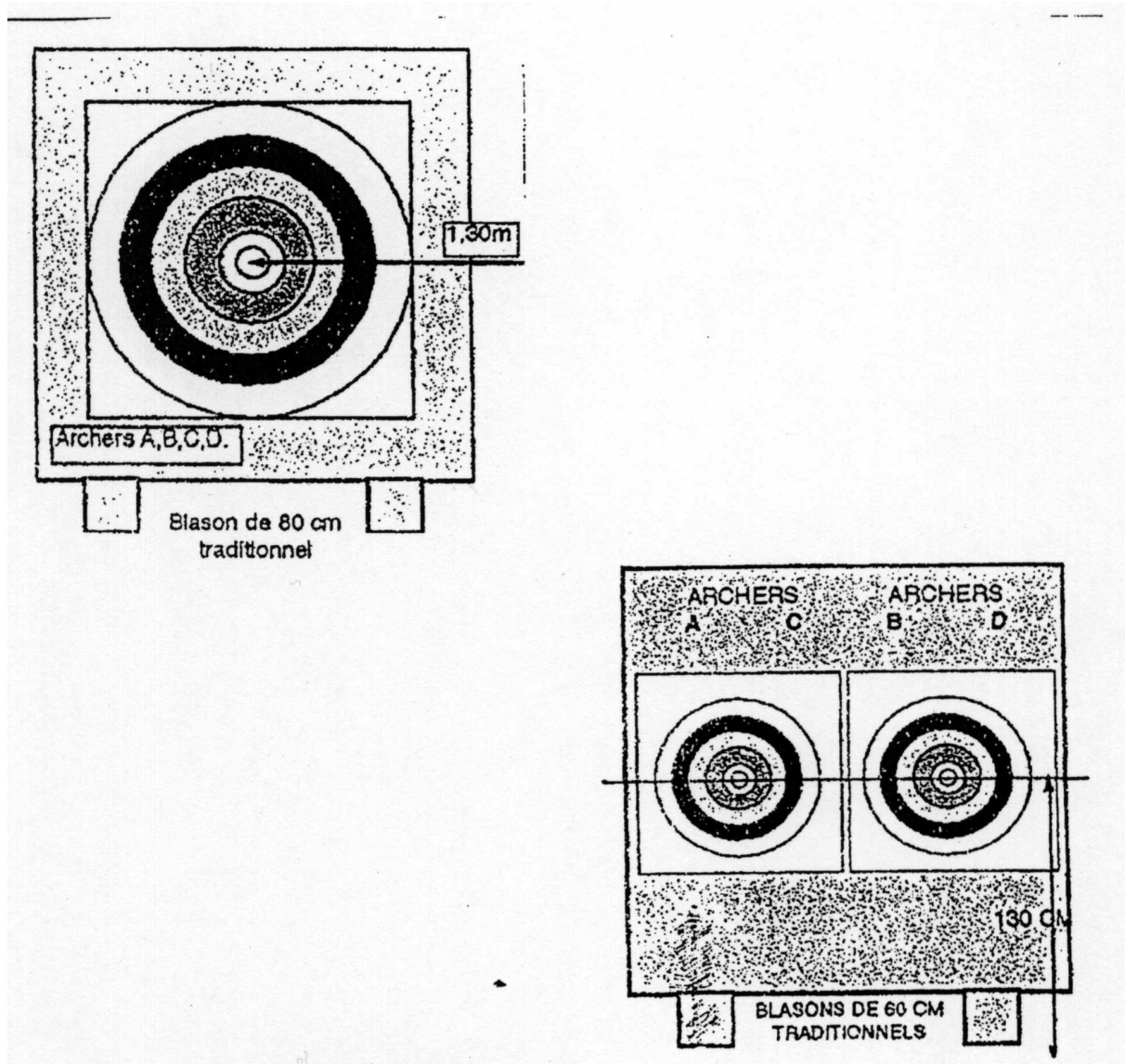
**UTILISATION DES BLASONS MULTIFACES VERTICAUX DE 40cm
TIR SUR CIBLES EN SALLE à 18m
(TROIS ARCHERS PAR BUTTE - EPREUVES PAR EQUIPES)**



BLASONS DE 80 et 60cm

UTILISATION DES BLASONS MULTIFACES VERTICAUX DE 40cm
TIR SUR CIBLES EN SALLE à 18m
(QUATRE ARCHERS PAR BUTTE)





DISPOSITION DES BLASONS EN TIR EN CAMPAGNE

