



Challenge jeunes parcours règlement

Il s'agit de mettre en place un challenge jeunes parcours afin de faire découvrir les disciplines de parcours aux jeunes archers et aux adultes débutants.

1. Généralités

Ces compétitions sont ouvertes aux archers n'ayant jamais pratiqué le type de concours en sélectif.

Chaque peloton d'enfant sera accompagné d'un archer connaissant la discipline pour aider à la sécurité et au marquage des points.

La compétition devra se dérouler sur un samedi. La date est à définir par le club organisateur.

Le classement final devra être transmis à la commission parcours du comité départemental.

2. Le tir Campagne

Parcours de 12 cibles

Flèches : 3 flèches par cible

Peloton : Les archers sont répartis en peloton de 4. Chaque archer a une place (lettre) dans le peloton (A, B, C ou D). Les archers A-B tirent ensemble en 1er sur la 1e cible, ils tirent en 2e sur la 2e cible, etc. ...

Pour les cibles ayant plusieurs blasons, les tirs s'effectuent de la manière suivante : Cibles à 4 blasons (« gazinière »), l'archer A tire sur le blason en haut à gauche, l'archer B en haut à droite, l'archer C en bas à gauche et l'archer D en bas à droite

Birdies l'archer A tire sur le 1er birdie à gauche, l'archer B sur le 3e birdie en partant de la gauche, l'archer C sur le 2e birdie en partant de la gauche et l'archer D sur le birdie de droite.

Temps de tir : 3 minutes maximum à partir de l'arrivée de l'archer au pas de tir, pas de changement de piquet

Les distances de tir dépendent de la catégorie d'âge des archers :

- 5 à 15m pour les U11 (piquet blanc)
- 5 à 20m pour les U13 et U15 toutes armes ainsi que les barebow U18, U21 et adultes (piquet bleu)
- 5 à 25m pour les U18, U21 et adultes viseurs (piquet rouge)
-

Valeur des flèches : chaque zone du blason vaut une valeur de 6 points au centre à 1 point pour le cercle noir le plus éloigné

3. Le tir Nature

Parcours de 12 cibles

Flèches : 2 flèches par cible. Les flèches doivent être baguées, la flèche ayant 1 bague doit être tirée en 1er, la flèche à 2 bagues doit être tirée en 2^e.



Challenge jeunes parcours règlement

Peloton : Les archers sont répartis en peloton de 5. Chaque archer a une place (lettre) dans le peloton (A, B, C, D, E). Ils tirent chacun leur tour. A chaque cible une rotation s'effectue : cible 1 ABCDE, cible 2 BCDEA, cible 3 CDEAB, ...

Temps de tir : 45 secondes à partir de l'arrivée de l'archer au pas de tir, les archers (sauf U11) changent de piquet entre les 2 flèches

Les distances de tir dépendent de la catégorie d'âge des archers :

- 5 à 15m pour les U11 (piquet blanc, piquet blanc)
- 5 à 20m pour les U13 et U15 toutes armes ainsi que les barebow U18, U21 et adultes (piquet bleu, piquet blanc)
- 5 à 25m pour les U18, U21 et adultes viseurs (piquet rouge, piquet bleu)

Valeur des flèches : la 1e flèche (1 bague) vaut 20pts dans la zone tuée ou 15pts dans la zone blessée ; la 2e flèche (2 bagues) vaut 15pts dans la zone tuée et 10pts dans la zone blessée.

4. Le tir 3D

Parcours de 12 cibles

Flèches : 2 flèches par cible.

Peloton : Les archers sont répartis en peloton de 4. Chaque archer a une place (lettre) dans le peloton (A, B, C ou D). Les archers A-B tirent ensemble en 1er sur la 1e cible, ils tirent en 2e sur la 2e cible, etc. ...

Temps de tir : 1 minute 30

Les distances de tir dépendent de la catégorie d'âge des archers :

- 5 à 15m pour les U11 (piquet blanc)
- 5 à 20m pour les U13 et U15 toutes armes ainsi que les barebow U18, U21 et adultes (piquet bleu)
- 5 à 25m pour les U18, U21 et adultes viseurs (piquet rouge)

Valeur des flèches : des zones sont visibles sur la cible

- Petit cercle de la zone vitale 11 points
- Cercle dans la zone vitale 10 points
- Zone vitale 8 points
- Corps de l'animal (y compris plumes, pattes, ergots) 5 points
- NB corne, bois, sabots 0 point