

# La CITE D'ARCSTEL vous invite à son CONCOURS DE TIR A L'ARC SUR CIBLES 3D

**Le 30 avril 2006 à Saint Victor en Marche**  
Lieu-dit : Puy Chaud

inscription au greffe : à partir de 08 heures, début des tirs : 09 heures  
2 fois 14 pas de tir, toutes cibles originales  
(représentations d'animaux européens créées par Eric BOFFETY).

Règlement de type canadien (de une à trois flèches au choix du tireur et selon la cible, points dégressifs)

**Accès** : depuis A 20 direction Guéret par  
la N 145, depuis Guéret direction  
Limoges par la N 145, **sortie Saint  
Vaury** (passer sous la N 145 en venant de  
Guéret), direction La Brionne puis  
direction Saint Léger le Guérétois puis  
direction Saint Victor, au lieu-dit «Puy  
Chaud du Bas » : **Parking et Greffe**

**Peuvent concourir** : les archers licenciés (FFTA) (FFTL), les chasseurs à l'arc, et toute personne dont l'aptitude au tir à l'arc pourra être établie.

**L'organisation attire l'attention des compétiteurs sur les deux points suivants :**

- chaque participant est responsable de ses tirs.
- la participation à un concours de tir à l'arc nature exige une condition physique correcte et un équipement adapté (bonnes chaussures, etc.).

IPNS ne pas jeter sur la voie publique

**Montant des inscriptions** : membres de la *Cité d'Arcstel* : 3 €

**Autres participants** : 10 €

**48 participants maximum**

**buvette/sandwiches**

**Contacts et renseignements** : Olivier PLUYAUD Ville 23000 Saint Victor en Marche tél. : 0 555 52 90 85

## REGLEMENT TIR à L'ARC SUR CIBLES 3 D; CONCOURS DE LA CITE D'ARCSTEL LE 30 AVRIL 2006

Le concours se déroule sur blasons 3D au départ selon deux parcours de 14 pas de tir.

### MATERIEL

Les tireurs devront être munis d'arc en bon état. Les arcs seront de quatre catégories : **traditionnelle, classique, moderne, ultra**.

- **La catégorie TRADITIONNELLE** : regroupe les arcs droits ou courbes de type ancien : long-bow, traditionnel coréen, mongol, scythe, tout autre arc assimilé sous réserve que ne soit tirés que des fûts bois.
- **La catégorie MODERNE** : rassemble les arcs comportant au moins un des avantages suivants : arc compensé, ou usage d'un viseur grossissant, ou usage d'un décocheur, ou usage d'un stabilisateur.
- **La catégorie ULTRA** : rassemble les arcs présentant au moins deux des avantages suivants : arc compensé, et/ou usage d'un viseur grossissant, et/ou usage d'un décocheur, et/ou usage d'un stabilisateur.
- **La catégorie CLASSIQUE** : regroupe les autres types d'arc.

Pour permettre un classement unique, l'épreuve comportera une double balance :

- Une balance en point dégressive selon les catégories dans l'ordre suivant : **traditionnelle, classique, moderne, ultra**
- Une balance en distance de tir matérialisés par des piquets selon l'usage ou non d'un viseur.

Les flèches seront munies de pointes de tir à l'exclusion de tout autre dispositif.

### DEROULEMENT DE L'EPREUVE

L'inscription se fait au greffe. L'arbitre principal constitue des pelotons de 4 tireurs maximum.. 14 pelotons au plus peuvent concourir en même temps

Chaque tireur est doté d'une feuille de marque et soumis au contrôle des autres tireurs de son peloton, en cas de désaccord, la décision finale est demandée à l'arbitre principal.

Les tireurs modifient leur ordre de tir à chaque nouveau pas de tir : ABCD, BCDA, CDAB...etc...

A l'issue du tir les tireurs du peloton se déplacent ensemble vers le pas de tir suivant en suivant l'ordre croissant de la numérotation. ils stationnent au point d'attente jusqu'à ce que le peloton qui occupe éventuellement le pas de tir l'ait évacué.

Chaque pas de tir est munie de quatre piquets : un piquet blanc de départ mentionnant le N° du pas de tir, un piquet rouge de tir pour les arcs avec viseur, un piquet bleu de tir pour les arcs sans viseurs, un piquet jaune de signalisation de la cible.

Le tireur va du piquet blanc vers le piquet de la couleur correspondant à son type d'arc en ligne droite. Il est interdit de revenir en arrière. Toutes les flèches doivent être tirées avant ce piquet.

Le classement se fera selon le nombre de points réalisé par chaque tireur.

### BLASONS

Les blasons proposées à votre adresse sont de cinq tailles : Très Petites (TP), Petites (P), Moyennes (M), Grandes (G), Très Grandes (TG). Les blasons P, M, G, TG, comportent une zone tuée et une zone blessée.

Les blasons TP sont doublés à chaque pas de tir et doivent être fléchés une seule fois chacun. Ils rapportent un nombre de point défini selon la catégorie de l'arc utilisé (voir la feuille de marque) quand ils sont touchés (flèche fichée).

#### Les blasons P, M, G et TG sont tirés selon le règlement suivant :

Pour les blasons P, le tireur décoche une première flèche, décide de la conserver ou de la renouveler et dans ce dernier cas tire une deuxième flèche. Les points sont dégressifs pour la même zone touchée selon le nombre de flèche tirée et fonction de la catégorie de l'arc utilisé (voir feuille de marque).

Pour les blasons M, G, TG : la procédure est la même que pour les blasons P mais sur trois flèches

La meilleure des flèches tirée est comptabilisée sans tenir compte de son rang de tir. Les cordons sont comptés en faveur du tireur.

Pour corser l'épreuve et par soucis de réalisme, certaines cibles seront accompagnées de blasons Non Tirable (NT), clairement identifiables. Ces blasons ne doivent pas être touchés sauf à souffrir une pénalité de 6 points.

Le contrôle des tirs se fait après chaque tireur pour les blasons TP, P, M, S et après les tirs du peloton pour les cibles G et TG. Cette règle est indicative et peut être adaptée aux circonstances.

**! POUR DES RAISONS DE SECURITE !  
LES RECHERCHES D'EVENTUELLES FLECHES PERDUES SE FERONT A L'ISSUE DE L'EPREUVE !!**

