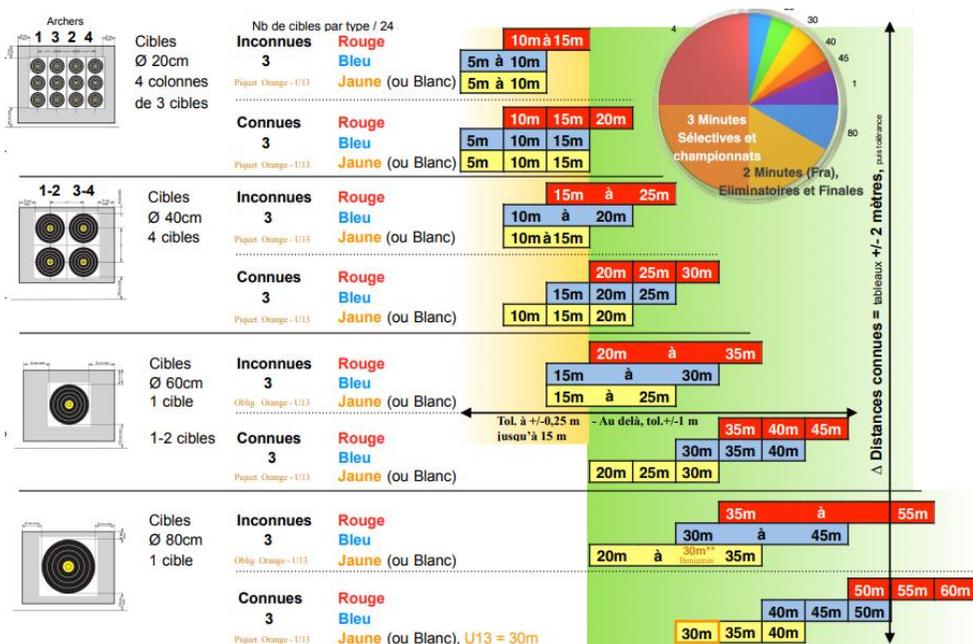


Règlement – Le tir campagne

Le tir campagne est une discipline de parcours, car comme son nom l'indique, on va parcourir un terrain balisé en passant de cible en cible. Il y a 24 cibles à des distances différentes. La moitié à des distances donné par les organisateurs, l'autre moitié est à vous de l'estimer. Vous allez devoir tirer trois flèches en trois minute en rythme AB/CD (Attention, à la cible suivante, c'est le rythme CD/AB). Chaque groupe d'archer sont appelé de « pelotons » composé de 3 ou 4 archers. Il existe plusieurs types de cibles toute à des distances différentes :



Au sein d'un peloton, les archers peuvent avoir des distances différentes en fonction des « piquets » auquel ils sont rattachés dont voici le tableau indiquant les piquets en fonction de la catégorie et de l'arme :

Catégories	Arc Nu (BB)	Recurve CLASSIC (CL)	Longbow Droit (AD)	compound 60 lbs Max Poulies (CO)	compounds Sans Viseur (CO)	Instinctif 80-60 lbs Chasse (AC)
U13		Orange ou Blanc		5 en U15 Blanc		
U15	5 en U18 Blanc	Blanc		Bleu		
U18		Bleu		Bleu		
U21		Rouge	Blanc	Rouge		
Séniors 1		Bleu	Rouge	Rouge		Bleu
Séniors 2		Bleu	Rouge	Rouge		
Séniors 3		Bleu	Rouge	Rouge		

jusqu'au chpt. Régional

Lors de la compétition en tir campagne, il est possible que la cible ne soit pas accessible comme dans une salle, il va peut-être falloir se mettre à genoux, tirer du haut d'une pente (ou inversement). Avoir un obstacle pouvant un petit peu gêner le placement, etc.

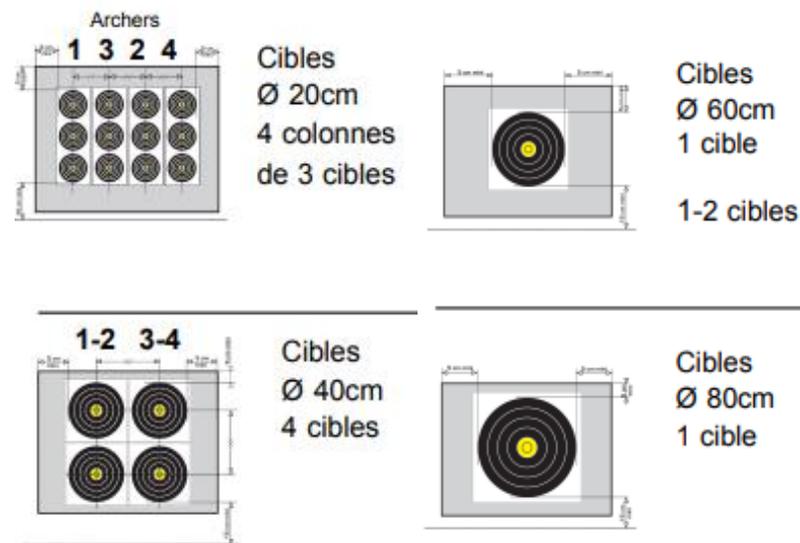
Feuille de marque

Nom :

Prénom :

	Points	Volée	Cumul	Nbre de 6	Nbre de 5
1					
2					
3					
4					
Totaux					

Sur la feuille de marque, on va venir marquer la valeur des flèches ainsi que le nombre de 6 et de 5 effectué pendant la compétition (cela permet de départager entre deux archers si les scores sont ex-aequo).



Le centre du blason vaut 6pts et on enlève 1pt par graduation.