



Contacts :

Daniel DARBAS : 06 85 80 14 07

Eric GUERDIN : 06 59 70 85 19



NOTE : les archers « poulies » tireront sur des blasons à 30 m et à 70m suivant la catégorie.

## 1. PRESENTATION DU TIR AU DRAPEAU



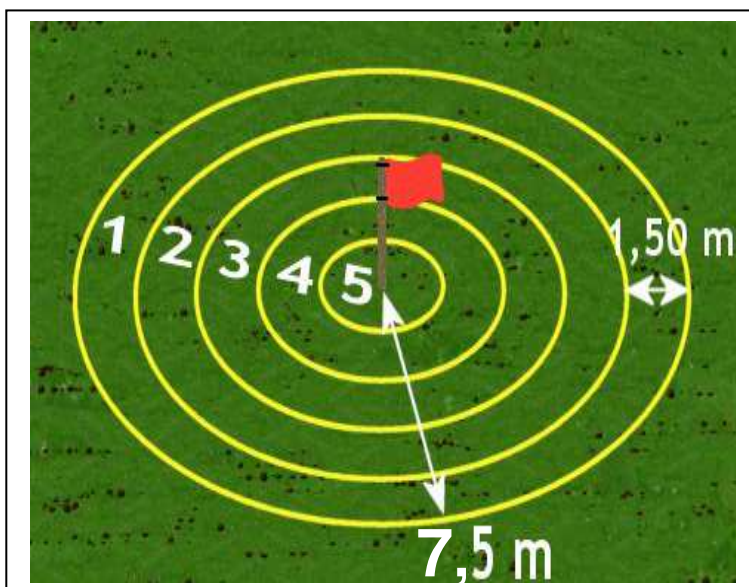
Le tir au drapeau est une épreuve propice à un bon moment de convivialité. C'est une épreuve de tir à très grande distance.

Un grand champ avec un drapeau planté au milieu, le but du jeu est de tirer sa flèche vers le ciel afin qu'elle retombe le plus près possible du drapeau.

Cinq cercles concentriques sont dessinés autour d'un fanion de couleur vive, mesurant 80 cm de longueur et 30 cm de hauteur, planté dans le sol.

Chaque zone valant de 1 à 5 points de l'extérieur vers l'intérieur mesure 1m50 de large, le cercle du milieu mesure 3m de diamètre.

Les archers tirent des volées de 3 flèches en 2 minutes, le comptage des points se fait après chaque volée.



## 2. REGLEMENT TIR

### 2.1. CATEGORIES, DIVISIONS

- 3 catégories de tir sont à considérer :
  - Enfants jusqu'à 13 ans – poussins et jeunes débutants
  - Jeunes jusqu'à 18 ans et adultes débutants – juniors et adultes débutants
  - Adultes non débutants – adultes confirmés, super confirmés et ultra confirmés
- 1 Division est à considérer :
  - Arc classique

### 2.2. EPREUVE

L'épreuve de tir au drapeau consiste à tirer des volées de 3 flèches aux distances suivantes :

Catégories de tir	Enfants ≤ 13 ans Poussins et Jeunes débutants	Juniors et Adultes débutants	Adultes autre que débutants
Divisions	classique	classique	classique
Distance (m)	<b>60</b>	<b>125</b>	<b>165</b>

Le tir se fait dans une seule direction.

Neuf (9) flèches d'essai (3 volées de 3 flèches) sont autorisées avant le début des tirs. Celles-ci sont tirées sous le contrôle du directeur des tirs et ne pourront pas compter pour l'établissement des scores.

Les archers pourront numéroter leurs flèches afin d'identifier leurs positionnements, allonges et repères pris lors des tirs d'essais en fonction de leurs distances de tir réalisées.



D1 – flèche 1



D2 – flèche 2



D3 – flèche 3



### 2.3. EQUIPEMENTS DU SITE DE TIR EXTERIEUR

La cible du tir au drapeau est circulaire, mesure 15m de diamètre et est divisée en cinq (5) zones concentriques de 1,50m de large du centre à l'extérieur. Les lignes de séparation sont dans les zones supérieures de score.

La cible est marquée sur le sol.

Le centre de la cible est marqué par un fanion triangulaire de couleur vive : **le drapeau**. Ce drapeau a pour dimension environ 80cm de longueur et 30cm de largeur. Il est attaché à un piquet fixé verticalement dans le sol. La partie la plus basse du drapeau est à environ 50cm du sol.

Les valeurs des zones de scores, en partant du centre vers l'extérieur, sont : **5 – 4 – 3 – 2 – 1 points**.

### 2.4. LE TIR

Le challenge se déroule sur 2 ½ journée : 1 séance le matin, 1 séance l'après midi.

A l'issue de la séance du matin, suivant le temps disponible, il sera procédé à des tirs pour la « meilleure flèche ».

**Chaque séance durera 1h45.** Durant la séance chaque archer tirera ses flèches par volée de 3 flèches. Le temps maximum imparti pour tirer une volée de 3 flèches est de deux (2) minutes.

**Le nombre de volées tirées par séance de 1h45 ne pourra pas dépasser 10.**

Il convient de noter que :

- L'archer ne peut pas lever le bras d'arc avant le signal de début du tir.
- Toute flèche tirée avant ou après le signal de contrôle du temps entraîne la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée.
- Dans le cas d'un problème d'équipement, l'archer devra le signaler auprès du juge arbitre. Du temps supplémentaire pourra être accordé à un archer afin de faire les réparations nécessaires ou de changer l'équipement endommagé. L'archer rattrapera le nombre approprié de flèches à la première opportunité sous la supervision du juge arbitre.

Exception faite pour les personnes qui sont handicapées, les archers doivent tirer debout et sans support. Les pieds doivent être placés de part et d'autre de la ligne de tir.

On ne peut tirer que dans une seule direction.

### 2.5. LES SCORES

L'établissement des scores se fera après chaque volée de 3 flèches.

Les archers seront identifiés par groupe de 4. Dans chaque groupe un responsable sera désigné pour relever les scores. Chaque groupe aura une tablette pour reporter les scores dans un tableau.

Catégorie Enfants ≤ 13 ans - Poussins et Jeunes débutants : le juge arbitre Directeur des tirs désignera une personne pour ramasser les flèches dans chaque zone de score de la cible au sol. Chaque personne désignée pour le ramassage des flèches restera dans sa zone jusqu'à ce qu'elles soient récupérées par les archers. Quand l'ensemble des flèches seront ramassées dans chacune des zones, chaque archer devra identifier les siennes et annoncer la valeur de ses flèches en commençant par la plus haute au responsable de groupe qui a en charge de relever les scores.

Catégorie Juniors et adultes : chaque archer ramassera ses flèches et annoncera la valeur de ses flèches en commençant par la plus haute au responsable de groupe qui a en charge de relever les scores.

Pour les flèches qui ne seraient pas plantées au sol, la valeur est déterminée par la position de la pointe sur le sol.

Les flèches figées dans le drapeau ou dans le piquet comptent pour 5 points.

A l'exception des ramasseurs de flèches les archers ne peuvent pas pénétrer dans la cible.

Il convient de noter qu'en cas d'égalité dans l'épreuve de tir au drapeau, pour la détermination du classement la règle sera la suivante :

- En premier, le moins grand nombre de zéro (hors cible)
- Si l'égalité subsiste, le plus petit nombre de 1 et ainsi de suite jusqu'à la résolution de l'égalité
- Si l'égalité subsiste, les compétiteurs sont déclarés *ex æquo*

## **2.6. CONTROLE DES TIRS ET SECURITE**

Le contrôle des tirs et la sécurité seront assurés par le juge arbitre Directeur des tirs. Il sera secondé par des assistants identifiés avant la séance des tirs.

Le juge arbitre Directeur des tirs et ses assistants ne participent pas aux tirs.

Le juge arbitre Directeur des tirs contrôle le tir, règle la durée de chaque volée et l'ordre dans lequel les archers vont occuper la ligne de tir.

**Il est normalement prévu que tous les archers se positionnent en même temps sur le pas de tir.** En fonction, les archers pourront peut être tirés en 2 passages.

Principales règles à respecter par les archers :

- **En cas d'urgence**, une série **d'au moins 5 signaux sonores** sera donnée pour la suspension de tous les tirs.
- Les archers ne peuvent pas armer leur arc, avec ou sans flèche, tant qu'ils ne sont pas sur la ligne de tir et qu'ils n'ont pas reçu l'ordre du juge arbitre Directeur des tirs.
- La chronologie d'une volée de tir est la suivante :
  - Avant l'annonce du juge arbitre : positionnement de l'ensemble des archers avant la ligne d'attente
  - A l'invitation du juge arbitre : présentation des archers sur le pas de tir
  - **1 coup de sifflet** : autorisation de tirer
  - **2 coups de sifflet** : fin de tirs de la volée pour l'ensemble des archers
  - **3 coups de sifflet** : fin de tirs pour la série de volées
- A la fin des tirs d'une volée chaque archer, avec son équipement, se retire en arrière de la ligne d'attente.

## **2.7. LA MEILLEURE FLECHE**

**A la fin de la matinée de tirs, suivant le temps disponible, il pourrait être procédé à la meilleure flèche.**

L'attribution de la meilleure flèche se ferait alors pour chaque catégorie de tir suivante :

<b>Arc classique – Tir au drapeau</b>			<b>Arc à poulies – Tir sur blasons</b>	
Enfants ≤ 13 ans Poussins et Jeunes débutants	Juniors et Adultes débutants	Adultes autres que débutants	Jeunes débutants, Juniors et Confirmés	Adultes et Juniors Super confirmés

Le gagnant de la meilleure flèche de chaque catégorie de tir sera désigné comme suit :

- **1<sup>ère</sup> volée** : seront retenus pour la volée suivante l'ensemble des archers qui mettront leur flèche dans la cible → **zones 1, 2, 3, 4 ou 5**
- **2<sup>ème</sup> volée** : seront retenus pour la volée suivante l'ensemble des archers qui mettront leur flèche dans la cible → **zones 2, 3, 4 ou 5**
- **3<sup>ème</sup> volée** : seront retenus pour la volée suivante l'ensemble des archers qui mettront leur flèche dans la cible → **zones 3, 4 ou 5**
- **4<sup>ème</sup> volée** : seront retenus pour la volée suivante l'ensemble des archers qui mettront leur flèche dans la cible → **zones 4 ou 5**
- **5<sup>ème</sup> volée** : seront retenus pour la volée suivante l'ensemble des archers qui mettront leur flèche dans la cible → **zone 5**
- **6<sup>ème</sup> volée** : le vainqueur sera l'archer qui aura mis sa flèche le plus près du drapeau.

## **2.8. CLASSEMENT FINAL**

Le classement final du tir au drapeau se fera par catégorie, comme pour un challenge normal :

- Tir arc classique : Poussins, Jeunes débutants, Juniors, Adultes débutants, Confirmés, Super confirmés et Ultra confirmés

Le classement final du tir sur blason se fera par catégorie, comme pour un challenge normal :

- Tir arc à poulies : Jeunes débutants, Juniors et adultes - Confirmés et Super confirmés

## **2.9. CLASSEMENT MORATA**

Afin d'intégrer les résultats dans le classement MORATA les points seront ramenés à la valeur équivalente d'un tir classique sur 600 points. Par exemple, si nous effectuons 20 volés le score maximum sera donc de 300 points, les points de chaque participant seront donc multiplier par 2 avant inclusion dans le fichier MORATA.

# BONS TIRS



Contacts :

Daniel DARBAS : 06 85 80 14 07

Eric GUERDIN : 06 59 70 85 19