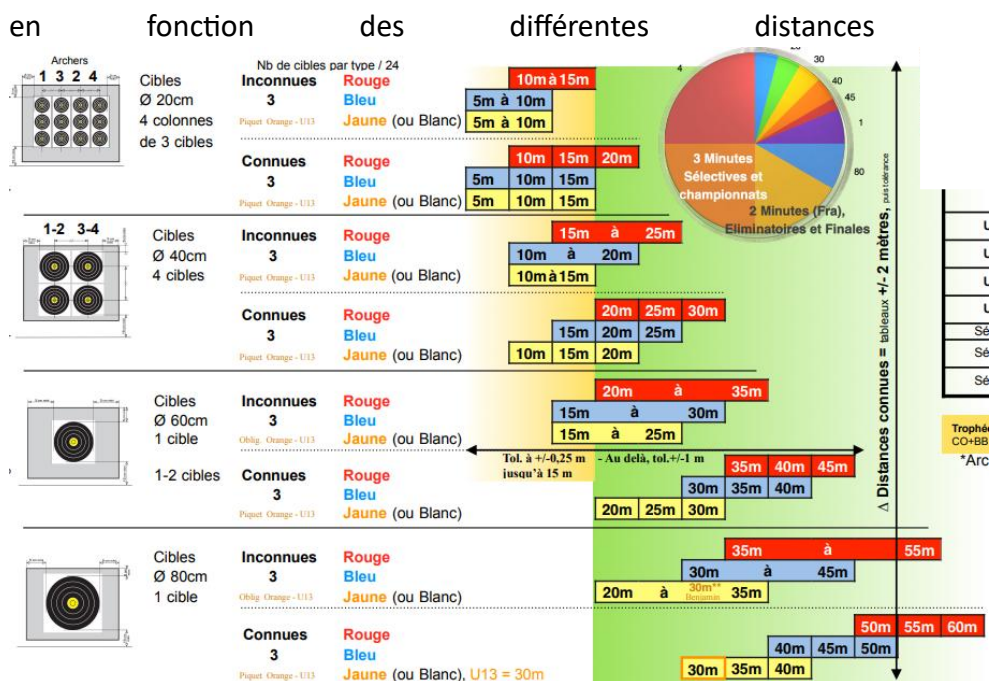


Règlement – Le tir campagne

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



Au sein d'un peloton, les archers peuvent avoir des distances différentes en fonction des "piquets" auxquels ils sont rattachés. 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)	composés 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				
U21		Rouge	Blanc	Rouge		
Séniors 1		Bleu	Rouge	Rouge		Bleu
Séniors 2		Bleu	Rouge	Rouge		
Séniors 3		Bleu	Rouge	Rouge		

jusqu'au chpt. Régional

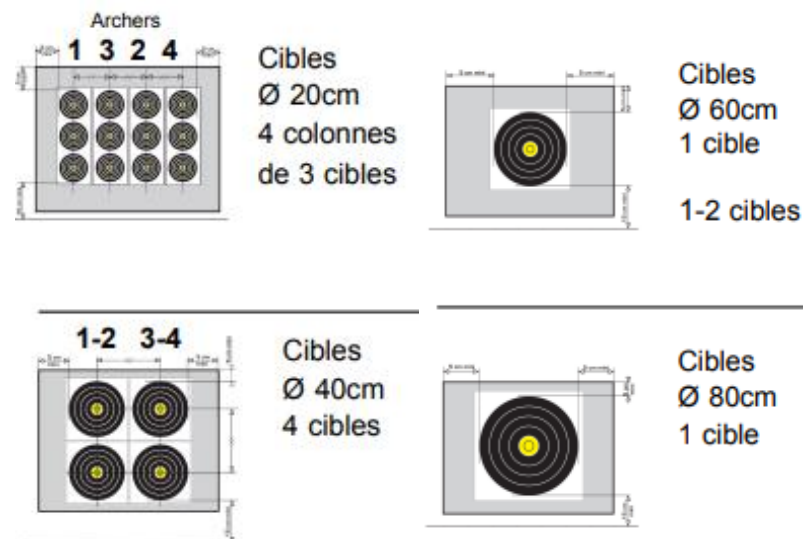
Quand vous arrivez sur une cible, vous allez devoir attendre à ce qu'on appelle le piquet d'attente. Celui correspond au numéro de cible, visible depuis le chemin d'où vous venez. Une fois le piquet d'attente atteint, le chrono se lance pour vous placer et tirer vos trois flèches.

Piquet d'attente = Numéro de cible
5-10 m Hauteur Min 20 cm - Jaune sur fond noir
Archers/pas tir visibles



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.

Voici les cibles que vous pouvez retrouver lors de votre concours.



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