



# Parcours Jeunes

## Règlement Simplifié - CD31

Les parcours jeunes sont destinés aux jeunes archers débutants comme moyen d'émulation aux concours sélectifs nationaux FFTA.

Un parcours jeunes comprend des pas de tir cibles combinant les tirs en campagne, 3D et nature. *Les règles de tir sont simplifiées afin de proposer des pas de tir homogènes dans les 3 disciplines. Le niveau de difficulté des piquets rouges en parcours jeunes est similaire à celui des piquets blancs en concours sélectif.*

## 1. Généralités

Catégories :

- Lapin - **piquet blanc** (poussins, toutes armes)
- Aigle - **piquet bleu (benjamins)** : BB arc nu (arc nu, arc chasse, arc droit), CO arc à poulies (avec ou sans viseur), CL arc classique
- Ours - **piquet rouge (minimes/cadets)** : BB arc nu (arc nu, arc chasse, arc droit), CO arc à poulies (avec ou sans viseur), CL arc classique

Les plages de distances entre les piquets et les cibles dépendent des tailles des cibles et des catégories d'âge et sont communes pour les tirs en campagne, nature et 3D:

taille des cibles	piquet blanc Poussins	piquet bleu Benjamins	piquet rouge Minimes, Cadets
20cm birdy, petit animal, groupe4	5-7m	5-7m	5-10m
40cm, petit gibier, groupe3	5-10m	5-15m	10-15m
60cm, moyen gibier, groupe2	10-15m	10-20m	15-20m
80cm, grand gibier, groupe1	15-20m	15-20m	20-25m

Les catégories d'âge sont mixtes filles/garçons.

Ces rencontres se réalisent sur un parcours de 12 cibles :

- 4 blasons de Tir en Campagne :
  - 2 cibles à distances connues sur blasons de 20, 40 ou 60 cm (**distances maximales dans les plages possibles en fonction du diamètre et catégorie**) + 2 cibles à distances inconnues sur blasons de 40, 60 ou 80cm
  - ou 4 cibles à distances inconnues

- 4 blasons animaliers de Parcours Nature
- 4 mousses de Tir 3D

Un jeu d'arc sera organisé à la fin du parcours.

## 2. Organisation du tir

L'organisateur forme des pelotons de 4 archers. Il n'y a pas de temps de tir imposé.

*Les dépassements de temps de tir réglementaire peuvent être signalés aux archers mais ne sont pas sanctionnés (45s en nature, 1min30 en 3D, 3min en campagne).*

Chaque piquet de tir peut accueillir deux archers, y compris en tir nature où les deux archers tirent leurs 2 flèches du même piquet.

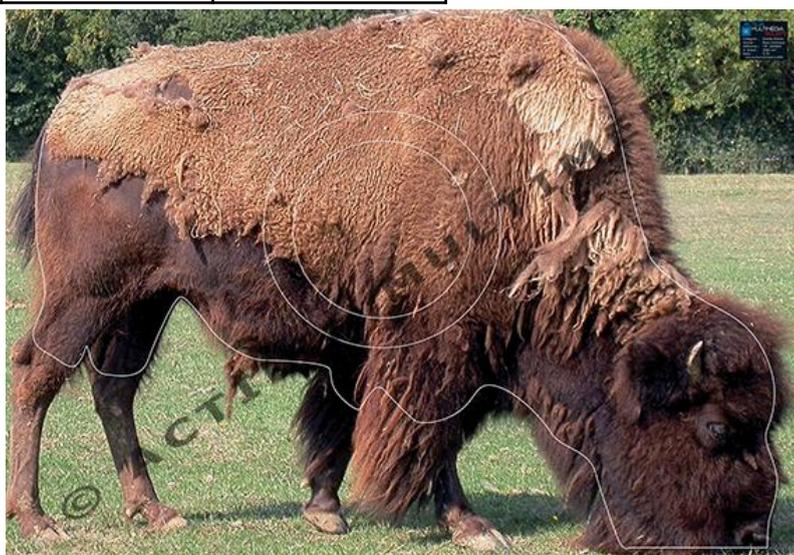
### a. Parcours nature

Les archers tirent 2 flèches des piquets correspondant à leur niveau :

- Ours : piquet rouge (5 à 25 m)
- Aigle : piquet bleu (5 à 20m)
- Lapin : piquet blanc (5 à 15 m)

Marque :

Zone	Points
Zone "tué"	20 pts
Zone "blessé"	15 pts



**NB:** les archers tirent deux flèches non différenciées du même piquet à chaque pas de tir.

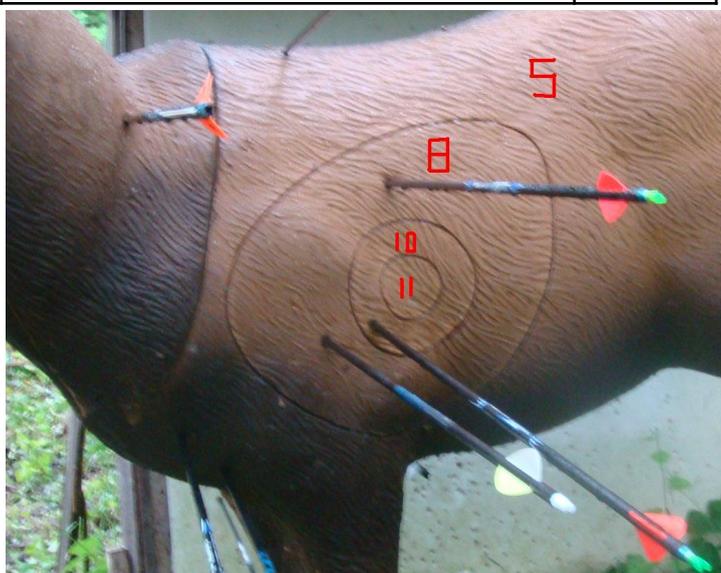
## b. Tir sur cible 3D

Les archers tirent 2 flèches des piquets correspondants à leur niveau :

- Ours : piquet rouge (5 à 25m)
- Aigle : piquet bleu (5 à 20m)
- Lapin : piquet blanc (5 à 15m)

Marque :

Zone	Points
Petit cercle centré dans la zone vitale	11
Cercle zone vitale	10
Reste de la zone vitale	8
Corps de l'animal	5
Cornes, sabots, plumes, cible manquée	0



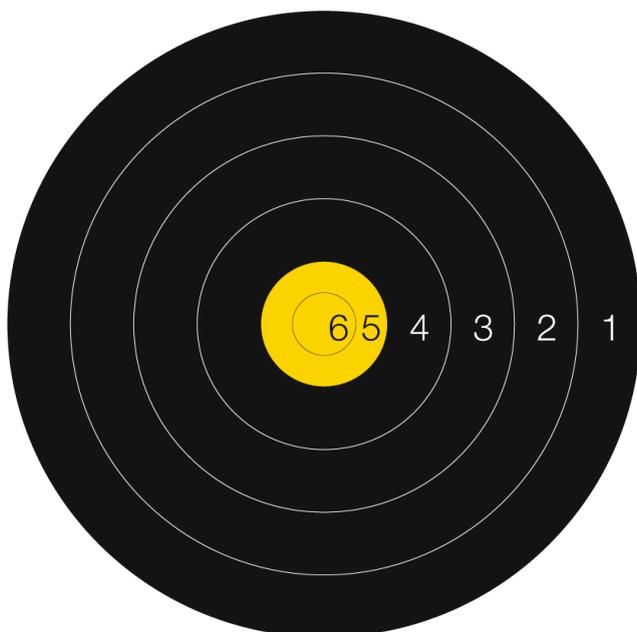
## c. Tir en campagne

Les archers tirent 3 flèches des piquets correspondants à leur niveau:

- Ours : piquet rouge
  - distances inconnues : 10/15m 10/20m 15/25m
  - distances connues : 10m 15m 20m
- Aigle : piquet bleu

- distances inconnues : 5/10m 5/15m 10/20m
- distances connues : 5m 10m 15m
- Lapin : piquet blanc
  - distances inconnues : 5/10m 5/10m 10/15m
  - distances connues : 5m 5m 10m

Marque : 6 zones de 1 à 6 points



Disposition des blasons en campagne par cible: 4 birdies 20cm verticaux, 4 blasons 40cm ("gazinière"), 1 blason unique en 60cm ou 80cm par pas de tir.

### 3. score

Consolidation des scores par archer:

ajouter les scores  $f_a(\text{score Nature}) + 2 \times f_b(\text{score 3D}) + 2 \times f_c(\text{score campagne})$