



FEDERATION FRANCAISE DE TIR

LIBRE

*FICHE TECHNIQUE
REGLEMENT*

*Parcours ANIMAL
Distances inconnues*

Date : 10/06/98

BLASONS Blasons animaliers divisés en 2 parties

zone « tuée » (qui est oblongue)

zone « blessée » (qui est la partie comprise entre la zone tuée et le trait de contour de l'animal. La partie de poils ou de plume en dehors du trait de contour ne compte pas .

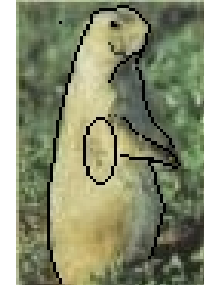
Dimensions des zones « tuées »

Groupe 1 : 9'' par 14,5''

Groupe 2 : 7'' par 10,5''

Groupe 3 : 4,5'' par 7''

Groupe 4 : 2,5'' par 3'' et 5/8



Exemple Groupe 4

FLECHES

- Les flèches doivent être **numérotées** (*bagues de couleur sur le tube*) **1 - 2 - 3**.
- Sur chaque cible, **3 flèches** peuvent être tirées, c'est la première qui touche une des deux zones qui indique le score. (*il n'est pas obligatoire de tirer les 3 flèches*).

- Valeur des impacts

N° de flèche	1 ^{ère} flèche	2 ^{ème} flèche	3 ^{ème} flèche
Zone tué	20 points	16 points	12 points
Zone blessé	18 points	14 points	10 points

- Un flèche coupant **entièrement** les cordons délimitants les zones marque les points de la zone supérieure.

PIQUETAGE

- Les piquets pour les Adultes sont de couleur **JAUNE**.
- Les piquets pour les Juniors sont de couleur **BLEUE**.
Ils tirent du même pas que les Adultes, sauf pour les blasons du Groupe 1, où ils tirent du piquet de tir adulte le plus proche de la cible..
- Les piquets pour les Cadets sont de couleur **NOIRE**
Les distances de tir ne peuvent dépasser 30 yards .

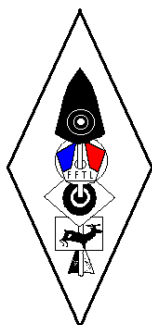
PARCOURS Les parcours comportent 14 ou 28 cibles.

Parcours de 14 cibles

Groupe	Nombre de positions	Distances Adultes	Juniors	Cadets
1	3	3 piquets distants de 5 yards 1 ^{er} piquet placé entre 60 et 40 yards	tirent du dernier piquet de tir des adultes	30
1	3			25
1	3			30 - 25 - 20
2	3	3 piquets distants de 3 yards 1 ^{er} piquet placé entre 45 et 30 yards		20
2	3			20
2	3			20
3	1	1 seul piquet placé entre 35 et 20 yards		20
3	1			15
3	1			15
3	1			10
4	1	1 seul piquet placé entre 20 et 10 yards		10
4	1			10
4	1			10
4	1			20 ft

OBSERVATIONS

- Pour les particularités de tir (*tirs en dégradé, plusieurs blasons sur la butte*), se reporter à la fiche « *Modalités des tirs = Animal* »
- Les distances ne sont pas indiquées.
- Les jumelles sont interdites, ainsi que tout appareil permettant l'évaluation des distances (*télémetre...*)



**FEDERATION
FRANCAISE DE TIR
LIBRE**

*FICHE TECHNIQUE
REGLEMENT*

**WBHC
Parcours 3 D
HUNTING**

Date : 10/06/98

CIBLES 3D Toutes cibles volumétriques (3D) commercialisées.

*Les cibles de fabrication artisanale sont acceptées pour autant que les zones soient identiques pour chacun des groupes I, II, III.
Ces cibles devront, sur demande des archers, leur être présentées avant la compétition.*

Les cibles 3D comportent 2 zones :

- **Zone tuée** délimitée par un cordon gravé en creux,
- **Zone blessée** : le reste de la cible
- Ne marquent aucun point les flèches plantées dans les cornes, les andouillers ou le socle.



FLECHE

- **1 seule** flèche est tirée par cible
- Valeur des impacts

Zone tué	20 points
Zone blessé	10 points

- Un flèche coupant **entièrement** le cordon délimitant la zone tué marque 20.

PIQUETAGE

- Les piquets pour les Adultes sont de couleur **JAUNE**.
- Les piquets pour les Juniors sont de couleur **BLEUE**.
Ils tirent du même pas que les Adultes, avec un maximum de 50 yards
- Les piquets pour les Cadets sont de couleur **NOIRE**
Les distances de tir ne peuvent dépasser 30 yards .

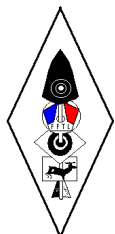
PARCOURS Les parcours comportent **14** ou **28** cibles.

Parcours de 14 cibles

Groupe	Nombre de positions	Distances Adultes	Juniors	Cadets
I II III	1	maxi 60 yards	même pas que les adultes avec maxi 50 yards	maxi 30 yards

OBSERVATIONS

- Les distances ne sont pas indiquées.
- Les jumelles sont interdites, ainsi que tout appareil permettant l'évaluation des distances (télémètre...)



**FEDERATION
FRANCAISE DE TIR
LIBRE**

**FICHE TECHNIQUE
REGLEMENT**

**WBHC
Parcours 3 D
(2 flèches)**

Date : 10/06/98

CIBLES 3D Toutes cibles volumétriques (3D) commercialisées.

Les cibles de fabrication artisanale sont acceptées pour autant que les zones soient identiques pour chacun des groupes I, II, III.
Ces cibles devront, sur demande des archers, leur être présentées avant la compétition.



Les cibles 3D comportent 2 zones :

- **Zone tuée** délimitée par un cordon gravé en creux,
- **Zone blessée** : le reste de la cible
- Ne marquent aucun point les flèches plantées dans les cornes, les andouillers ou le socle.

FLECHES

- **2 flèches** sont tirées sur chaque cible
 - Valeur des impacts
- | | |
|--------------------|------------------|
| Zone tué | 10 points |
| Zone blessé | 8 points |
- Un flèche coupant **entièrement** le cordon délimitant la zone tué marque 10.

PIQUETAGE

- Les piquets pour les Adultes sont de couleur **JAUNE**.
- Les piquets pour les Juniors sont de couleur **BLEUE**.
Ils tirent du même pas que les Adultes, avec un maximum de 50 yards
- Les piquets pour les Cadets sont de couleur **NOIRE**
Les distances de tir ne peuvent dépasser 30 yards .

PARCOURS Les parcours comportent **14** ou **28** cibles.

Parcours de 14 cibles

Groupe	Nombre de positions	Distances Adultes	Juniors	Cadets
I II III	1	maxi 60 yards	même pas que les adultes avec maxi 50 yards	maxi 30 yards

OBSERVATIONS

- Les distances ne sont pas indiquées.
- Les jumelles sont interdites, ainsi que tout appareil permettant l'évaluation des distances (télémètre...)



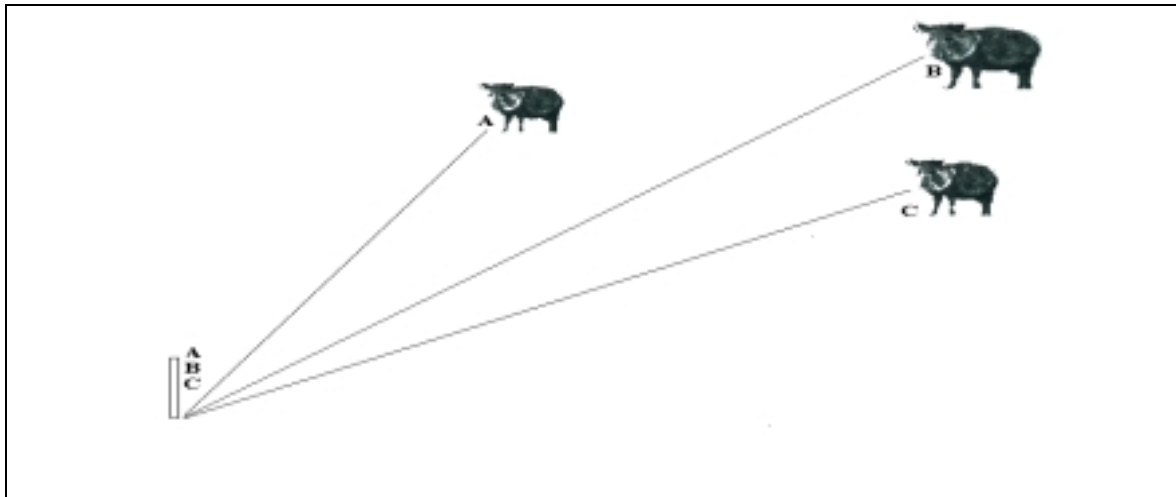
**FEDERATION
FRANCAISE DE TIR
LIBRE**

*FICHE TECHNIQUE
REGLEMENT*

SPECIAL ANIMAL ROUND
*Schéma de positionnement
des pas de tir*

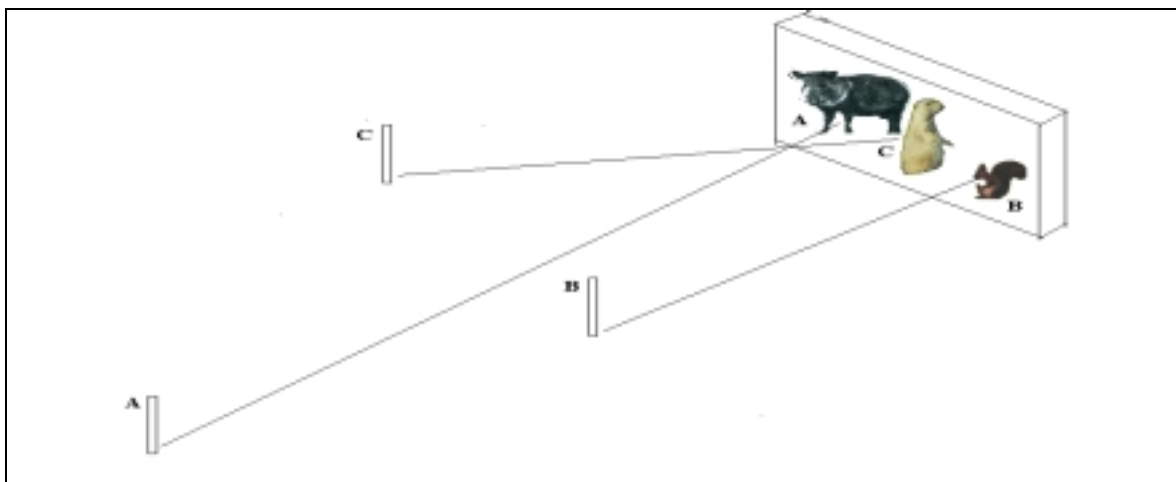
Date : 10/11/97

SPECIAL ANIMAL ROUND - « TROUPEAU » - 1 pas de tir

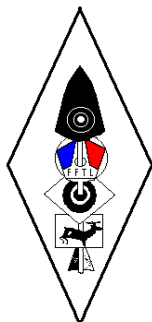


☞ Les cibles sont indiquées **A, B, C** et doivent être tirées dans cet ordre. Leur distance du pas de tir est variable, mais à la différence de l'ANIMAL ROUND, la plus proche peut être tirée aussi bien en premier, qu'en deuxième ou en dernier.. Il est souhaitable d'ailleurs, d'alterner les distances.

SPECIAL ANIMAL ROUND - « GROUPE » - 3 pas de tir



☞ 3 cibles groupées sont disposées sur une butte de tir, référencées **A, B, C**, et 3 pas de tir référencés **A, B, C**, sont placés à des distances différentes. L'archer devra tirer une flèche, dans l'ordre de chacun des pas de tir, sur chacune des cibles correspondantes (de **A** sur cible **A**, de **B** sur cible **B**, ...



**FEDERATION
FRANCAISE DE TIR
LIBRE**

*FICHE TECHNIQUE
REGLEMENT*

**WBHC
PRECISION**

Date : 10/06/98

BLASONS

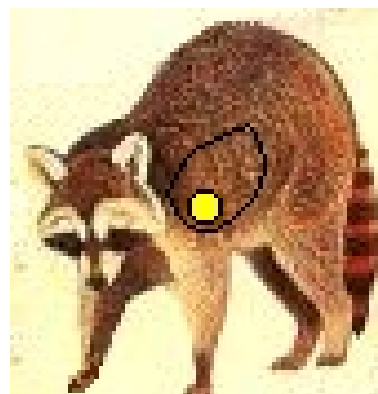
Blasons animaliers.

Les blasons comportent 2 zones :

- **Zone tuée,**
- **Zone blessée :** le reste de la cible
- **1 spot de couleur est ajouté dans la zone tuée** au choix de l'organisateur.

Ce spot doit toutefois être placé à une distance d'au moins **2 cm** du cordon délimitant la zone tuée

- **Diamètre du spot** Blasons du groupe **I** 10 cm
II 7,5 cm
III 5 cm



FLECHES

- **1 seule flèche** est tirée sur chaque cible

- Valeur des impacts

Spot	Zone tuée	Zone blessée
20 points	10 points	5 points

- Un flèche coupant **entièrement** le cordon marque les points de la zone supérieure

PIQUETAGE

- 1 seul pas de tir par cible
- Les piquets pour les Adultes sont de couleur **JAUNE**.
- Les piquets pour les Juniors sont de couleur **BLEUE**.
- Les piquets pour les Cadets sont de couleur **NOIRE**

Les distances de tir ne peuvent dépasser 30 yards .

PARCOURS

Les parcours comportent **14** ou **28** cibles.

Parcours de 14 cibles

Groupe	Nombre de cibles	Distances	
		Adultes / Juniors	Cadets
I	4	maxi 50 yards	maxi 30 yards
II	5	maxi 40 yards	maxi 20 yards
III	5	maxi 30 yards	maxi 15 yards

OBSERVATIONS

- Les distances ne sont pas indiquées.
- Les jumelles sont interdites, ainsi que tout appareil permettant l'évaluation des distances (*télémetre...*)



**FEDERATION
FRANCAISE DE TIR
LIBRE**

**FICHE TECHNIQUE
REGLEMENT**

**WBHC
GAME TRAIL ROUND**

Date : 10/06/98

CIBLES Toutes cibles volumétriques (3D) commercialisées et blasons animaliers.

Toutes ces cibles comportent 2 zones :

- Zone tuée délimitée par un cordon
- Zone blessée : le reste de la cible
- Ne marquent aucun point sur les cibles 3D, les flèches plantées dans les cornes, les andouillers ou le socle.



FLECHES Nombre de flèches à tirer variable selon type de cible. Points marqués suivant tableaux

Cibles « classiques » <i>(blasons animaliers)</i>	3 flèches <i>obligatoires</i>	1 ^{ère} flèche	2 ^{ème} flèche	3 ^{ème} flèche
	Zone tué	10 points	6 points	4 points
	Zone blessé	5 points	3 points	2 points
Cibles « piste gibier » et « tree-stand »	Tir de 3 flèches <i>maxi</i>	si 1 ^{ère} flèche	si 2 ^{ème} flèche	si 3 ^{ème} flèche
	Zone tué	20 points	16 points	12 points
	Zone blessé	18 points	14 points	10 points
Cibles mobiles	1 seule flèche	Zone tué	Zone blessé	
		20 points	18 points	

- Les flèches sont numérotées (*bagues de couleur sur le tube*) 1 - 2 - 3
- Un flèche coupant **entièrement** le cordon délimitant la zone tué marque les points de cette zone.

PIQUETAGE

- Piquet **Jaune** "ADULTES"
- Piquet **Noir** "CADETS"
- Piquets **Bleu** "JUNIORS"
- Pour les cibles sur « **piste de gibier** » Départ matérialisé par fanion **vert**, fin du parcours matérialisé par un fanion **rouge**. **Cheminement obligatoire** entre les 2 fanions matérialisé par corde ou bande de chantier.

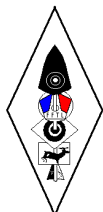
PARCOURS Les parcours comportent 14 ou 28 cibles.

Exemple 28 cibles

Type de cibles	Nombre	Distances Adultes / Juniors	Cadets
Piste gibier a <i>la cible ne doit pas être vue depuis le point de départ (fanion vert)</i>	Maximum 7 cibles		
Cibles tirées d'un tree-stand	Maximum 7 cibles		<i>pas de tir au sol</i>
Cibles mobiles <i>Zone de tir délimitée par 2 drapeaux Passage « à blanc » une fois pour estimation</i>	Maximum 7 cibles		
Cibles animalières classiques <i>(1 seul blason) 3 pas de tir à différentes distances, les tirs s'effectuent à partir du pas de tir le plus éloigné et en s'approchant de la cible</i>	Minimum 7 cibles	maxi 50 yards	maxi 30 yards

OBSERVATIONS

- Les distances ne sont pas indiquées.
 - Les jumelles sont interdites, ainsi que tout appareil permettant l'évaluation des distances
- Pour cibles « Piste gibier : 1 seul archer à la fois** progresse le long du chemin matérialisé (par corde ou bande chantier). Il tire ses 3 flèches à sa convenance lorsqu'il estimera être en bonne position pour le faire. S'il s'aperçoit au cours de sa progression qu'il ne peut plus tirer la cible, **il ne peut revenir en arrière**. La fin de la zone de tir est signalée par un fanion **ROUGE**, qui marque la fin des tirs.
- Cf. Fiches Game trail Round Exemples 1 et 2*



FEDERATION FRANCAISE DE TIR LIBRE

FICHE TECHNIQUE
REGLEMENT

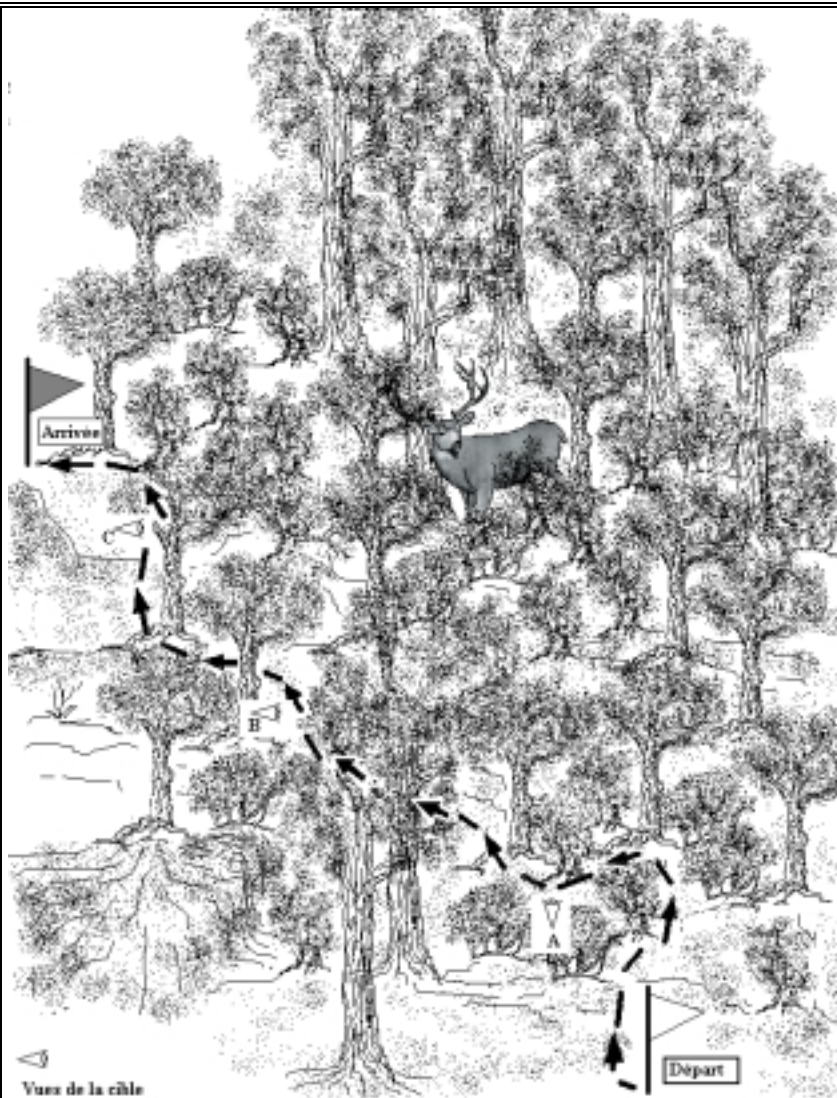
Game Trail Round Exemple 1

Date : 07/11/97

L'arrivée est signalée par un drapeau rouge. Dès que l'archer est arrivé au pas rouge, le tir est terminé.

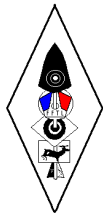
L'itinéraire est matérialisé par une corde ou une bande de chantier. Dès qu'il aperçoit la cible, l'archer doit estimer s'il peut la tirer, ou s'il doit continuer sa progression en espérant une meilleure possibilité de tir .

Le départ s'effectue au drapeau Vert. A partir de ce point, l'archer doit progresser en cherchant la cible.



Vues de la cibles (Cf. Exemple 2) Le parcours ne laisse voir la cible (3D de préférence) que 2 ou 3 fois. Ces vues doivent être organisées pour **qu'au moins une** permette un tir dans des conditions acceptables, les autres n'offrant que des tirs difficiles (branches, broussailles...)

Règles L'archer progresse en suivant l'itinéraire imposé .
Pendant sa progression, il ne peut pas revenir en arrière ,
Il lui appartient d'estimer l'endroit qu'il juge le meilleur pour tirer.
(maximum de **3 flèches** numérotées, seule la première marquant des points étant prise en compte).
Arrivé au fanion rouge, il ne peut plus tirer.



FEDERATION FRANCAISE DE TIR LIBRE

FICHE TECHNIQUE
REGLEMENT

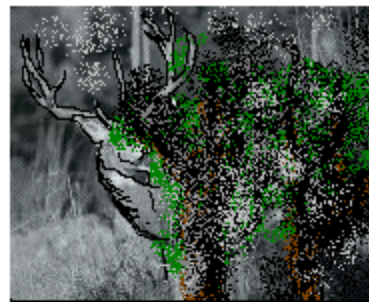
**Game Trail Round
Exemple 2**

Date : 07/11/97

1^{ère} vue de la cible (A)

La cible est presque entièrement cachée par des buissons.

La zone « Tué » sera très difficile à atteindre car cachée par le buisson. Il est de plus fort probable que la flèche touchera des branches avec les risques que cela comporte (bris ou perte).



2^{ème} vue de la cible (B)

La cible est légèrement plus visible. La zone « Tué » n'est que difficilement et en partie seulement visible entre 2 arbustes. Le tir est possible, mais très hasardeux

(risque important de toucher des branches).



3^{ème} vue de la cible (C)

La cible est bien dégagée : les conditions de tir sont les meilleures, mais il fallait savoir attendre : le cheminement se termine quelques pas plus loin !



☞ Si, au contraire, sur ce cheminement le bon pas de tir, bien que difficile, avait été le 2^{ème}, l'archer qui se serait abstenu en espérant une meilleure position un peu plus loin aurait pu alors se trouver dans l'impossibilité complète de tirer. Arrivant ensuite au drapeau rouge marquant la fin des tirs, il ne marquait aucun point !

Tout l'art du responsable de parcours sera d'alterner les pas de tir possibles en début, en milieu ou en fin du cheminement sur chaque cible de façon à pimenter le jeu.

L'archer sachant que sa progression le long du trajet ne lui permet pas de revenir en arrière, sera donc tenté de prendre des risques en choisissant un tir difficile. A lui de bien apprécier son habileté et de savoir gérer ses 3 flèches !

☞ **ATTENTION** : de par sa conception ce type de parcours nécessite beaucoup de place et des conditions de sécurité renforcées, du fait des multiples angles de tir possibles.