RÈGLEMENTS

D'ARBITRAGE



Tir à l'Arc
&
Sarbacane



Commission Nationale Tir à l'Arc et Sarbacane

Novembre 2026

Edition 1.0

Table des matières

1. Préambule 5
2. Les arbitres et les compétiteurs 6
2.1. Rôle de l'arbitre 6
2.2. Équipement de l'arbitre 7
2.3. Tenue vestimentaire 8
2.3.A. De l'arbitre 8
2.3.B. Du compétiteur 8
3. Règles communes aux deux activités 9
3.1. Règles d'implantation d'un pas de tir dans le cadre d'une rencontre 9
3.1.A. Terrain de compétition 9
3.1.B. Disposition des blasons 11
3.1.C. Moyens de protection 13
3.1.D. Consignes de sécurité 16
3.2. Déroulement des épreuves 17
3.2.A. Commandement des tirs 17
3.2.B. Pas de tir 17
3.2.C. Événements de tir 18
3.2.D. Déroulement de tir 18
3.3. Comptage des points 20
3.4. Rapports d'arbitrage et feuilles de marque 22
3.4.A. Rapports d'arbitrage 22
3.4.B. Feuilles de marque 22
4. Le tir à l'arc 23
4.1. Les arcs 24
4.1.A. Arcs classiques (recurve) et leurs équipements 24
4.1.A.1. Arcs classiques sans viseur 25
4.1.A.2. Arcs classiques avec viseur 25
4.1.B. Arcs à poulies (compound) et leurs équipements 25
4.1.B.1. Arcs à poulies sans viseur 26
4.1.B.2. Arcs à poulies avec viseur 26
4.2. Les flèches 27
4.3. Les accessoires 28

4.4. Les catégories d'âge 29
4.5. Les catégories d'arc 30
4.6. Règlements par discipline 31
4.6.A. Tir en salle 31
4.6.B. Tir en extérieur 33
4.6.C. Rencontres Nationales 35
4.6.C.1. Championnat National « Été » 35
4.6.C.1.1. Participants 35
4.6.C.1.2. Challenges 36
4.6.C.1.3. Déroulement 36
4.6.C.1.4. Les Classements 37
4.6.C.2. Challenge National Jeunes, parcours Chlorophylle. 38
4.6.C.2.1. Participants 38
4.6.C.2.2. Composition des équipes 38
4.6.C.2.3. Principe et déroulement 39
4.6.C.2.4. Distances et blasons 40
5. La sarbacane 42
5.1. Les sarbacanes 43
5.2. Les projectiles 45
5.3. Les catégories d'âge 46
5.4. Règlements par discipline 47
5.4.A. Le Tir Classique (tir aux points) 47
5.4.B. Le Championnat National de Sarbacane 51
6. Les disciplines locales et traditionnelles 53
6.1. En tir à l'arc 53
6.1.A. Ufol'Arc Court 53
6.1.B. Ufol'Arc Long 54
6.1.C. Tir Campagne 55
6.1.D. Tir Safari 57
6.1.E. Coupe Nationale Ufolep par équipes 59
6.1.F. Tir au Drapeau 62
6.1.G. Arc'Athlon 63
6.1.H. Tir Beursault 65
6.1.I. Tir à l'Oiseau ou à la Perche 65
6.1.J. Dart 65

6.2. En sarbacane 67
6.2.A. Tir Distance 67
6.2.B. Tir aux Objets 67
6.2.C. Dart 68
7. Les badges 70
7.1. Badges découvertes 70
7.2. Badges de progression 71
8. ANNEXES 74
8.1. PLAN D'ARBITRAGE – 10 volées / 2 vagues 75
8.2. PLAN D'ARBITRAGE – 10 volées / 3 vagues 76
8.3. PLAN D'ARBITRAGE – UFOLARC – 9 volées / 2 vagues 77
8.4. PLAN D'ARBITRAGE – UFOLARC – 9 volées / 3 vagues 78
8.5. RAPPORT D'ARBITRE – Tir à l'arc 79
8.6. RAPPORT D'ARBITRE – Sarbacane 80
8.7. Les blasons de tir à l'arc 81
8.8. Les blasons de sarbacane 83
8.9. Les schémas d'installation 84

1. Préambule

Le tir à l'arc et la sarbacane connaissent un grand essor dans nos fédérations aussi bien en sport de loisir qu'en sport de compétition.

Ces deux aspects retiennent tout notre intérêt, au même titre que la recherche du meilleur résultat possible pour valoriser l'action entreprise par un pratiquant.

Notre ambition majeure est l'épanouissement individuel par la qualité des relations humaines : faire se côtoyer le plus grand nombre, partisans du sport de loisir et de détente, amateurs de rencontres amicales de qualité, et sportifs de haut niveau.

La générosité et la passion enthousiaste des archers et sarbatains UFOLEP, jointes aux valeurs spécifiques de ces sports, seront demain des facteurs décisifs pour le développement du Tir à l'Arc et de la Sarbacane en France.

2. Les arbitres et les compétiteurs

2.1. Rôle de l'arbitre

L'UFOLEP met progressivement en place un corps d'arbitres de tir à l'arc et sarbacane, chargé du bon déroulement des rencontres et de l'application des règles ci-dessous.
L'arbitre a pour rôle d'assurer le bon déroulement des compétitions dans le respect des règlements en vigueur (sécurité, comportement).
Son jugement sur les litiges de points est sans appel.
L'arbitrage se fait avec pédagogie, bienveillance, courtoisie et respect.
Faute d'arbitre officiel, c'est le responsable de l'organisation qui fait office d'arbitre.

Les arbitres ont pour mission de contrôler :

- Avant le début de la rencontre :
  - ➢ l'organisation du pas de tir,
  - ➢ la sécurité générale des installations des tirs en extérieur et en salle,
  - ➢ la conformité et le bon état du matériel utilisé (buttes de tir, filets, etc.),
  - ➢ les distances de tir,
  - ➢ la hauteur et la taille des blasons.

- Avant le début des tirs :
  - ➢ vérification de la concordance du tireur au pas de tir avec la licence présentée,
  - ➢ la conformité aux règlements du matériel utilisé par les tireurs est présentée par ceux-ci. À moins que ces derniers ne l'autorisent, il est interdit à l'arbitre ou à tout autre archer de manipuler ce matériel. Sauf cas exceptionnel pour une mesure effectuée par un arbitre.

- Et tout au long de la rencontre, l'arbitre doit :
  - ➢ Veiller à ce que les consignes et les sollicitations soient bien entendues par les archers,
  - ➢ Faire supprimer tout dispositif sonore ou autre (individuel ou collectif) mettant en péril la sécurité de l'individu ou du pas de tir,
- Démarches à entreprendre en cas de sanction (voir le règlement disciplinaire de l'UFOLEP).

2.2. Équipement de l'arbitre

L'arbitre doit posséder :

- Un double mètre,
- Une loupe ou un appareil de prise de vue numérique (sous réserve de ne pas conserver ou partager le relevé),
- Un réglet, pour juger les cordons,
- Un chronomètre, pour gérer le temps de tir,
- Un plan d'arbitrage, pour vérifier les distances et les blasons en fonction des catégories,
- Un stylo rouge, pour corriger les feuilles de marque (seul les arbitres sont autorisés à utiliser cette couleur),
- Les règlements, pour s'y référer à tout moment,
- Un sifflet, pour la gestion des ordres de tir, et alerter sur les dangers.

Il peut également disposer d'équipements de contrôle du matériel, fournis par la CNS, comme par exemple des piges de contrôle de diamètres.

L'organisateur doit mettre à disposition de l'arbitre :

- Le plan du parcours,
- Un décamètre et un peson,
- Un pied à coulisse.

2.3. Tenue vestimentaire

Tout participant à une activité UFOLEP doit se présenter avec un équipement adapté au sport pratiqué et conforme au règlement national. La tenue correcte est essentielle pour garantir la sécurité des pratiquants, et ils ont donc la possibilité de porter une tenue confortable, respectueuse de leur intimité tant qu'elle ne va pas à l'encontre des éléments cités ci-dessous.

On entend par tenue correcte des vêtements non troués, tagués, cloutés, pailletés, bariolés, rafistolés, coupés, déchirés ou délavés.

Les tenues de forme excentrique ou non destinées à la pratique du tir à l'arc ou de la sarbacane sont interdites.

La tenue s'entend des vêtements haut et bas, des chaussures, et de tout autre accessoire.

- Sont proscrits, tout objet interdit par les règlements techniques d'une discipline ou tout objet susceptible de nuire à l'intégrité physique des sportifs et à la sécurité de la pratique.
- Les vêtements hauts : doivent couvrir les épaules, ne doivent pas être transparents, ni découvrir le bas du tronc quand les concurrents sont en pleine allonge.
- Les vêtements du bas : les shorts, jupes, robes et jupes culottes sont autorisés, mais ne doivent pas remonter plus haut que l'extrémité des doigts du concurrent, lorsque le bras, la main et les doigts sont tendus le long de son côté.
- Le port de chaussures de sport fermées (dessus, devant et derrière) est obligatoire, par souci de sécurité.

Une tenue peut être un motif d'exclusion si elle nuit à l'organisation, à l'image de l'UFOLEP, à la déontologie sportive, ou ne respecte pas les règles obligatoires de sécurité.

2.3.A. De l'arbitre

L'arbitre est repérable par un haut de vêtement de couleur vert sapin, et portant la mention « Arbitre ».

2.3.B. Du compétiteur

La tenue de club, départementale ou régionale est nécessaire pour toutes les compétitions nationales. À défaut, la tenue de la rencontre nationale peut être utilisée (voir règlement sportif national, Titre II – article 5).

3. Règles communes aux deux activités

3.1. Règles d'implantation d'un pas de tir dans le cadre d'une rencontre

Chacune des formes de tir demande des installations particulières, mais toutes doivent respecter les principes de sécurité individuelle et collective.

3.1.A. Terrain de compétition

Le terrain de compétition peut être aménagé, soit sur un terrain de grands jeux (football, basket, etc.), soit sur n'importe quel autre terrain plat aux dimensions suffisantes.

- En extérieur : il est bien dégagé sur les quatre côtés et correctement orienté (sens de tir 'Nord/Nord-Est' de préférence, éviter tant que possible la direction 'Sud' face au soleil). Dans le cas de 2 terrains, il est préférable qu'ils soient contigus et dans le même prolongement. Dans le cas contraire, les catégories identiques seront regroupées sur le même terrain.
- En intérieur : les dimensions minimums peuvent variées selon le type de tir et le périmètre de sécurité (en longueur et en latéral) peut être déterminé par les murs périphériques de la salle. Aucun accès ne doit être possible par le fond ou les côtés de la salle.

Quel que soit le terrain choisi, le tracé doit être mis d'équerre.

Remarques :

- Pour la sécurité, le pas de tir doit être unique à tous les tireurs, l'emplacement des cibles est défini par le sport, la discipline pratiquée et les catégories d'âge, cela permet de concourir à des distances différentes sans risques mutuels.
- Quel que soit le support choisi pour la pose des blasons, un espace minimum doit être garanti aux tireurs présents sur la ligne de tir. Cet écart est de :
  - En position debout : 80 cm pour les archers, et 65 cm pour les sarbatains,
  - En position assise : pour les archers et les sarbatains, et en fonction du matériel utilisé, entre 65 cm et 80 cm.

Dans le cas de l'utilisation de buttes de tir de Ø 125, cela représente un écart minimum entre chaque butte de tir de : 1.60 m pour le tir à l'arc et 1.30 m pour la sarbacane (l'écart entre celles-ci est mesuré d'axe en axe).

- La quantité de cibles est déterminée par la taille du terrain, ce qui détermine par conséquent le nombre de participants.
- Les lignes doivent être clairement marquées sur le terrain au lait de chaux, au plâtre, à la peinture, bandes adhésives. Proscrire l'utilisation de cordes tendues, piquets, ou tout moyen dont l'utilisation pourrait nuire à la sécurité des personnes.

- Chaque distance doit être mesurée avec précision à la verticale du centre d'une cible jusqu'à la ligne de tir.

Tolérances admises

- Pour le tir à l'arc :
  - Pour des distances de tir allant jusqu'à 40 mètres +/- 15 cm
  - Pour des distances supérieures à 40 mètres : +/- 25 cm
- Pour la sarbacane :
  - Pour des distances de tir allant jusqu'à 7 mètres +/- 05 cm
  - Pour des distances supérieures à 7 mètres +/- 07 cm

Pour la sécurité des personnes et la protection du matériel :

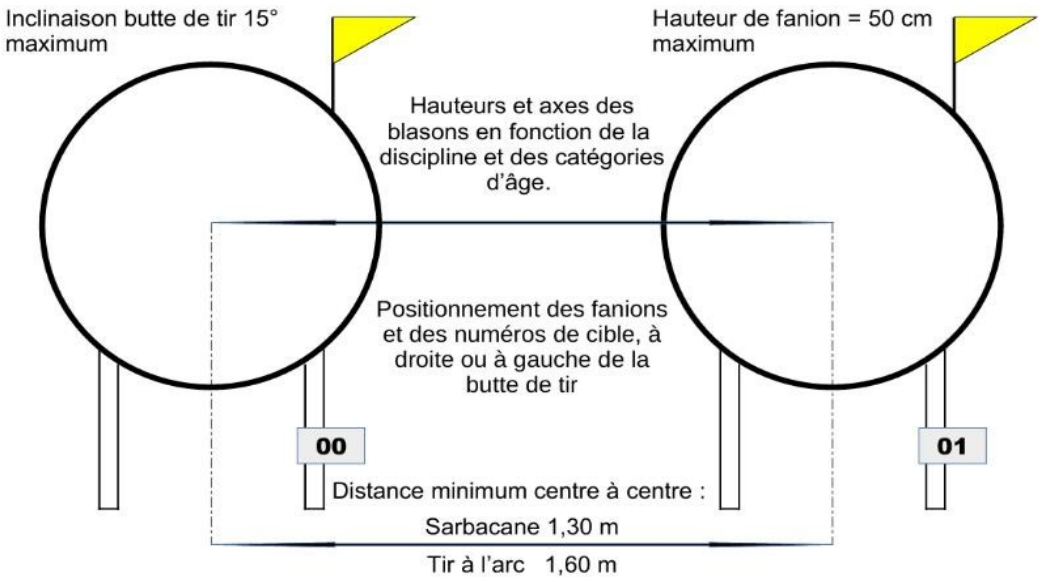
- Chaque butte de tir peut être inclinée au maximum de 15° par rapport à la verticale.
- Afin d'éviter qu'elle ne se renverse, par cause de vent violent ou lors du retrait des projectiles, la butte est fixée solidement à son support, lui-même fixé solidement dans le sol ou lesté.

Chaque emplacement sur le pas de tir doit être numéroté de la même façon que la butte de tir correspondante et sur celle-ci, la taille minimale des chiffres est de 15 cm en hauteur et 7 cm en largeur.

Pour tous les tirs en extérieur, chaque butte de tir doit être surmontée d'un fanion de couleur.

- La hauteur de ce fanion est au maximum de 50 cm, cette distance est mesurée à partir du sommet du paillon (circulaire ou carré).
- Afin qu'ils ne puissent pas servir de repère de visée, les drapeaux et les numéros de cible doivent être fixés à droite ou à gauche de la cible et non en son centre.

Implantation pour buttes de tir Ø 125 cm



Sécurité des personnes et protection du matériel :
Afin d'éviter qu'elle ne se renverse à l'arrachage des flèches, ou par cause de vent violent, la butte sera fixée solidement à son support, lui-même fixé solidement dans le sol, ou lesté.

3.1.B. Disposition des blasons

Tolérances admises :
Pour le tir à l'arc et la sarbacane, la tolérance admise pour les hauteurs de centre des blasons est de : +/- 05 cm
Disposition des blasons spécificités tir à l'arc :

Pour exemple : il peut être mis par butte de diamètre 125 :

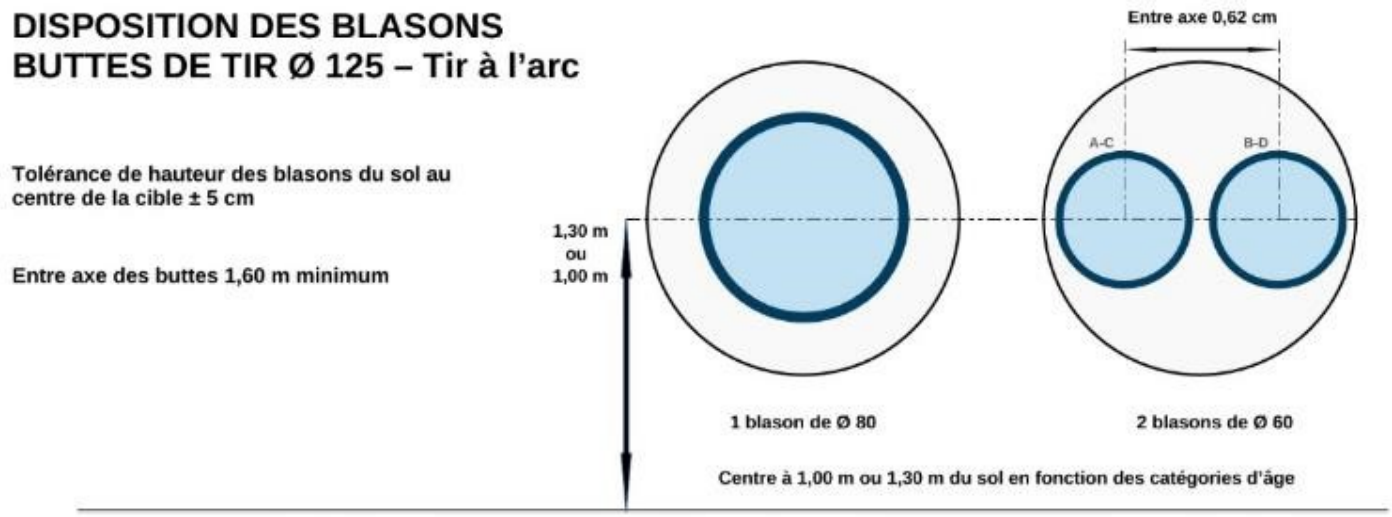
- 1 blason de Ø 122 cm
- 1 blason de Ø 80 cm
- 2 blasons de Ø 60 cm
- 4 blasons de Ø 40 cm
- 1 blason de Ø 60 cm et 2 blasons de Ø 40 cm
- 3 trispots de Ø 60 cm ou 4 trispots de Ø 40 cm

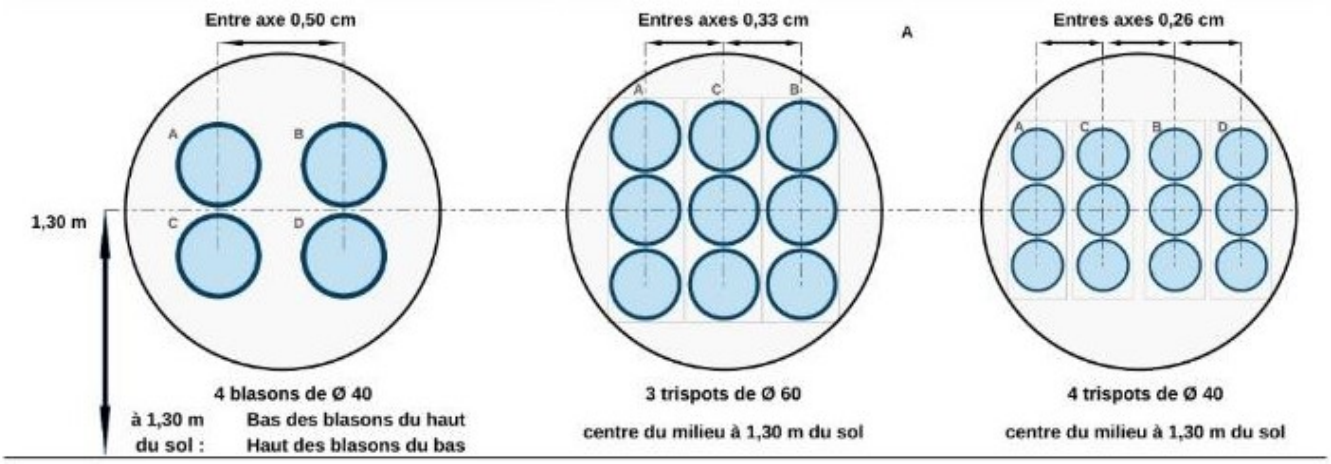
➢ Dans le cas de deux blasons de diamètre 60 cm sur la butte, les deux blasons sont côte à côte et leur centre est à 1.30 m du sol.

➢ Dans le cas de quatre blasons de diamètre 40 cm sur une même butte, l'intervalle entre les axes verticaux et l'intervalle entre les axes horizontaux est identique et vaut 0,60 m. L'axe du centre des blasons du haut est à 1.60 m du sol.

➢ Pour les catégories - 11 ans et 11/12 ans, le centre des blasons est à 1 m du sol. Néanmoins, pour ces deux catégories et dans le cas d'une utilisation en salle d'un mur de tir, le centre des blasons peut être placé à une hauteur légèrement supérieure au mètre.

En cas de buttes différentes, il appartient à l'organisateur de respecter les distances minimales entre blasons et buttes de tir.





Disposition des blasons spécificités sarbacane :

- Par exemple : il peut être mis par butte de diamètre 125 et à 1,30 m de hauteur : 4 blasons de Ø 18 cm
- Dans le cas d'un pas de tir très dense en nombre de compétiteurs, les blasons peuvent être disposés sur deux niveaux en hauteur. Dans ce cas les hauteurs des centres des blasons sont alors :
- 1.15 m et 1.45 m pour les moins de 16 ans,
- 1.30 m et 1.60 m pour les 17 ans et plus.

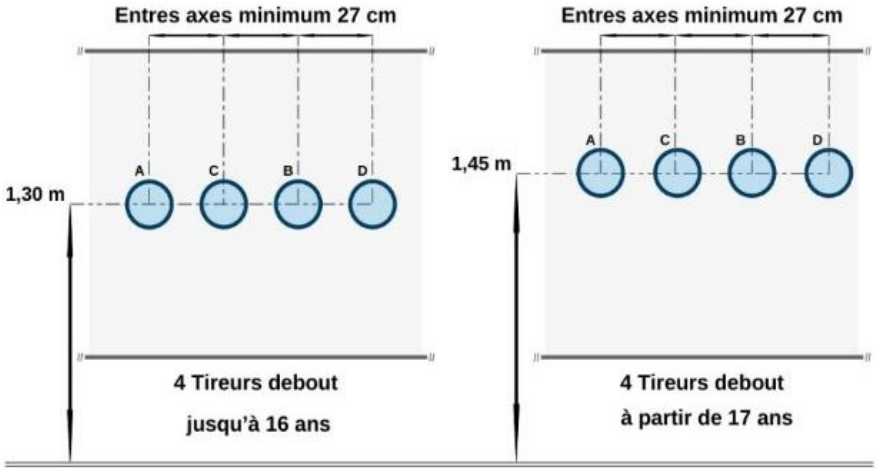
En cas de buttes différentes, il appartient à l'organisateur de respecter les distances minimales entre blasons et buttes de tir.

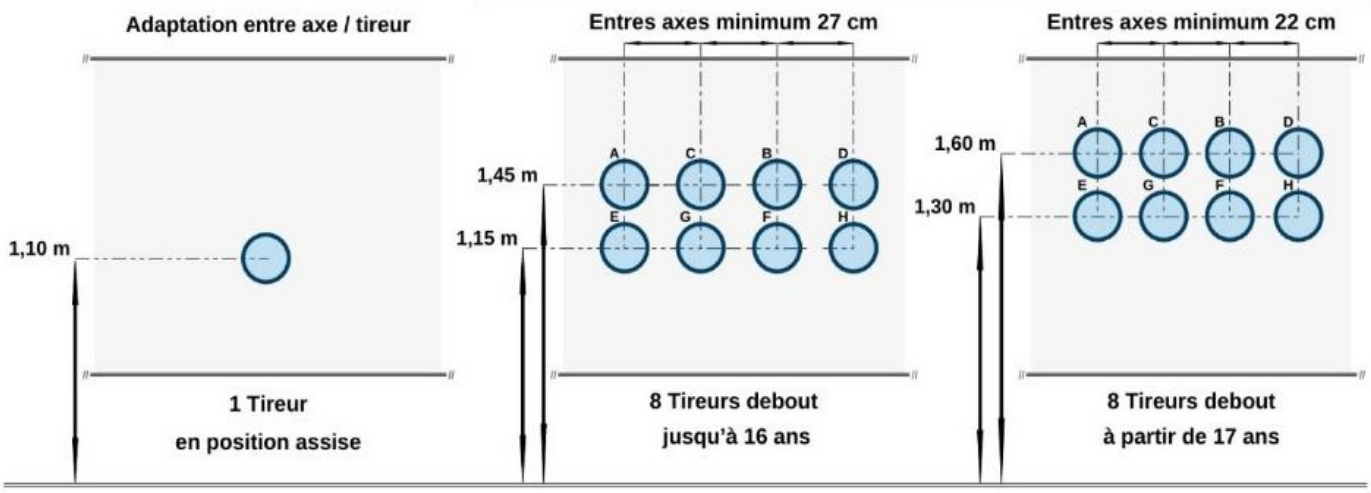
DISPOSITION DES BLASONS – Sarbacane

Les positions de tir sur la ligne de tir garantissent un espace minimum par sarbatain présent sur cette ligne, soit : 65 cm en position debout, et entre 65 cm et 80 cm en position assise.

Tolérance de hauteur des blasons du sol au centre de la cible ± 5 cm

(Les entres axes et hauteurs de blasons donnés, permettent le positionnement des blasons, sans chevauchement de ceux-ci, dans les cas de l'utilisation de buttes de tir de Ø 125.)





3.1.C. Moyens de protection

Intérieur ou extérieur, quel que soit le type du terrain, son périmètre doit être protégé (cf. Schémas d'implantation d'un pas de tir).

Afin d'assurer la tranquillité des compétiteurs et la sécurité du public, il est établi une zone de sécurité ne permettant qu'un seul accès à l'arrière de la zone des tireurs (ligne des 15 m dans les schémas d'implantation d'un pas de tir).

Pour délimiter la zone de sécurité et assurer la protection des personnes, des barrières de sécurité appropriées pourront-être érigées autour de cette zone.

En extérieur, la distance en arrière des buttes de tir (de cette zone de sécurité) est au minimum équivalente à la distance de tir la plus longue de la rencontre.

En intérieur, la zone de sécurité peut être conditionnée par les murs périphériques de la salle et il est impératif de s'assurer qu'aucun accès ne soit possible par le fond ou les côtés de celle-ci.

Dans tous les cas, et afin d'assurer la protection des personnes et/ou des biens, il est possible de poser, en arrière des buttes de tirs, un filet de protection.

Remarque : au tir à l'arc, pour qu'un filet soit efficace, il convient de prévoir une hauteur de 2,50 mètres et de veiller à ce qu'il ne soit pas tendu ; pour une largeur de 100 mètres, 125 mètres de filet au minimum sont nécessaires. En extérieur, il est plus facile de trouver un terrain approprié.

Zone facultative : Un couloir réservé aux arbitres devant les cibles peut être aménagé et interdit aux tireurs et aux marqueurs tant que les points ne sont pas inscrits sur la feuille de marque. En cas de litige, cordon, refus, seul l'arbitre peut intervenir dans cette zone.

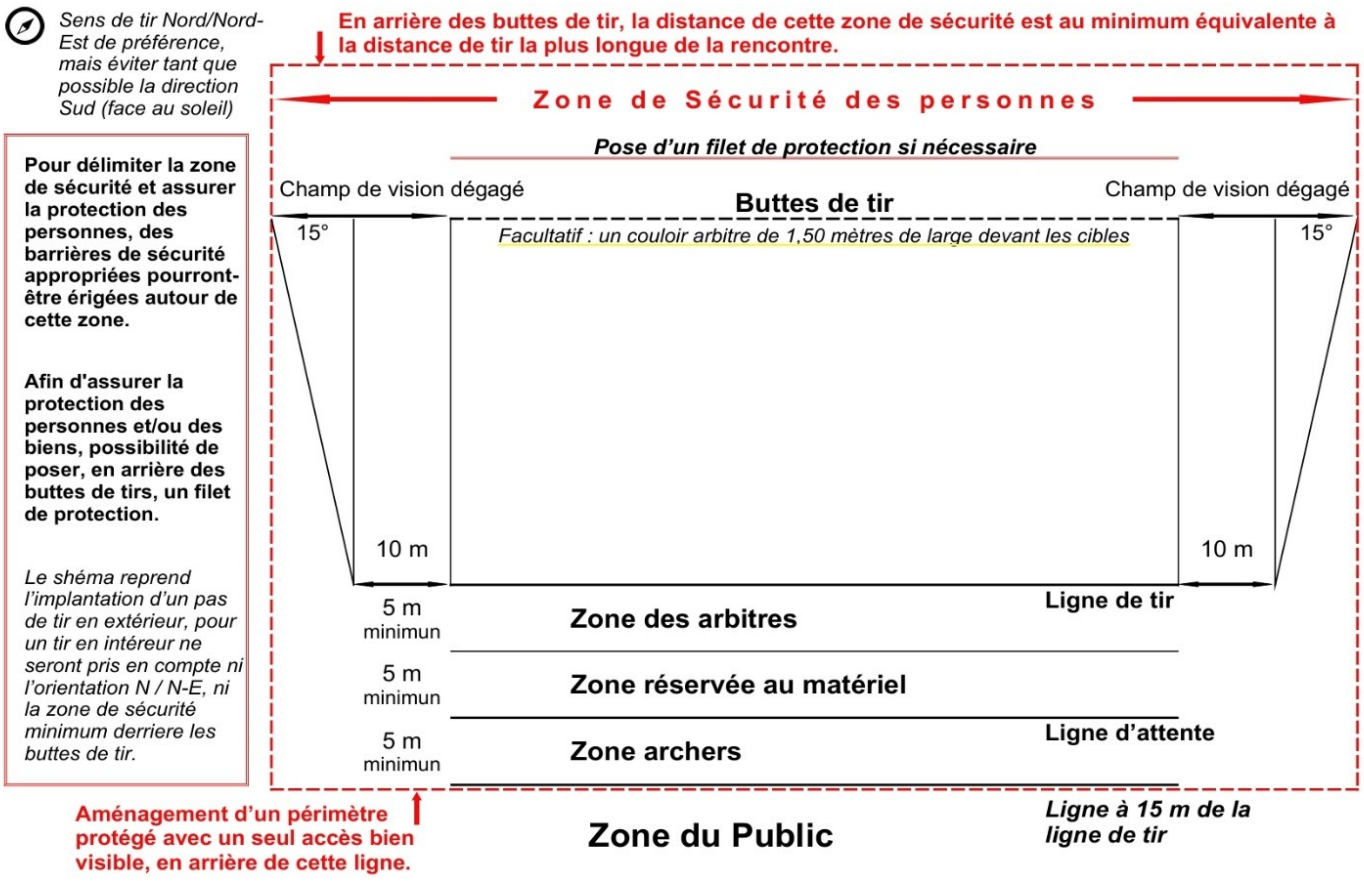
Échauffement

Dans le cadre de la protection des personnes, des buttes d'échauffement sont mises à la disposition des compétiteurs avant le début de la rencontre.

Ces buttes d'échauffement doivent être positionnées dans l'axe de tir prévu, sans blason, ni visuel, et à des distances différentes de celles de la compétition.

L'échauffement se fait sous le contrôle des arbitres.

Tir à l'Arc - Schéma d'IMPLANTATION D'UN PAS DE TIR EXTÉRIEUR



Sarbacane : Schéma d'IMPLANTATION D'UN PAS DE TIR

En longueur et en latéral, le périmètre de sécurité peut être déterminé par les murs périphériques de la salle.

LES IMPÉRATIFS :

Aucun accès ne doit-être possible par le fond ou les cotés de la salle.

Une circulation sans risques, pour les personnes ou le matériel.

Une distanciation suffisante, pour ne pas occasionner de gêne sur le pas de tir, tout en permettant aux arbitres d'assurer leur rôle

L'installation de l'ensemble des participants sans gène mutuelle.



Aménagement d'un périmètre protégé avec un seul accès bien visible, en arrière de cette ligne.

3.1.D. Consignes de sécurité

Accès aux terrains pour toute rencontre, seules les personnes autorisées par l'arbitre peuvent :

- Pénétrer dans les zones réservées aux arbitres et aux compétiteurs,
- S'approcher des cibles lors du marquage des points.

- Aucune flèche ou trait ne doit être sorti des carquois avant le signal du début des tirs (feu vert, coup de sifflet, klaxon ou drapeau).
- Dès la mise en place d'un projectile, l'arme doit toujours être orientée dans l'axe de la cible.
- L'amplitude des mouvements d'armement doit être maîtrisée, tant en latéral qu'en hauteur et ne doit pas causer de gêne aux autres concurrents.
- Les arbitres veilleront à la maîtrise des armes par les tireurs, qui ne doivent ni se mettre en danger, ni mettre en danger les autres personnes présentes.

L'appréciation de cette maîtrise est laissée aux arbitres, qui pourront faire un rappel en ce sens, s'ils considèrent un mouvement comme dangereux ou non conforme (pour rappel un comportement dangereux pour soi-même ou pour les autres peut entraîner l'exclusion d'un tireur).

- Ne jamais viser une personne ou un animal avec une arme, même non chargée.

Ne jamais « tirer en l'air », le projectile pourrait blesser quelqu'un en retombant.

- Veiller à ne jamais laisser une arme à la portée d'un enfant sans surveillance.
- Tant qu'il reste au moins un compétiteur en position sur le pas de tir, tous les participants doivent se trouver derrière la ligne d'attente, c'est-à-dire dans la zone archers/sarbatains, clairement matérialisée.

Les zones « arbitres » et « matériel » doivent rester libres, sauf :

- Autorisation exceptionnelle de l'arbitre pour des compétiteurs en situation de handicap pouvant être autorisés à rester à leur place sur le pas de tir,
- Dans le couloir matériel le temps d'un réglage par un compétiteur.

- Il est interdit d'aller en cible avec une arme, et il est obligatoire d'utiliser un carquois permettant de ranger les projectiles (pour la sarbacane et par défaut il est possible d'utiliser une plaque de mousse sur laquelle seront plantés les projectiles).

- L'usage de drapeaux par les arbitres de couleur rouge (pour le danger) et verte (pour la poursuite des actions de tir en toute sécurité) peut être généralisé voire rendu obligatoire dans toute manifestation, même locale.

3.2. Déroulement des épreuves

3.2.A. Commandement des tirs

Appel au pas de tir	1 coup long	(klaxon ou sifflet)
Début du tir	1 coup bref	(klaxon ou sifflet)
Fin du tir	2 coups brefs	(klaxon ou sifflet)
Fin de concours	3 coups longs	(klaxon ou sifflet)

3.2.B. Pas de tir

Le nombre d'arbitres est proportionnel au nombre de tireurs et de pas de tir pour obtenir un arbitrage correct. De manière générale, il est conseillé de compter au moins un arbitre pour 30 tireurs.

- Dans le cadre d'une grande manifestation nécessitant l'emploi de plusieurs arbitres :

➢ Un arbitre de chaise est désigné et est responsable du bon déroulement de la compétition.

➢ Les arbitres de terrain gèrent les cibles qui leurs sont attribuées (incidents, marquage, etc…) sans toutefois occulter les problèmes environnementaux.

➢ En cas de litige sérieux, il est important que l'arbitre de terrain informe l'arbitre de chaise des décisions prises.

- Derrière le « Pas de Tir », trois zones sont prévues :

➢ Première zone : dite « zone arbitres », 5 mètres, réservée aux arbitres, mais elle peut être la zone d'attente de tireurs en situation de handicap. L'arbitre se déplace dans cette zone tout au long des tirs de la rencontre afin de surveiller la sécurité et la régularité du tir.

➢ Deuxième zone : dite « zone matériel », 5 mètres, réservée aux arcs et/ou sarbacanes. Tout tireur qui a terminé sa volée ne doit pas rester à l'intérieur de cette zone, mais retourner dans la « zone archers/sarbatains » qui lui est réservée. Ce n'est pas une zone d'attente.

Cet espace est prévu pour entreposer les arcs et/ou les sarbacanes durant la compétition. Après le contrôle du matériel, ces équipements ne peuvent pas sortir du pas de tir, sauf si l'arbitre en donne l'autorisation.

Il est interdit à un archer de manipuler le matériel d'un autre, à moins que ce dernier ne l'y autorise.

➢ Troisième zone : dite « zone archers/sarbatains », 5 mètres, réservée aux tireurs, ceux-ci doivent rester dans cette zone avant et après les tirs.

C'est en arrière de la troisième zone que doit se tenir le public.

Cas particuliers :
Dans une petite salle, ou dans le cadre d'une rencontre uniquement sarbacane, les couloirs peuvent-être légèrement réduits mais en respectant les conditions suivantes :

- Une délimitation visible des trois zones, avec une circulation sans risques pour les personnes ou le matériel,
- Une distanciation suffisante, pour ne pas occasionner de gêne sur le pas de tir, tout en permettant aux arbitres d'assurer leur rôle,
- L'installation de l'ensemble des participants sans gêne mutuelle.

3.2.C. Événements de tir

S'il juge un incident suffisamment grave ou en cas de conditions atmosphériques très défavorables (notamment en cas d'orage), l'arbitre peut se réserver le droit d'interrompre les tirs à tout moment.

Lorsque la reprise des tirs est possible, il pourra alors faire tirer les projectiles restants ou faire retirer la totalité de la volée.

En cas d'incident de tir ou de matériel, le tireur en difficulté doit avertir l'arbitre en levant la main tout en restant sur le pas de tir ou légèrement en retrait. Après réparation, l'arbitre lui permettra de tirer le nombre de projectiles non tirées à la fin de la série, avec un maximum d'une volée de rattrapage.

Après avoir fait appel à un arbitre, un tireur pourra tirer à nouveau un projectile tombé au sol mais uniquement s'il parvient, sans franchir la ligne de tir, à toucher ce projectile avec une partie de son arme (arc ou sarbacane). Dans le cas contraire le point est compté 0 (zéro).

Tout trait ou flèche envoyé avant ou après le temps réglementaire est annulé pour la volée. L'arbitre éliminera alors le(s) projectile(s) ayant le(s) meilleur(s) résultat(s).

Tout trait ou flèche envoyé alors que le blason ou la cible s'envole est à tirer de nouveau.

3.2.D. Déroulement de tir

Dans tous les cas où le nombre des archers dépasse la possibilité de faire tirer tout le monde en une seule fois, il est créé des vagues A-B, C-D ou A-B, C-D, E-F.

Afin de permettre aux tireurs d'effectuer leurs réglages, les volées comptées sont précédées d'un nombre de volées d'essai proportionnel au nombre de vagues de la rencontre, avec un minimum de 2 volées d'essai (2 pour 1 ou 2 vague(s), 3 pour 3 vagues, etc.…).

Le temps imparti et le nombre de flèches ou traits d'essai sont identiques à la rencontre qui se déroule (ex : en salle : 2 minutes 30 pour 3 flèches ou 5 traits)

Ces vagues tirent leurs volées dans l'ordre suivant :

Cas de deux vagues :

- Les deux volées d'essai se déroulent ainsi :

1ère volée : A-B puis C-D,
2ème volée : C-D puis A-B,

- Puis le tir proprement dit :

1ère volée : A-B puis C-D,
2ème volée : C-D puis A-B,
3ème volée : A-B puis C-D,

et ainsi de suite alternativement.

Cas de trois vagues :

- Les trois volées d'essai se déroulent ainsi :

1ère volée : A-B puis C-D puis E-F,
2ème volée : E-F puis A-B puis C-D,
3ème volée : C-D puis E-F puis A-B,

- Puis le tir proprement dit :

1ère volée : A-B puis C-D puis E-F,
2ème volée : E-F puis A-B puis C-D,
3ème volée : C-D puis E-F puis A-B,
4ème volée : A-B puis C-D puis E-F,

et ainsi de suite alternativement.

Avec l'accord de l'organisateur, l'arbitre peut choisir l'enchaînement des vagues pratiqué à « l'anglaise » (ou « tir en continu »), c'est-à-dire le remplacement du tireur précédent par le suivant sans attendre la fin des 2mn30s mais dès sa sortie de la zone matériel en respectant et sans gêner les tireurs encore en place. Dans le cas d'une volée AB/CD, C peut remplacer A dès sa sortie de la zone matériel, idem avec D et B. Avec un maximum de 5mn par volée de 2 vagues pour une volée AB/CD. Dans le cas de trois vagues le temps maximum est de 7mn30s.

Pour l'organisation des vagues et le suivi de chaque rencontre, un Plan d'Arbitrage est à compléter, des modèles sont en annexe en fonction du nombre de vagues et du type de compétition.

3.3. Comptage des points

La double marque est obligatoire, toutefois lors d'un concours amical, la double marque est laissée à l'appréciation du club organisateur.

La possibilité de tracer une zone « arbitre » de 1.50 m devant les cibles est souhaitable, pour une sécurité parfaite lors du comptage des points (flèches à hauteur des yeux), seul l'arbitre a accès à cette zone (cordon, refus, autres).

La marque des points est faite par deux compétiteurs de chaque butte ou chaque peloton, après chaque volée et en présence des autres compétiteurs de cette butte ou de ce peloton (sur les cibles des plus jeunes, l'un des compétiteurs peut être remplacé par un marqueur désigné par l'arbitre).

Sous contrôle des autres compétiteurs de la cible, le tireur annonce ses points en commençant par les plus hauts scores (exemple : 7, 5, 3). Les marqueurs vérifient les points annoncés et les inscrivent sur la feuille de marque.

Tous les cordons sont favorables en points, il suffit que le projectile touche le trait noir de séparation de deux zones consécutives sur le blason ou soit à cheval sur ces deux zones de couleur pour être compté en zone supérieure.

L'arbitre peut être appelé pour juger de la présence ou non de cordons : il procédera à la vérification au moyen d'une loupe ou par l'utilisation d'un appareil numérique grossissant ou par l'utilisation d'un réglet pour le contrôle de la distance (à partir de la croix indiquant le centre du blason).

Aucun projectile, pas plus que le blason, ainsi que la cible ne doivent être touchés avant que tous les points des projectiles n'aient été enregistrés et les comptages validés. Exception faite d'un contrôle réalisé par un arbitre (jugement d'un cordon, recherche d'un impact en cas de refus), ce contrôle s'effectuant en veillant à ne déplacer aucun des différents éléments cités.

Dans le cas du jugement d'un cordon, si le contrôle est impossible, et en cas de doute, le point supérieur est accordé.

Pour faciliter le jugement des cordons, et sur décision de l'arbitre, le blason doit être changé avant d'être trop dégradé, avec une veille particulière en cas d'impact sur la croix centrale.

Comptage des points, spécificités tir à l'arc :

- Une flèche est « comptée » selon la position du fût et non de la pointe dans le blason ou de la déchirure de celui-ci.
- Si le nombre de flèches envoyées est supérieur à celui imposé (flèches au sol ou sur la butte de tir), seules les flèches correspondant à ce nombre sont prises en compte, la ou les meilleures flèches étant éliminées.
- Deux flèches plantées l'une dans l'autre doivent être comptées au même nombre de points.
- Toute flèche tombée à terre après avoir touché la cible est comptée suivant l'impact laissé et non encore repéré, sinon le point est nul.
- Tout impact de flèche sur le blason doit être repéré par un trait de crayon, seulement après comptage des points.

Comptage des points, spécificités sarbacane :

- Un trait est « compté » selon la position de la tige et non de la pointe dans le blason.
- Si le nombre de traits envoyés est supérieur à celui imposé (traits au sol ou sur la butte de tir), seuls les traits correspondant à ce nombre sont pris en compte, le ou les meilleurs traits étant éliminés.
- Si un sarbatain a tiré "accidentellement" plusieurs projectiles ensemble, le tir est considéré comme autant de projectiles tirés.
- Deux traits plantés l'un dans l'autre, le deuxième trait prend la valeur du premier trait, même s'il touche au blason. Dans le cas où il y a plusieurs traits de plantés dans le premier, c'est toujours celui-ci qui prévaut sur les autres.
- Le refus d'un trait en cible compte zéro.

Proclamation des résultats :
Un classement est établi en fonction de chaque catégorie d'âge, de sexe et de matériel.

En cas d'égalité de points entre plusieurs compétiteurs ou plusieurs équipes, le départage est établi selon le plus grand nombre de points (tir à l'arc : 10, 9, 8, etc., sarbacane : 7, 5, 3).

3.4. Rapports d'arbitrage et feuilles de marque

3.4.A. Rapports d'arbitrage

Ces documents sont à envoyer en fonction des niveaux de rencontres :

- Rencontre de niveau départemental : à la Commission Technique et Sportive Départementale (si existante) sinon à l'UFOLEP du département.
- Rencontre de niveau régional : à la Commission Technique et Sportive Régionale (si existante) ou à l'UFOLEP de la région.
- Rencontre de niveau national : au responsable arbitrage de la CNS.

Le modèle de Rapport d'Arbitrage est en annexe en fonction de l'arme pratiquée (arc ou sarbacane).

3.4.B. Feuilles de marque

En cas d'erreur de notation des scores sur la feuille de marque ou contre-marque avant la signature finale, la ou les feuilles seront corrigées par l'arbitre au crayon rouge.
En cas de divergence entre les deux feuilles de marque après signatures, la moins élevée sera prise en compte.

En cas de divergence entre une feuille de marque et le marquage électronique, c'est la feuille papier qui prévaut. Les compétiteurs doivent s'assurer du bon comptage des points avant signatures.

Si le participant quitte le pas de tir avec sa feuille, aucune contestation ne sera possible.

À la fin de chaque concours ou de parcours, chaque feuille de marque est signée par le marqueur et par le compétiteur lui-même. Après cette signature, aucune modification, réclamation ou contestation n'est admise sur ces feuilles qui sont alors acheminées au greffe de l'organisateur.

Les feuilles de contre-marque sont remises aux compétiteurs et/ou aux responsables de clubs après promulgation des résultats, si elles sont électroniques, elles sont récupérables sur le site Arcufolep.

4. Le tir à l'arc

Le tir à l'arc est un sport de précision et de concentration dans lequel les compétiteurs tentent de tirer leurs flèches au centre d'une cible avec leur arc. Historiquement, le tir à l'arc a été utilisé pour la chasse et le combat, tandis que dans les temps modernes, son emploi principal est celui d'une activité sportive.

Les principales disciplines en Tir à l'Arc à l'UFOLEP :

- Le tir en salle :
  - dont le Championnat National Hiver en Salle.
- Le tir en extérieur :
  - dont le Championnat National Été,
  - le Challenge National Jeunes, Parcours Chlorophylle.

Mais aussi de nombreuses autres disciplines pratiquées sous forme de rencontres locales et traditionnelles :

- L'Ufolarc court
- L'Ufolarc long
- Le tir campagne
- Le tir safari
- La Coupe Nationale Ufolep par équipes
- Le tir au drapeau
- L'Arc'Athlon
- Le Beursault
- Le tir à l'oiseau ou à la perche
- Le Dart

4.1. Les arcs

Tout autre équipement ou accessoire non cité ci-dessous n'est pas autorisé.

4.1.A. Arcs classiques (recurve) et leurs équipements

Un arc classique est composé au départ :

- De la poignée de l'arc,
- De branches flexibles se terminant chacune par un embout (poupée) comprenant une gorge,
- D'une corde attachée directement et seulement aux poupées, les brins et le tranche fil de la corde peuvent être de différentes couleurs,
- D'un ou deux repère(s) d'encochage pour positionner la flèche sur la corde,
- D'un repose-flèche.

Il est possible d'utiliser des équipements complémentaires :

- Stabilisation, amortisseurs, compensateurs (sans limite de nombre),
- Système de contrôle d'allonge (qui sert exclusivement à cet usage),
- Bouton écarteur,
- Pour la protection des doigts, quel que soit le type d'arc : protège-pouce, gant, palette, « no-glove » (protège doigt fixé sur la corde et ayant la fonction de palette).

Le décocheur n'est pas autorisé pour un arc classique.

Les stabilisateurs, les amortisseurs et les compensateurs :

- Ne peuvent servir de guide à la corde,
- Doivent toucher uniquement l'arc,
- Ne doivent pas faire obstacle aux autres archers de part et d'autre sur le pas de tir.

Un repère pour les lèvres (sucette) dont le diamètre ne peut excéder 1 cm dans toutes les directions est autorisé sur la corde.

Remarques :

- À l'utilisation, l'arc est tenu par une main à la poignée, tandis que les doigts de l'autre main, placés sur la corde, tirent, retiennent et lâchent la corde.
- Un changement de corde ne peut se faire qu'avec l'accord de l'arbitre.

4.1.A.1. Arcs classiques sans viseur

C'est un arc dépourvu de tout accessoire de visée.

Les arcs bois nus sont classés dans cette catégorie.

Aucune marque ou repère ne doit apparaître sur la branche supérieure de l'arc (sauf marquage du fabriquant inclus à la structure des branches), pas plus que sur la face interne de la poignée ainsi que sur la corde (hormis les repères cités dans les généralités).

Le tranche fil de la corde ne doit pas servir de repère de visée à l'archer, par conséquent l'arrêt du tranche fil ne doit pas se situer au niveau de l'œil quand l'arc est en pleine allonge.

4.1.A.2. Arcs classiques avec viseur

C'est un arc équipé d'un système de visée unique.

Un curseur de visée est autorisé et sert à régler le tir tant horizontalement que verticalement, mais il est soumis aux restrictions suivantes :

- Il ne comprendra ni prisme, ni lentille ou autre système grossissant, ni niveau ou autre système électrique et ne comprendra qu'un seul point de visée,
- Le diaphragme est interdit lors des tirs Campagne et Safari

4.1.B. Arcs à poulies (compound) et leurs équipements

L'arc à poulies est un arc utilisant un système mécanique pour donner à la flèche une vitesse initialement plus grande pour un « poids de retenue » relativement plus faible.

Les 11/12 ans ne sont pas autorisés à participer dans la catégorie Arcs à poulies.

Les catégories arcs à poulies sont ouvertes aux catégories 13/14 ans et 15/16 ans en les regroupant dans une même catégorie d'âge 13/16 ans.

Il est composé au départ :

- De la poignée de l'arc,
- De branches flexibles se terminant chacune par une poulie ou came,
- Des câbles de tension,
- D'une corde fixée sur les poulies, les brins et le tranche fil de la corde peuvent être de différentes couleurs,
- De repère(s) d'encochage pour positionner la flèche sur la corde,
- D'un repose-flèche afin de permettre le bon fonctionnement de l'arc.

Il est possible d'utiliser des équipements complémentaires :

- Stabilisation,
- Amortisseurs (sans limite de nombre),
- Bouton écarteur,
- Tous les types de protection pour les doigts peuvent être utilisés (cf. "protection pour les doigts" dans Arc classique),
- Une aide à la décoche (décocheur) pour autant qu'elle ne comporte pas de parties électriques ou électroniques

La puissance maximale autorisée à la barre (point haut de la courbe de force des branches) :

- 30 livres pour les 13/14 ans
- 40 livres pour les 15/16 ans
- 60 livres pour les adultes

Ces puissances peuvent être contrôlées à tout moment lors d'une compétition.
L'organisateur fournit le peson, et les tests sont effectués par l'archer, sous le contrôle d'un arbitre qui en aucun cas ne touche l'arc.

4.1.B.1. Arcs à poulies sans viseur

L'arc à poulies sans viseur est dépourvu de tout accessoire de visée.

Le tranche fil de la corde ne doit pas servir de repère de visée à l'archer, par conséquent l'arrêt du tranche fil ne doit pas se situer au niveau de l'œil (arc en action).

La corde ne doit en aucun cas permettre de viser au moyen d'additifs tels que :

- Œilleton de visée dans la corde (visette),
- Marque de couleur, etc.

4.1.B.2. Arcs à poulies avec viseur

Tous les systèmes de visée sont autorisés à l'exception des systèmes laser ou électriques, ainsi que les diaphragmes pour les tirs Campagne et Safari.

4.2. Les flèches

Définition :
Une flèche se compose d'un fût dont le diamètre ne doit pas dépasser 23/64ème de pouce (soit 9.3 mm), d'une pointe (les pointes de chasse et pêche sont interdites), d'un empennage, d'une encoche et éventuellement d'une décoration.

Les flèches de tout type peuvent être employées dès l'instant qu'elles sont conformes à la définition ci-dessus et qu'elles ne peuvent causer de dégâts exagérés aux blasons et aux panneaux de tir.

Remarques :

- Le marquage des flèches qu'utilise un archer lors d'une compétition est obligatoire. Sur le tube de celles-ci figurent : son nom ou ses initiales, les initiales de son club, le numéro de son département.
- Toutes les flèches utilisées au cours d'un même tir doivent être rigoureusement identiques entre elles (tube, pointe, encoche, empennage, décoration), toutefois le repérage des flèches est autorisé (numérotation ou anneaux de couleur).
- Si un archer est amené à changer ses flèches d'une volée à l'autre (différence de tube, pointe, encoche, empennage, ou décoration), il doit le signaler à l'arbitre et au marqueur de sa cible avant de tirer la volée suivante.

4.3. Les accessoires

Les archers sont autorisés à utiliser les accessoires suivants :

- Bracelet pour bras et avant-bras,
- Plastron de poitrine,
- Dragonne pour main d'arc,
- Carquois,
- Repose arc placé dans la zone réservée à cet effet,
- Marque pour les pieds, ne dépassant pas le sol de plus de 1 cm.

Remarques :
Un archer sur un pas de tir ne peut recevoir d'informations d'une tierce personne, quant à la position de ses flèches en cible.

- Dans toutes les disciplines, les jumelles, télescopes et autres instruments optiques peuvent être utilisés par les archers pour localiser leurs flèches même pendant la volée.

  L'utilisation sur le pas de tir doit être conditionnée par l'accord de tous les archers de la cible et ne doit pas gêner les autres archers sous peine d'entraîner leur retrait immédiat.

- Les lunettes, lentilles, verres ou accessoires similaires équipés de micro-trous facilitant la visée sont interdits.

Précision
Les lunettes médicales, équipées de verres correcteurs et les lunettes de soleil dépourvues de repères micrométriques facilitant la visée, sont autorisées.

4.4. Les catégories d'âge

Les catégories d'âge sont celles diffusées, chaque année en début de saison, par l'échelon national, dans le tableau des âges par discipline.

La catégorie est définie uniquement par l'année de naissance,
sans tenir compte de la date anniversaire.
Année de début de saison - Année de naissance = Âge du licencié → catégorie d'âge

Cette catégorie reste valable pour toute la saison sportive.

La saison sportive Ufolep s'ouvre le 1er septembre et s'étend jusqu'au 31 août de l'année suivante.
Rappel : Ces dispositions communes sont reçues automatiquement par le Président (ou le Responsable déclaré) de l'Association affiliée.
Pour le tir à l'arc, il existe huit catégories d'âge, chacune étant elle-même divisée en deux catégories de sexe, féminin et masculin

TABLEAU DES CATÉGORIES D'ÂGE TIR À L'ARC

Jeunes	Adultes
Moins de 11 ans	17 – 25 ans
11 – 12 ans	26 – 49 ans
13 – 14 ans	50 – 64 ans
15 – 16 ans	65 ans et plus

Remarques :

- Ce tableau est remis à jour tous les ans, il est la seule référence pour les Rencontres Nationales.
- **Les catégories moins de 11 ans ne sont pas autorisées à participer aux Rencontres Nationales.**
- **Aucun surclassement n'est autorisé sur les Rencontres Nationales.**

4.5. Les catégories d'arc

Les différentes catégories d'arc :

- Arcs classiques avec Viseur
- Arcs classiques sans Viseur (arcs traditionnel bois nus compris)
- Arc à poulies avec Viseur
- Arc à poulies sans Viseur

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES CATÉGORIES D'ÂGE, DE SEXE, ET D'ARC

FÉMININ & MASCULIN
Arc classique avec viseur (AV) ou sans viseur (SV)
➢ Jeune : moins de 11 ans – 11/12 ans – 13/14 ans – 15/16 ans
➢ Adulte : 17/25 ans – 26/49 ans – 50/64 ans – 65 ans et plus
Arc à poulies avec viseur (COAV) ou sans viseur (COSV)
➢ Jeune : 13/16 ans
➢ Adulte : 17/25 ans – 26/49 ans – 50/64 ans – 65 ans et plus

4.6. Règlements par discipline

4.6.A. Tir en salle

Rencontres départementales, régionales et nationales.

Le tir se déroule dans une salle permettant de recevoir les archers tout en respectant les distances de protection de tir et de confort.

Une ou plusieurs buttes d'échauffement sont mises à la disposition des compétiteurs. Avant le début de la rencontre, il est nécessaire de proposer aux compétiteurs un minimum d'une volée d'échauffement. L'échauffement se fait sous le contrôle des arbitres.

Le Tir en salle se compose de 2 séries de 10 volées de 3 flèches chacune, soit un total de 20 volées et 60 flèches.

Les deux séries de 10 volées sont espacées d'un repos.

Les deux séries se tirant à la même distance, seule la première série est précédée d'un nombre de volées d'essai proportionnel au nombre de vagues de la rencontre, avec un minimum de 2 volées d'essai (2 pour 1 ou 2 vague(s), 3 pour 3 vagues, etc.).

Cependant, si la pause excède 20 minutes, une volée d'essai peut être proposée par l'arbitre au début de la deuxième série.

Chaque volée d'essai sera de trois flèches.

Le temps dont dispose un archer pour tirer ses 3 flèches est de 2 minutes 30.

<u>Distances de tir et diamètres des blasons :</u>

Tir sur blason de diamètre 60 cm (grand centre) pour toutes les catégories jeunes et adultes.

Les tirs ont lieu, si les dimensions des salles le permettent, selon les catégories ci-après, sauf dans le cas du Championnat National Hiver en Salle, où la distance de 25 m est obligatoire pour toutes les catégories adultes.

- Arc classiques AV et SV (masculins et féminins) :
  - 10 m pour les moins de 11 ans et 11/12 ans,
  - 18 m pour les 13/14 ans et 15/16 ans,
  - 25 m pour les 17/25 ans, 26/49 ans, 50/64 ans et 65 ans et plus*

* ou sur blasons de diamètre : 40 cm (grand centre) à 18 m, dans le cas de petites salles pour les catégories adultes.

- Arcs à poulies AV et SV (masculins et féminins) :
  - 18 m pour la catégorie jeunes 13/16 ans,
  - 25 m pour les 17/25 ans, 26/49 ans, 50/64 ans et 65 ans et plus

* ou sur blasons de diamètre : 40 cm (grand centre) à 18 m, dans le cas de petites salles pour les catégories adultes.

Nota : Pour les arcs à poulies avec viseur et pour le Championnat National Hiver en salle, la distance de 25 mètres est obligatoire, mais la possibilité est laissée aux Commission Technique Sportive Départementale (C.T.S.D.), ou à défaut aux clubs organisateurs, d'utiliser des blasons réduits trispots de diamètre 60 cm (grand centre).

TABLEAU RÉCAPITULATIF TIR EN SALLE

(y compris le Championnat National Hiver en salle)

Catégories	Distances de tir	Diamètres des blasons	Hauteurs centre de blason
Moins de 11 ans et 11/12 ans	10 m	Ø 60 cm	1.00 m
13/14 ans 15/16 ans	18 m	Ø 60 cm	1.30 m
17/25 ans 26/49 ans 50/64 ans 65 ans et +	25 m *Dérogation : 18 m pour les petites salles,* ***hors Championnat National Hiver en salle***	Ø 60 cm *Dérogation : Ø 40 cm à 18 m pour les petites salles,* ***hors Championnat National Hiver en salle***	1.30 m
Pour les arcs à poulies avec viseur 17/25 ans 26/49 ans 50/64 ans 65 ans et +	25 m *Dérogation : 18 m pour les petites salles,* ***hors Championnat National Hiver en salle***	Ø 60 cm ou trispot Ø 60 cm *Dérogation : Ø 40 cm ou trispot Ø 40 cm à 18 m pour les petites salles,* ***hors Championnat National Hiver en salle***	1,30 m ou 1,30 m cible du milieu pour les trispots

Nombre de volées	20 + volée(s) d'essai
Nombre de flèches par volée	3
Temps par volée	2 min 30 s
Nombre de séries	2
Nombre de points au maximum	600

4.6.B. Tir en extérieur

Le tir se déroule sur un terrain permettant de recevoir les archers tout en respectant les distances de protection de tir et de confort.

Une ou plusieurs buttes d'échauffement sont mises à la disposition des compétiteurs. Avant le début de la rencontre, il est nécessaire de proposer aux compétiteurs un minimum d'une volée d'échauffement. L'échauffement se fait sous le contrôle des arbitres.

Le tir en extérieur se compose de 2 séries de 10 volées de 3 flèches chacune, soit un total de 20 volées et 60 flèches.

Le temps dont dispose un archer pour tirer ses 3 flèches est de 2 minutes 30.

Les deux séries sont espacées d'un repos.

Afin de permettre aux tireurs d'effectuer leurs réglages, chaque série sera précédée d'un nombre de volées d'essai proportionnel au nombre de vagues de la rencontre, avec un minimum de 2 volées d'essai (2 pour 1 ou 2 vague(s), 3 pour 3 vagues, etc....).

Chaque volée d'essai sera de trois flèches.

Distances de tir et diamètres des blasons :

➢ Moins de 11 ans	15 m sur blason de diamètre 80 cm, le centre à 1 m du sol
Puis	10 m sur blason de diamètre 80 cm, le centre à 1 m du sol
➢ 11/12 ans	15 m sur blason de diamètre 60 cm, le centre à 1 m du sol
Puis	10 m sur blason de diamètre 60 cm, le centre à 1 m du sol
➢ 13/14 ans	25 m sur blason de diamètre 80 cm, le centre à 1 m 30 du sol
Puis	20 m sur blason de diamètre 80 cm, le centre à 1 m 30 du sol
➢ 15/16 ans	25 m sur blason de diamètre 60 cm, le centre à 1 m 30 du sol
Puis	20 m sur blason de diamètre 60 cm, le centre à 1 m 30 du sol
➢ Adultes	40 m sur blason de diamètre 80 cm, le centre à 1 m 30 du sol
Puis	30 m sur blason de diamètre 80 cm, le centre à 1 m 30 du sol

Rappel : Pour les tirs sur blasons de diamètre 60 cm, 2 blasons seront apposés sur la même cible.

TABLEAU RÉCAPITULATIF - Tir en extérieur

Catégories	Distances de tir	Diamètres des blasons	Hauteurs centre de blason
Moins de 11 ans	15 et 10 m	80 cm	1.00 m
11/12 ans	15 et 10 m	60 cm	1.00 m
13/14 ans	25 et 20 m	80 cm	1.30 m
15/16 ans	25 et 20 m	60 cm	1.30 m
17/25 ans 26/49 ans 50/64 ans 65 ans et plus	40 et 30 m	80 cm	1.30 m

Nombre de volées	20 + volées d'essai
Nombre de flèches par volée	3
Temps par volée	2 min 30 s
Nombre de séries	2
Nombre de points au maximum	600

4.6.C. Rencontres Nationales

- La Commission Nationale Sportive (C.N.S.) compile les résultats des compétitions (déclarées « Rencontre Nationale ») organisées par les départements dans le cadre du Championnat National Hiver en salle.
- La Commission Nationale Sportive organise, dans le cadre des Rencontres Nationales :
    - Un Championnat National Été
    - Un Challenge National Jeunes en équipes (Parcours Chlorophylle)
- Diffusés chaque année, les documents généraux officiels Ufolep « Règlements Généraux Administratifs Financiers et Sportifs » doivent être consultés pour obtenir les informations concernant :
    - Les engagements,
    - Les quotas

4.6.C.1. Championnat National « Été »

Chaque année, à l'occasion du week-end de la pentecôte, est organisé un Championnat National "Été" de Tir à l'Arc.
En mars de celle-ci et en fonction des dossiers de recensement, les quotas de participants par département sont diffusés par la C.N.S.
Le nombre de places mis à disposition par l'organiseur, détermine le nombre total de participants.

4.6.C.1.1. Participants

Chaque département peut y présenter une délégation constituée de jeunes et d'adultes.

Rappels :

- Les catégories moins de 11 ans ne sont pas autorisées aux championnats nationaux
- Une vérification des licences est effectuée préalablement aux tirs, elle est accompagnée de la vérification du matériel.
- Les 11/12 ans ne sont pas autorisés à participer dans la catégorie « Arcs à poulies ».
- Dans la catégorie « Arcs à poulies », les 13/14 ans et 15/16 ans sont regroupés dans une seule et même catégorie dénommée : « Jeunes Arcs à poulies ». Ils concourent aux distances et tailles de blasons définis pour leurs catégories d'âges.
- La puissance des arcs à poulies pourra être contrôlée lors de la vérification du matériel ou à tout moment de la compétition.
    - Pour les 13/14 ans, la puissance maximale autorisée à la barre est de 30 livres.
    - Pour les 15/16 ans, la puissance maximale autorisée à la barre est de 40 livres.
    - Pour les Adultes, la puissance maximale autorisée à la barre est de 60 livres.

4.6.C.1.2. Challenges

Chaque département peut présenter une équipe par challenge.

La composition des équipes ne peut être modifiée qu'en cas de force majeure et avant le début de l'épreuve, tout en respectant les catégories d'arcs et d'âges.

Les challenges sont remportés par les équipes départementales ayant obtenu le meilleur total de points.

Dans ces trois challenges, au moins une féminine (jeune ou adulte) doit faire partie de l'équipe.

- Le challenge « arcs classiques sans viseur » (Archer de platine)
  L'équipe sera constituée de 4 archers sans viseur dont :
  - Un jeune 11/12 ans à 15/10 m
  - Un jeune 13/14 ans ou 15/16 ans à 25/20 m
  - Deux adultes à 40/30 m

- Le challenge « arcs classiques avec viseur » (Archer de fer)
  L'équipe sera constituée de 4 archers avec viseur dont :
  - Un jeune 11/12 ans à 15/10 m
  - Un jeune 13/14 ans ou 15/16 ans à 25/20 m
  - Deux adultes à 40/30 m

- Le challenge « arcs à poulies » (Archer de Bronze)
  Pour ce dernier challenge, il n'est pas fait de distinction de catégorie « d'arc à poulies » avec ou sans viseur.
  L'équipe sera constituée de 3 archers « arc à poulies » dont :
  - Au moins deux catégories d'âge différentes

4.6.C.1.3. Déroulement

Une ou plusieurs buttes d'échauffement sont mises à la disposition des compétiteurs. L'échauffement se fait sous le contrôle des arbitres.

Chaque cible des catégories moins de 11 ans et 11/12 ans se voit attribuée un marqueur adulte chargé d'aider à la marque des points. Les arbitres veillent à ce qu'il n'y ait aucun lien (parenté ou club) avec les archers qu'ils contrôlent.

- Le matin : tir des jeunes
  - Deux séries de 10 volées de 3 flèches.
  - Chaque série sera précédée de 2 volées d'essai de 3 flèches chacune.
- L'après-midi : tir des adultes
  - Deux séries de 10 volées de 3 flèches.
  - Chaque série sera précédée de 2 volées d'essai de 3 flèches chacune.

TABLEAU RÉCAPITULATIF - CHAMPIONNAT NATIONAL « ÉTÉ »

Catégories	Distances de tir	Diamètres des blasons	Hauteurs centre de blason
11/12 ans	15 et 10 m	60 cm	1.00 m
13/14 ans	25 et 20 m	80 cm	1.30 m
15/16 ans	25 et 20 m	60 cm	1.30 m
17/25 ans 26/49 ans 50/64 ans 65 ans et plus	40 et 30 m	80 cm	1.30 m

Nombre de volées	20 + 2 volées d'essai à chaque série
Nombre de flèches par volée	3
Temps par volée	2 min 30 s
Nombre de séries	2
Nombre de points au maximum	600

4.6.C.1.4. Les Classements

- Individuel : un classement en fonction de chaque catégorie d'âge, de sexe et de matériel.
- Par équipe : un classement pour chaque challenge.

4.6.C.2. Challenge National Jeunes, parcours Chlorophylle.

Le Challenge National Jeunes Chlorophylle est une épreuve combinant un parcours d'orientation en équipe, organisé en pleine nature et associant tir à l'arc, découverte de la nature locale, questionnaire culturel & sportif.

Le but du Challenge est de développer l'observation et l'esprit d'équipe.

4.6.C.2.1. Participants

L'effectif maximum de ce National Jeunes est limité à 24 équipes départementales de 4 archers, soit 96 archers.

Ce challenge est uniquement destiné aux licenciés jeunes à partir de la catégorie 11/12 ans et jusqu'à la catégorie 15/16 ans.
Il est rappelé, qu'avant le départ sur le parcours, un contrôle des licences et une vérification du matériel seront effectués.

4.6.C.2.2. Composition des équipes

Les équipes sont composées de quatre archers représentant au minimum 2 catégories d'âge différentes.

Elles comprendront au minimum une féminine et un sans viseur.

- Les équipes comprenant un second archer sans viseur se verront créditées d'un bonus de 50 points.
- Les équipes comprenant une seconde féminine se verront créditées d'un bonus de 50 points.

Seul le second sans viseur et la seconde féminine donnent droit au bonus, mais les deux bonus sont cumulables.

La participation est ouverte aux jeunes archers arc à poulies dans les conditions du tableau bonus/malus.

Tout département qui présentera plusieurs équipes devra impérativement respecter les conditions de composition des équipes sous peine de ne pouvoir participer.

La mixité géographique est autorisée si elle ne pénalise pas une équipe d'un département.

Toute autre configuration sera étudiée au cas par cas, avec possibilité d'application de bonus/malus.

Les demandes sont à déposer le plus rapidement possible auprès de la CNS qui statuera en s'appuyant sur les statistiques.

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES BONUS/MALUS D'ÉQUIPE

2-ème féminine	+50
2-ème sans viseur	+50
1 seule catégorie d'âge	-60
Pas de féminine	-50
Pas de sans viseur	-80
3 départements ou plus dans même équipe	-10
Arc à poulies sans viseur	-40
Arc à poulies avec viseur	-80
2-ème arc à poulies avec ou sans viseur	-200

4.6.C.2.3. Principe et déroulement

La configuration du parcours doit permettre des départs simultanément à plusieurs cibles et à un rythme régulier adapté à la configuration du parcours.

Les archers s'élancent sur le parcours par peloton de deux équipes, ils sont accompagnés d'un responsable de peloton (si possible un arbitre, mais un archer confirmé peut remplir ce rôle).

- Tout en maintenant la cohésion du peloton et une ambiance conviviale, le responsable de peloton fait respecter les règlements et les respecte lui-même.
- Il veille à la sécurité, à ce que le peloton ne s'égare pas, au bon déroulement des tirs, au marquage des scores.

➢ Le parcours est dit "d'orientation", les équipes doivent retrouver leur chemin sur un parcours d'environ deux heures de marche où les cibles ne sont pas visibles l'une de l'autre (variation importante en kilomètres selon le type de terrain).

Un carnet de route est fourni à chaque équipe.

Les équipes bénéficient d'un total de 480 points pour l'orientation, chaque erreur de trajet nécessitant l'intervention du responsable de peloton, entraînera un malus de 20 points.

➢ Le parcours comprend 24 haltes, avec des tirs à distances inconnues comprises entre 7 et 16 mètres, et pour un total de 3120 points.

- Après chaque tir, lors du déplacement entre les cibles, le responsable de peloton interroge les deux équipes composant le peloton simultanément ou non suivant leur choix au départ (si elles le souhaitent, les deux équipes ont la possibilité de mettre leur réponse en commun). Il pose une question dans l'ordre du livret, et note les réponses.

Ce questionnaire sous forme de Q.C.M. (à 4 choix de réponses possibles) comprend 24 questions portants sur 3 thèmes (avec un minimum de 4 par thème) : le tir à l'arc, l'UFOLEP et le développement durable, la région.
Chaque bonne réponse rapporte 25 points, soit un total de 600 points.

Le maximum (hors bonus/malus d'équipe) pouvant être totalisé par équipe est de 4200 points.

TABLEAU DE RÉPARTITION DES POINTS DU CHALLENGE

Tir	Questionnaire	Orientation	**TOTAL**
3120	600	480	4200

Une pause restauration, d'une durée de 45 minutes, est obligatoire. Elle est réalisée auprès de la cible la plus proche, tirée ou à tirer.

Le panier repas est obligatoirement prévu et livré par l'organisateur.

4.6.C.2.4. Distances et blasons

Les distances sont inconnues :

- 12 cibles à courte distance comprises entre 7 et 11 mètres,
- 12 cibles à longue distance comprises entre 12 et 16 mètres

Tous les archers tirent à la même distance quelle que soit la catégorie d'âge, seule la taille des blasons diffère.

Le pas de tir est matérialisé par une ligne, (tracée à la chaux, à la peinture, ou tout autre moyen fixe) permettant à un archer de chaque équipe de tirer simultanément.

Les archers se tiennent les deux pieds en arrière de la ligne.
À toutes les haltes, chaque archer tire trois flèches. Les cordons sont comptés à l'avantage de l'archer.

- Les blasons sont fournis par la C.N.S. Tir à l'Arc & Sarbacane, ils représentent exclusivement des végétaux (2 séries de 12 blasons différents).
- Les blasons sont de 3 tailles différentes et référencés comme suit : P (petits), M (moyens), G (grands).

En tenant compte des catégories d'âges et des distances de tir, les 3 tailles de blasons seront réparties sur le parcours à raison de 2 tailles différentes par halte.

TABLEAU DE RÉPARTITION DES DIFFÉRENTES TAILLES DES BLASONS

Catégories	Distances Courtes 7 à 11 m	Distances Longues 12 à 16 m
11/12 ans	M	G
13/14 ans et 15/16 ans	P	M

Le bas de ces blasons doit se situer à plus de 10 cm du sol. La distance est mesurée à partir de la zone la plus basse du blason.

Les 12 blasons sont présentés en annexe.

5. La sarbacane

La sarbacane est une activité de précision. Elle peut très bien s'intégrer lors des rencontres, compétitions, journées de découverte de tir à l'arc.
L'activité de sarbacane peut apporter aux clubs un souffle nouveau en termes de pratiques et de pratiquants : sarbataines et sarbatains (termes inventés à partir du vieux français où le terme « sarbatenne » apparaît en 1519 puis est transformé en « sarbatane » puis sarbacane).

Les principales disciplines en Sarbacane à l'UFOLEP :

- Le Championnat National de Sarbacane
- Le tir classique
- Le tir 3 D

Mais aussi de nombreuses autres disciplines pratiquées sous forme de rencontres locales, traditionnelles ou déclinées du tir à l'arc :

- Le tir distance
- Le tir aux objets
- Le Dart

5.1. Les sarbacanes

Le tir à la sarbacane se fait grâce à un tube dans lequel on souffle et d'où un projectile est propulsé sur une cible.

Aucun point d'appui au sol autre que celui du sarbatain ne doit exister sur la sarbacane ou être utilisé par le tireur.

Les mesures pour les sarbacanes sont données en pouces, et 1 pouce = 2.54 cm (les dimensions en cm sont données à titre informatif).

La sarbacane moderne (Blowgun)

Le poids de la sarbacane est libre, elle est constituée de plusieurs parties :

- Le tube : généralement en aluminium, il est l'élément principal de la sarbacane. Une sarbacane peut n'être que ce simple tube. Certaines sarbacanes standard du commerce se composent de plusieurs tubes assemblés entre eux avec une fixation étanche (connecteur).

  Il est possible de construire sa propre sarbacane avec un simple tube d'aluminium d'un diamètre respectant la réglementation.

  Le calibre peut varier en fonction des catégories, mais les tailles standard sont généralement de 0,40 pouces (10,16 mm), 0,50 pouces (12,70mm) et 0,625 pouces (15,875 mm) qui est le diamètre maximum en compétition.

  La longueur limite utilisée en compétition est la longueur efficace du tube lui-même, c'est-à-dire la longueur du parcours guidé du projectile à l'intérieur du tube.

  - Elle est fonction de la catégorie d'âge :
  - Moins de 13 ans : 36 pouces (91,44 cm).
  - 13 ans et plus : 48 pouces (121,92 cm).

  La tolérance admise pour la longueur totale extérieure de la sarbacane est de +1,6 pouce (4 cm), accessoires compris.

- L'embouchure : partie en forme de petit entonnoir qui se pose sur la bouche. Elle est utile pour canaliser le souffle à l'intérieur du tube, sans perte d'étanchéité.
  Elle peut comporter un dispositif permettant d'empêcher le projectile d'être avalé (soit la réduction de diamètre, soit la présence d'un barreau central).
  Cet élément est obligatoire en compétition pour toutes les catégories jeunes et fortement préconisé pour tous les sarbatains.

- Des accessoires optionnels :
  - Les portes projectiles, il s'agit d'un disque permettant de porter les projectiles sur la sarbacane elle-même. Une protection peut aussi y être ajouté afin d'éviter de se blesser avec des projectiles pointus.

Par mesure de sécurité, l'utilisation de ces portes projectiles fixés sur la sarbacane est interdite lors des rencontres compétitives (pas de nécessité de le démonter), on utilisera un carquois (de hanche, de bras ou de cou) ou à défaut une mousse pour pouvoir y planter les projectiles qui devront être parallèles au corps, et ne pas risquer de se blesser ou de blesser quelqu'un.

- Le grip ou la poignée, pour une meilleure préhension
  - Le grip : c'est une zone en mousse permettant de poser la main sur la sarbacane d'une manière adhérente.
- La poignée : celle-ci est rigide et se fixe sur la sarbacane comme un porte projectiles.
- Le viseur : dispositif fixé sur le tube.

  Le viseur permet un alignement mécanique de son tir.

  Les accessoires standard (porte-traits, porte-bouchons, mousses, ...) ou rapportés (poignées, lests, balanciers, décorations, ...) sont acceptés et ne peuvent être associés à des aides à la visée.

Certains accessoires de sarbacane sont interdits en compétition : lunettes montées à l'arrière de la sarbacane, projecteurs et pointeurs laser, pieds, gaz propulseur. Tout dispositif optique ou électronique est interdit.

LES CATÉGORIES DE SARBACANE AUTORISÉES

Il n'existe pas de catégories différentes entre viseur et sans viseur

Âge	Diamètre du tube	Longueur maximale du tube *
Moins de 13 ans	Inférieur ou égal à 0,40 pouce	36 pouces
13 / 16 ans	Inférieur ou égal à 0,40 pouce	48 pouces
17 ans et plus	Inférieur ou égal à 0,40 pouce	48 pouces
	Supérieur 0,40 pouce et 0,625 pouce maximum	48 pouces

* *Cette mesure prend en compte la taille du tube nu. Si on ajoute tous les éléments (embouchure, viseur, connecteur) la taille ne peut être supérieur à : 37,6 et 49,6 pouces.*

5.2. Les projectiles

Un sarbatain doit avoir des projectiles de la même couleur. Des signes distinctifs peuvent être ajoutés sur les projectiles pour les différencier en cas de couleur identique avec un autre participant sur le même support de blason.

Les projectiles sont propulsés par la sarbacane, ils peuvent être de plusieurs sortes.

Ceux autorisés lors des rencontres UFOLEP :

- **Traits** : projectiles en forme de pointes longues et fines similaires à des aiguilles. Ils sont adaptés pour les tirs sur blasons, mais peuvent également être utilisés pour les cibles 3D. Ils peuvent êtres fabriqués avec différents matériaux : acier, bois (dont bambou), carbone. Le diamètre maximum autorisé du fût est de 2,5mm et de la pointe est de 3,5mm.
- **Bouchons** : projectiles non-pointus, destinés à tirer sur les cibles-objets. Certains modèles reprennent les embouts standards pourvus d'une tête-acier.
- **Papiers** : projectiles artisanaux faits en papier (l'idéal étant le papier cadeau transparent, couverture de magazine, ...) et pouvant être munis d'une pointe (un clou) collée. Ils sont autorisés sur cibles. Particulièrement appréciés en milieu scolaire, ils peuvent être l'objet d'un atelier pédagogique de la fabrication à l'utilisation.
- **Plastiques** : ces projectiles sont à utiliser sur des cibles de jeu prévues à cet effet.

D'autres projectiles existent dans le cadre d'une utilisation loisir, ils sont interdits lors des rencontres UFOLEP compétitives.

- **Lances** : projectiles constitués d'une tige dont la pointe est aplatie, plus fine et plus tranchante. Ce sont des projectiles particulièrement appréciés pour la chasse.
- **Clous** : projectiles courts, (inférieur à 8cm) similaires à des clous, plus épais et plus courts que les traits. Ce sont des projectiles intermédiaires pour différentes cibles non-fragiles. Certains modèles, plus destructeurs, sont plus longs et ont des têtes-lances.
- **Hélicoptères** : projectiles non pointus possédant des ailettes tournantes destinés à des tirs artistiques en hauteur.
- **Fléchettes Allemandes** : projectiles artisanaux de gros diamètre d'empennage et de pointe. Leur utilisation en Allemagne est liée à la législation n'autorisant que les projectiles à gros diamètre de pointe. Ils sont autorisés sur cible (seulement ceux répondant aux critères de pointe traditionnelle).
- **Projectiles de la Loire** : ces projectiles particuliers sont utilisés par le Comité Départemental de sarbacane de la Loire.
- **Lancettes** : projectiles possédant une grosse tête en plastique.
- **Billes** : d'eau ou de peinture.

5.3. Les catégories d'âge

Les catégories d'âge sont celles diffusées, chaque année en début de saison, par l'échelon national, dans le tableau des âges par discipline.

La catégorie est définie uniquement par l'année de naissance,
sans tenir compte de la date anniversaire.
Année de début de saison - Année de naissance = Âge du licencié → catégorie d'âge

Cette catégorie reste valable pour toute la saison sportive.

La saison sportive UFOLEP s'ouvre le 1er septembre et s'étend jusqu'au 31 août de l'année suivante.

Rappel : Ces dispositions communes sont reçues automatiquement par le Président (ou le Responsable déclaré) de l'Association affiliée.

Pour la Sarbacane, il existe sept catégories d'âge, chacune étant elle-même divisée en deux catégories de sexe, féminin et masculin

TABLEAU DES CATÉGORIES D'ÂGE SARBACANE

Jeunes	Adultes
Moins de 11 ans 11 / 12 ans 13 / 14 ans 15 / 16 ans	17 / 25 ans 26 / 49 ans 50 ans et plus

Remarques :

- Ce tableau est remis à jour tous les ans, il est la seule référence pour les Rencontres Nationales.
- **Les catégories moins de 11 ans ne sont pas autorisées à participer aux Rencontres Nationales.**
- **Les archers de moins de 11 ans ne peuvent pas être surclassés.**

5.4. Règlements par discipline

5.4.A. Le Tir Classique (tir aux points)

Le tir classique est la rencontre la plus pratiquée en compétition.

- Projectiles

  Seuls les projectiles de cibles (pointus) doivent être utilisés sur cibles, à savoir : traits, traits bois, papier.

  Un projectile ne doit posséder qu'une seule pointe.

  Les projectiles doivent être capables de se planter sans endommager exagérément la cible (au moins le temps d'une compétition) et permettre une précise évaluation des points réalisés.

  Le poids et la longueur des projectiles sont libres.

- Blason de concours

  Il est imprimé sur une feuille de papier format A4, pour un diamètre de visuel de 18cm.

  Les rayons des cercles de la cible sont de 3 cm, 6 cm et 9 cm.

  Les zones sont : le jaune valant 7 points, le rouge valant 5 points et le bleu valant 3 points.

  Le cordon fait partie intégrante de la valeur supérieure.

- Hauteur du centre de la cible

  La tolérance admise pour les hauteurs de centre des blasons est de : +/- 05 cm

  La hauteur réglementaire du centre de la cible, pour tous les tireurs debout est de :

  - Pour les moins de 13 ans, centre 130 cm.
  - Pour les 13-16 ans, centre 130 cm.
  - Pour les 17 ans et plus : centre 145 cm.

  Dans le cas d'un pas de tir très dense en nombre de compétiteurs, une rangée de blasons peut être disposée en dessous des autres blasons. Dans ce cas les hauteurs sont alors :

  - Pour les moins de 13 ans, centre à 120 et 140 cm.
  - Pour les 13-16 ans, centre à 120 et 140 cm.
  - Pour les 17 ans et plus : centre à 135 et 160 cm.

  Les blasons pourront se superposer, à la condition que tous les visuels soient identiques.

  Pour les tireurs devant être en position assise, le centre de la cible peut être ramené à 110 cm.

- Distances de tir

  Les distances de tir sont en fonction des catégories d'âge soit :
  - 5 mètres pour les moins de 13 ans.
  - 7 mètres pour les 13-16 ans.
  - 10 mètres pour les 17 ans et plus.

  Le sarbatain sur le pas de tir doit avoir les deux pieds derrière la ligne de tir.

- Déroulement

  Une ou plusieurs buttes d'échauffement sont mises à la disposition des compétiteurs.
  Avant le début de la rencontre, il est nécessaire de proposer aux compétiteurs un minimum d'une volée d'échauffement.
  L'échauffement se fait sous le contrôle des arbitres.

  Le tir classique se compose de 2 séries de 10 volées de 5 projectiles chacune, soit un total de 20 volées et 100 projectiles.

  Les deux séries de 10 volées sont espacées d'un repos.

  Les deux séries se tirant à la même distance, seule la première série est précédée d'un nombre de volées d'essai proportionnel au nombre de vagues de la rencontre (1 pour 1 vague, 2 pour 2 vagues, etc....).

  Cependant, si la pause excède 20 minutes, une volée d'essai peut être proposée par l'arbitre au début de la deuxième série.

  Chaque volée d'essai sera de 5 projectiles.

  Le temps dont dispose un sarbatain pour tirer ses 5 projectiles est de 2 minutes 30. Si le sarbatain ne peut tirer 5 projectiles dans ce temps, seul les traits tirés seront pris en compte.

  Avec l'accord de l'organisateur, l'arbitre peut choisir l'enchaînement des vagues pratiqué à « l'anglaise » (ou « tir en continu »), c'est-à-dire le remplacement du tireur précédent par le suivant sans attendre la fin des 2mn30s mais dès sa sortie de la zone matériel en respectant et sans gêner les tireurs encore en place. Dans le cas d'une volée AB/CD, C peut remplacer A dès sa sortie de la zone matériel, idem avec D et B. Avec un maximum de 5mn par volée de 2 vagues pour une volée AB/CD.

Incident de tir (rappel)

- En cas d'incident de tir ou de matériel, le sarbatain en difficulté doit avertir l'arbitre en levant la main tout en restant sur le pas de tir ou légèrement en retrait. Après réparation, l'arbitre lui permettra de tirer le nombre de projectiles non tirés à la fin de la série, avec un maximum d'une volée de rattrapage.
- Après avoir fait appel à un arbitre, un sarbatain pourra tirer à nouveau un projectile tombé au sol mais uniquement s'il parvient, sans franchir la ligne de tir, à toucher ce projectile avec une partie de sa sarbacane. Dans le cas contraire le point est compté 0 (zéro).

- Tout trait envoyé avant ou après le temps réglementaire est annulé pour la volée. L'arbitre éliminera alors le(s) projectile(s) ayant le(s) meilleur(s) résultat(s).
- Si un sarbatain tire plus de 5 projectiles en une volée, le ou les meilleurs projectiles en cible ne seront pas pris en compte dans le total des points.
- Si un sarbatain tire "accidentellement" plusieurs projectiles ensemble, le tir est considéré comme autant de projectiles tirés.

TABLEAU RÉCAPITULATIF - Tir Classique

Catégories	Distances de tir	Diamètres des blasons	Hauteurs centre de blason
Moins de 11 ans	5 m	18 cm	130 cm
11 / 12 ans	5 m	18 cm	130 cm
13 / 14 ans	7 m	18 cm	130 cm
15 / 16 ans	7 m	18 cm	130 cm
17 / 25 ans	10 m	18 cm	145 cm
26 / 49 ans	10 m	18 cm	145 cm
50 ans et plus	10 m	18 cm	145 cm

Nombre de volées	20 + volée(s) d'essai
Nombre de projectiles par volée	5
Temps par volée	2 min 30 s
Nombre de séries	2
Nombre de points au maximum	700

Comptage des points (rappel)

- Après les tirs, devant la cible, le sarbatain annonce ses points en commençant par les plus hauts, sans toucher à la cible et aux projectiles.
- Quand un projectile touche la limite de la ligne d'un cercle (cordon) et qu'il est difficile de juger, le point le plus haut est accordé.

Le jugement de l'arbitre sur les litiges de points est sans appel.

- En cas de « robin » (trait planté dans le précédent), c'est le score du premier trait qui est pris en compte, même si le second trait est planté en cible. Dans le cas où il y a plusieurs traits de plantés dans le premier, c'est toujours celui-ci qui prévaut sur les autres.
- Le marqueur vérifie les points annoncés et les inscrits sur la feuille de marque. Le sarbatain peut alors retirer ses projectiles de la cible si aucune contestation ne demande à faire appel à un arbitre.
- Une contre-marque peut également être demandée par l'organisateur.

Ex aequo :
En cas de scores identiques, les sarbatains sont départagés au plus grand nombre de 7, puis plus grand nombre de 5...

5.4.B. Le Championnat National de Sarbacane

Le Championnat National Sarbacane annuel est organisé en simultané au Challenge National Jeunes Tir à l'arc.

Il totalise les résultats obtenus sur deux tirs différents :

- Un tir classique salle,
- Un tir en parcours sur cibles 3D.

Il comprend un classement individuel par catégorie, ainsi qu'un trophée par équipe. Le challenge par équipe sera attribué à l'équipe composée d'un jeune (11 à 16 ans) et d'un adulte (17 ans et plus) totalisant les meilleurs scores. La composition des équipes sera déclarée avant la rencontre.

- Participants

Le quota de sarbatains par département est déterminé en fonction du nombre de places disponibles dans la structure d'accueil et du nombre de départements déclarant l'activité lors des recensements annuels. La répartition est fixée par la CNS.

- Déroulement

Les tirs classiques se dérouleront le matin et le parcours l'après-midi.

Mais selon la taille du pas de tir, et/ou du nombre de participants, la moitié des concurrents pourra tirer le matin en tir classique et l'autre moitié sur le parcours, et inversement pour l'après-midi.

Les départs seront tirés au sort.

- Tir Classique :
  - 3 séries de 10 volées de 5 traits sur blason classique tricolore de 3 zones, tir à « l'anglaise » avec un maximum de 5mn par volée de 2 vagues.
  - Si le sarbatain ne peut tirer 5 projectiles dans ce temps, seul les traits tirés seront pris en compte.

Soit un total maximum de 1050 points.

La réglementation du matériel et de l'arbitrage du tir classique s'applique à la rencontre.

- Parcours 3 D :

Un parcours sur 16 cibles en 3D,

- 3 traits à tirer en 1 minute sur chaque cible.
- Le tireur doit avoir un pied en contact du piquet repère et se tenir en arrière de celui-ci par rapport à la cible. Il peut mettre un genou au sol.
- Chaque trait planté dans la cible ou la zone indiquée rapporte 10 points.

Soit un total maximum de 480 points.

- Le refus d'un trait compte zéro.
- Le comptage des points se fait après chaque tireur puis retrait des projectiles avant le tireur suivant.

Chaque peloton sera composé au maximum de 6 sarbatains, dont obligatoirement deux adultes.

Les distances de tir varient entre 4 et 12 mètres en fonction de la catégorie d'âge et la taille de la cible.

Catégories	Distances	Piquet repères
11/12 ans	Entre 4 et 6 m	Piquet vert
13/14 et 15/16 ans	Entre 6 et 8 m	Piquet bleu
17 ans et plus	Entre 8 et 12 mètres	Piquet jaune

TABLEAU RÉCAPITULATIF CHALLENGE NATIONAL SARBACANE

Tir classique	Nombre de volées	3 x 10
	Nombre de projectiles par volée	5
	Temps par volée	2 min 30 s
	Nombre de points Tir classique	1050
Tir 3 D	Nombre de volées	16
	Nombre de projectiles par volée	3
	Temps par volée	1 min
	Nombre de points Tir 3 D	480

Nombre total de points	**1530**

6. Les disciplines locales et traditionnelles

6.1. En tir à l'arc

6.1.A. Ufol'Arc Court

Il se déroule sur un terrain plat et dégagé d'une longueur minimum de 60 mètres.

Le tir se déroule en 18 volées de 4 flèches (deux séries de 9 volées chacune). Ces deux séries de 9 volées sont espacées d'un repos.

Le temps de tir est de 3 minutes par volée.

Une ou plusieurs buttes d'échauffement doivent être à la disposition des archers avant le début de la compétition.

Un minimum de deux volées d'essai précèdent la 1ère série. Chaque volée d'essai sera de quatre flèches.

Tous les blasons ont leur centre à 1.30 m du sol excepté pour les catégories de moins de 11 ans et 11/12 ans où il est à 1 mètre ; diamètres et hauteurs suivant tableau récapitulatif.

Le nombre maximum de points obtenus pour les deux séries est de : 720.

TABLEAU RECAPITULATIF - UFOLARC COURT

Catégories	Distances de tir	Diamètres des blasons	Hauteurs centre de blason
Moins de 11 ans 11/12 ans	10 m	60 cm	1.00 m
13/14 ans	20 m	60 cm	1.30 m
15/16 ans	30 m	80 cm	1.30 m
17/25 ans 26/49 ans 50/64 ans 65 ans et plus	40 m	80 cm	1.30 m

Nombre de volées	18 + volées d'essai
Nombre de flèches par volée	4
Temps par volée	3 min 00 s
Nombre de séries	2
Nombre de points au maximum	720

6.1.B. Ufol'Arc Long

Il se déroule sur un terrain plat et dégagé d'une longueur minimum de 115 m.

Le tir se déroule en 18 volées de 4 flèches (deux séries de 9 volées chacune). Ces deux séries sont espacées d'un repos.

Le temps de tir est de 3 minutes par volée.

Une ou plusieurs buttes d'échauffement doivent être à la disposition des archers avant le début de la compétition.

Un minimum de deux volées d'essai précèdent la 1ère série. Chaque volée d'essai sera de 4 flèches.

Tous les blasons ont leur centre à 1.30 m du sol excepté pour les catégories - 11 ans et 11/12 ans où il est à 1 mètre ; diamètres et hauteurs suivant tableau récapitulatif.
Le nombre maximum de points obtenus pour les deux séries est de : 720.

TABLEAU RECAPITULATIF - UFOLARC LONG

Catégories	Distances de tir	Diamètres des blasons	Hauteurs centre de blason
Moins de 11 ans 11/12 ans	20 m	80 cm	1.00 m
13/14 ans 15/16 ans	40 m	80 cm	1.30 m
Féminines : 17/25 ans 26/49 ans 50/64 ans	60 m	122 cm	1.30 m
Masculins : 17/25 ans 26/49 ans 50/64 ans	70 m	122 cm	1.30 m
Féminines : 65 ans et plus	50 m	122 cm	1.30 m
Masculins : 65 ans et plus	60 m	122 cm	1.30 m

Nombre de volées	18 + volées d'essai
Nombre de flèches par volée	4
Temps par volée	3 min 00 s
Nombre de séries	2
Nombre de points au maximum	720

6.1.C. Tir Campagne

Il se déroule en général sur un terrain qui peut être accidenté, sans excès, (forêts, champs, bois...), selon un parcours de longueur comprise entre 2 et 4 km.
Il est recommandé aux participants de porter des vêtements de couleurs vives.

Les pas de tir doivent pouvoir être utilisés aussi bien par les droitiers que par les gauchers, aussi bien par les grands que par les petits (en taille).
Sur ce terrain, cette discipline pose tout particulièrement le problème de la sécurité des archers et du public. Ce problème est résolu en général par une délimitation, un balisage et une surveillance rigoureuse du parcours choisi.

Sont utilisés les blasons dits de campagne ou « field ». Les diamètres des blasons sont les suivants : 20 cm, 40 cm, 60 cm et 80 cm.
Le bas de ces blasons doit se situer à plus de 10 cm du sol. La côte est mesurée à partir de l'anneau le plus bas du blason. Lors de l'implantation des cibles et des pas de tir, une attention toute particulière est demandée afin qu'il n'y ait aucune gêne sur la trajectoire des flèches dans le cas d'arcs de faible puissance.

Il n'y a pas de volées d'essai, mais une ou plusieurs buttes d'échauffement doivent être à la disposition des archers avant le début de la compétition.

Les pelotons sont composés au maximum de 6 archers, dont obligatoirement un adulte, responsable du peloton. Il y a un arbitre pour 3 pelotons.
Aucun accompagnateur ne doit s'approcher des cibles lors du marquage des points.
L'arbitre contrôle la composition des pelotons.

Le temps de tir de 3 minutes par volée est contrôlé par l'adulte responsable du peloton, en l'absence d'un arbitre.

Les pelotons sont lancés simultanément sur des buttes différentes, au nombre de 24 et à des distances connues. Quand le parcours ne comporte que 12 buttes, il est utilisé deux fois.

Trois flèches sont tirées du pas de tir sur chaque butte. Les distances de tir, liées aux catégories d'âge, sont repérées par des piquets de couleur, hauts de 20 à 40 cm, comme indiqué dans le tableau ci-après.
À chaque pas de tir, l'archer se tient en arrière du piquet correspondant à sa catégorie.
Un déplacement latéral de moins d'un mètre est autorisé, ceci à la condition de rester en arrière du piquet.

Les tirs peuvent s'effectuer en position : à genoux ou accroupi.

Les flèches sont tirées en commençant par la distance la plus longue dans le cas d'un peloton composé d'archers de catégories d'âge différentes.

L'ordre d'implantation des buttes de tir est laissé au choix de l'organisateur.
Les cordons sont à l'avantage.

La cible « campagne » permet d'obtenir : 5, 4, 3, 2 ou 1 point.

Le nombre maximum de points obtenus dans une épreuve est de : 360.

Exemple de distances de tir en fonction des catégories d'âge pour 12 cibles, la proportionnalité des tailles de blason et des distances doit être respectée :

N° Cible	Tailles blasons	Couleurs des piquets par catégories			
		VERT	BLEU	ROUGE	JAUNE
		- 11 ans 11/12 ans	13/14 ans	15/16 ans	Licence adulte
1	80 cm	10 m	20 m	25 m	30 m
2	60 cm	6 m	15 m	20 m	25 m
3	40 cm	5 m	10 m	10 m	15 m
4	20 cm	3 m	5 m	5 m	5 m
5	80 cm	12 m	22 m	30 m	35 m
6	60 cm	8 m	15 m	25 m	30 m
7	40 cm	6 m	10 m	15 m	20 m
8	20 cm	4 m	8 m	15 m	15 m
9	80 cm	15 m	25 m	35 m	40 m
10	60 cm	10 m	20 m	25 m	30 m
11	40 cm	8 m	15 m	20 m	20 m
12	20 cm	5 m	10 m	10 m	10 m

TABLEAU RECAPITULATIF - TIR CAMPAGNE

Diamètre des blasons	20 cm – 40 cm – 60 cm – 80 cm – 122 cm
Hauteur du bas des blasons	Minimum + 10 cm du sol
Nombre d'archers par peloton	6 archers maximum
Nombre d'arbitres	1 arbitre pour 3 pelotons
Nombre de buttes	2 x 12 ou 24
Nombre de flèches tirées par butte	3
Temps par volée	3 min
Nombre de volées	2 x 12 (Pas de volées d'essai)
Nombre de points au maximum	360

6.1.D. Tir Safari

La longueur totale du parcours SAFARI ne doit pas dépasser 10 km.

Le parcours peut être accidenté, mais sans excès.
Cette discipline pose le problème de la sécurité des archers et du public, résolu généralement par une délimitation, un balisage et une surveillance rigoureuse du parcours choisi.
Il est recommandé aux participants de porter des vêtements de couleurs vives.

Les pas de tir doivent pouvoir être utilisés aussi bien par les droitiers que par les gauchers, aussi bien par les grands que par les petits (en taille).

Les cibles représentent divers animaux sous forme de représentation 3D ou papier.
Dans le cas de blasons, la partie inférieure de ces derniers est située à plus de 10 cm du sol.

Il n'y a pas de volées d'essai, mais une ou plusieurs buttes d'échauffement peuvent être utilisées avant le début de l'épreuve.

La trajectoire de chaque flèche ne doit subir aucune gêne du fait de branchages, feuillages, etc…, dans le cas d'utilisation d'arcs de faible puissance.

Les pelotons sont composés de 4 archers minimum et 6 au maximum dont obligatoirement un adulte.
Aucun accompagnateur ne doit s'approcher des cibles lors du marquage des points.

L'arbitre contrôle la composition des pelotons.

Le temps de tir de 2 minutes par volée est contrôlé par l'adulte responsable du peloton, en l'absence d'un arbitre.

Les pelotons sont lancés simultanément sur des buttes différentes, au nombre de 24 et à des distances connues. Quand le parcours ne comporte que 12 buttes, il est utilisé deux fois.

L'archer se tient les deux pieds derrière le piquet (l'un en appui avec ledit piquet) correspondant à sa catégorie.
Les tirs peuvent s'effectuer en position : à genoux ou accroupi, mais il faut rester en contact et en arrière du piquet.

Les flèches sont tirées en commençant par la distance la plus longue, dans le cas d'un peloton comportant plusieurs archers de catégories d'âge différentes.

Dans le cas d'une recherche de flèche sur le sol par un archer, un autre archer doit rester devant la butte de tir pour signaler sa présence. Toutefois, cette recherche ne doit pas gêner le peloton suivant.

L'ordre d'implantation des buttes de tir est laissé au choix de l'organisateur. Les cordons sont comptés à l'avantage.

Les points sont les suivants :

- Zone centrale : 20 points,
- Zone médiane : 15 points,
- Zone extérieure : 0 point.

Le nombre maximum de points obtenus dans une épreuve est de : 960.
Les cibles animalières sont composées de :

- 2 petits animaux (2 blasons par butte), 2 petits gibiers,
- 4 gibiers moyens,
- 4 grands gibiers.

Ceci pour un parcours de 12 buttes.

Les pas de tir sont matérialisés par des piquets de 20 à 40 cm de hauteur.

Les distances de tir en fonction des catégories d'âge sont les suivantes :

Types de cible	**Couleurs des piquets par catégories**			
	VERT	**BLEU**	**ROUGE**	**JAUNE**
	Moins 11 ans 11/12 ans	13/14 ans	15/16 ans	Licence adulte
Petits animaux	5 m	10 m	10 m	15 m
Petits gibiers	10 m	15 m	20 m	25 m
Gibiers moyens	12 m	20 m	25 m	30 m
Grands gibiers	15 m	25 m	30 m	35 m

TABLEAU RECAPITULATIF - TIR SAFARI

Hauteur du bas des blasons	+10 cm du sol
Nombre d'archers par peloton	4
Nombre de buttes	2 x 12 ou 24
Nombre de flèches par volée	2
Temps par volée	2 min
Nombre de volées	2 x 12 ou 24 (Pas de volées d'essai)
Nombre de points au maximum	960

6.1.E. Coupe Nationale Ufolep par équipes

La Coupe Nationale Ufolep par équipes est une épreuve de tir dite « Classique » comportant successivement :

- Une série qualificative de 8 volées de 3 flèches.

Un premier classement sur l'ensemble des 64 équipes participant à ce tournoi est établi et deux grands tableaux sont constitués : l'un dit « final », l'autre dit « de consolante ».

- Un mini-championnat (1/8ème de finale)

Ce mini-championnat se dispute pour chaque match sur 4 volées de 3 flèches.

- 8 poules de 4 équipes par tableau participent.
- Seule la première équipe de chaque poule est qualifiée pour la phase suivante.

Dans une même poule, chaque équipe rencontre successivement les trois autres (match gagné : 2 points, match perdu : 0 point, soit un total maximum pour une équipe de 6 points).

En cas d'égalité de points acquis à partir du nombre de matchs gagnés et (ou) perdus, les équipes sont départagées au nombre de points globaux obtenus en cible.

- Puis des éliminations directes deux à deux (1/4 de finale) entre les 8 vainqueurs des poules précédentes. Ces matchs se disputent sur 4 volées de 3 flèches.
- À nouveau des éliminations directes deux à deux (1/2 finale) entre les 4 vainqueurs des 1/4 de finale. Ces matchs se disputent sur 5 volées de 3 flèches.
- Enfin les finales des deux tableaux entre les 2 vainqueurs des 1/2 finales. Ces matchs se disputent sur 5 volées de 3 flèches.

- Distances de tir et tailles des blasons
  - 15 m pour tous les jeunes :
    (11/12 ans, 13/14 ans et 15/16 ans) sur blasons de 60 cm (grand centre).
  - 20 m pour tous les adultes :
    (17/25 ans, 26/49 ans, 50/64 ans et 65 ans et plus) sur blasons de 40 cm (grand centre),

Avec un blason par archer.

Les archers d'une même équipe tirent en même temps sur deux cibles voisines (jeunes sur une cible et adultes sur une autre).

- Constitution des équipes

Chaque équipe comporte obligatoirement 6 archers. La composition est la suivante :

- 11/12 ans
- 13/14 ans
- 15/16 ans
- Trois adultes : 17/25 ans ou 26/49 ans ou 50/64 ans ou 65 ans et plus

Doivent au moins participer dans chaque équipe :

- Deux féminines
- Et deux « sans viseur » masculins ou féminins.

Un archer peut être remplacé uniquement avant le début de la compétition. Ensuite, tout nouveau remplacement est impossible.

Nota : à la fin de chaque série, sont comptabilisés uniquement les points des cinq premiers archers de l'équipe.

Nombre d'équipes par département

- Au moins une équipe par département. Ce chiffre est lié au nombre d'archers dans ledit département, l'année de la Coupe Nationale Ufolep est communiquée à tous les départements en février de la même année. 64 équipes peuvent participer à cette Coupe.

Durée d'une volée de 3 flèches : 2 minutes

Nombre de volées d'essai : - 2 volées le matin (phase qualificative)
- 2 volées l'après-midi (phase finale)

Les buttes d'échauffement, sans blason, sont disposées à des distances différentes de celles normales de tir, et soumises aux mêmes règles élémentaires de sécurité que les buttes de tir prévues à la compétition. Sinon les buttes de tir du concours pourront servir à l'échauffement, sur paille à distance inconnue.

Un arbitre doit impérativement être présent afin de surveiller la régularité de la phase d'échauffement.

TABLEAU RECAPITULATIF - COUPE NATIONALE PAR EQUIPES

Catégories	Distances de tir	Diamètres des blasons	Hauteurs centre de blason
11/12 ans, 13/14 ans, 15/16 ans	15 m	60 cm	1.30 m
17/25 ans, 26/49 ans, 50/64 ans, 65 ans et +	20 m	40 cm	1.00 m et 1.60 m

Temps de tir par volée	2 minutes
Nombre de flèches par volée	3
Volées d'essai	2 avant chaque phase Soit 2 le matin et 2 l'après midi

Résumé Coupe Nationale Ufolep par équipes :

Phase qualificative :

- Nombre de volées 8
- Nombre d'équipes 64
- Nombre d'archers par équipe 6

Phase des finales :

- 1/4 de finale 4 volées de 3 flèches
  Nombre d'équipes 16, soit 4 poules de 4 équipes
- 1/2 finale 5 volées de 3 flèches
  Nombre d'équipes 4, soit 2 poules de 2 équipes
- Finale 5 volées de 3 flèches
  Nombre d'équipes 2

6.1.F. Tir au Drapeau

Il faut un terrain plat (champ) bien dégagé dans le sens des tirs pour visualiser les abords du terrain, de 250 m x 50 m.

- Une cible est tracée :
- À 165 mètres pour les hommes,
- À 125 mètres pour les femmes et les jeunes,
- À une distance adaptée pour les plus jeunes, le plus simple est de la tracer après quelques essais.

Pour chaque distance, il faut tracer une cible de 15 mètres de diamètre composée de 5 zones concentriques

- Centre de la cible : 3 mètres de diamètre = 5 points
- Deuxième zone : 6 mètres de diamètre = 4 points
- Troisième zone : 9 mètres de diamètre = 3 points
- Quatrième zone : 12 mètres de diamètre = 2 points
- Cinquième zone : 15 mètres de diamètre = 1 point

Au centre de chaque cible est planté un piquet sur lequel est fixé un drapeau.

Les tirs se font « en cloche », plus l'arc est puissant, plus l'archer devra tirer haut vers le ciel, dans aucun cas le drapeau ne doit servir de cible.

Le jeu se déroule sur six volées de 6 flèches, soit un total maximum de 180 points.

Ne pas hésiter à faire plusieurs volées d'essai, pour les novices, ce n'est pas évident de trouver ses repères.

6.1.G. Arc'Athlon

L'Arc'Athlon est un biathlon constitué d'un parcours en en raquettes à neige et de tir à l'arc sur spot monochrome. Le résultat est obtenu par addition du temps de parcours et de pénalités obtenues pour les flèches ayant manqué le spot. Cette activité de neige ludique peut se pratiquer par équipe ou en individuel.

Origines du jeu :
Cette discipline est née en 1998 de la réflexion faite par les membres de la Commission Nationale Sportive Tir à l'Arc Ufolep après les JO, de la nécessité de créer une épreuve sportive de biathlon comme le ski-arc, mais accessible à tous. Le ski-arc est un biathlon de ski nordique et de tir à l'arc pratiqué dans de nombreux pays mais la technicité des deux disciplines réduit le nombre de pratiquants.

L'Arc'Athlon est né dans l'esprit d'ouverture de la pratique à un plus large public.

Le parcours d'une distance d'environ 1 kilomètre, est effectué en boucle, sur terrain balisé, accidenté ou non, mais non dangereux (passage en forêt, traversée de ruisseau, etc.). Le parcours pourra être réalisé, en fonction du site, sur une ou plusieurs boucles différentes. La taille du parcours dépend aussi de la difficulté du terrain, du public participant…

Déroulement de l'épreuve :
L'épreuve débute par un départ en ligne sur une boucle pour tous les concurrents, afin de réguler l'arrivée sur le pas de tir, suivi de tirs. Les concurrents prennent place sur un emplacement disponible selon leur distance catégoriel (enfants/adultes). À l'issue, ils repartent sur une boucle et ainsi de suite. Le temps est compté à partir du début du parcours.

Les tirs s'effectuant toujours sur le même pas de tir, les arcs restent sur place, afin d'éviter la casse du matériel. Les flèches restent en cibles, elles seront retirées après comptage et remises sur le pas de tir par les marqueurs.

Séries de tirs :

Les tirs se font sur un visuel circulaire monochrome noir dont la taille diffère pour chaque catégorie. Une série de tirs entre chaque parcours en raquettes. Les tirs se font raquettes aux pieds. Chaque série de tirs est composée d'une volée de 5 flèches.

Chaque flèche hors du visuel entraine une pénalité. Les cordons (limite extérieure du spot) sont favorables et donc n'entrainent pas de pénalité.

Distances, catégories et blasons :

- Tous les tirs s'effectuent à 10 mètres sur un visuel de 30 cm.
- Les enfants (jusqu'à 12 ans) effectuent 3 parcours en raquettes et 3 volées.
- Les jeunes (13-16 ans) effectuent 4 parcours en raquettes et 4 volées.
- Les adultes (17 ans et plus) effectuent 5 parcours en raquettes et 5 volées.

Pénalités :

Toute flèche n'ayant pas atteint le spot monochrome est considérée comme manquée et entraine une pénalité.

Les pénalités sont comptabilisées à l'issue de chaque tir par les arbitres qui donnent l'information aux marqueurs. Chaque pénalité entraîne un temps additionnel au temps final (temps variable à déterminer en fonction de la taille et de la difficulté de la boucle).

Classement :

L'arrivée est jugée à l'issue du dernier tir en rejoignant la ligne de départ. Le classement est effectué par catégories (enfants, jeunes et adultes).

C'est l'ordre d'arrivée qui détermine le classement, majoré des éventuelles pénalités.

Un challenge par équipe (un enfant, un jeune et un adulte) peut être est constitué. Le temps cumulé des trois participants donnera le résultat de l'équipe. La composition des équipes sera déclarée avant la rencontre.

6.1.H. Tir Beursault

Origine française au Moyen-Âge (XII^{ème}) et développé au XV^{ème} siècle. Il se pratique dans un jeu d'arc ou au jardin d'arc à 50 mètres en 20 allers et 20 retours. On ne tire qu'une flèche à chaque fois, soit au total 40 flèches.

Le blason, appelé « carte » a un diamètre de 45 cm et son centre le « marmot ».

Le comptage des points est particulier car on privilégie le nombre de flèche dans la carte (une flèche s'appelle 1 honneur). En cas d'égalité d'honneur, les points (4 zones) viennent départager les ex aequo.

La marque maximum est de 40 honneurs et 160 points.

6.1.I. Tir à l'Oiseau ou à la Perche

Originaire du Nord de la France, Belgique et Hollande, le tir est peu pratiqué. La perche est constituée d'un mat d'environ 35 mètres avec des branches.

Sur ces branches, on place des « oiseaux » (cylindre de bois d'environ 5 cm de long et 3 cm de diamètre garni de plumes).

L'oiseau le plus élevé sur la perche est le Coq et les oiseaux sont appelés grandes poules, puis petites poules, puis oiseaux.

6.1.J. Dart

Le dart se joue par équipe.

Chaque équipe est composée de 3 archers avec obligatoirement un archer de la catégorie « moins de 11 ans » ou « 11/12 ans ».

Un seul arc à poulies est admis par équipe.

La distance de tir est de 13 m 74, avec un blason par paillon. Deux équipes de trois archers par paillon s'opposent.

Déroulement :
Chaque archer tire 2 flèches en 1 minute (ordre de tir aléatoire). Deux archers tirent simultanément (un de chaque équipe).
Les archers se tiennent les deux pieds derrière la ligne de tir.

La partie se joue en 501 points, chaque équipe disposant de 6 volées pour remplir le contrat.
Pour « Ouvrir », un archer de l'équipe doit impérativement faire un double dans la volée.

(Note : Le centre : 100 pts compte comme double 50).
Pour « Fermer », un archer de l'équipe doit impérativement faire un double dans la volée.

L'archer tirant à poulies ne peut ni « Ouvrir », ni « Fermer ».
Si les 501 points sont dépassés, la volée compte pour zéro (0), l'équipe revient au score précédent.

Si l'équipe atteint 500 points à l'issue d'une volée, elle doit repartir à zéro et ouvrir à nouveau par un double. Idem si elle atteint 501 points sans faire de double.
Si aucune des deux équipes ne peut remplir le contrat, la victoire est comptée aux points (inférieurs à 500).

Si les deux équipes remplissent le contrat dans la même volée, la victoire est attribuée à celle qui l'aura réussi avec le moins de flèches.

Toutes les équipes jouent 4 à 5 parties (en fonction du temps).

Un tirage au sort est effectué avant chaque partie pour désigner les équipes devant s'affronter.

Après chaque partie, des points sont attribués de la manière suivante :

- 5 Pts = Partie gagnée avec 501 pts
  + 1 Pt supplémentaire si la partie est gagnée en moins de 6 volées
- 3 Pts = Partie gagnée aux points
- 2 Pts = Ex aequo aux points
- 1 Pt = Partie perdue

L'équipe ayant totalisé le plus de points sera déclarée vainqueur.

L'organisateur peut être amené à départager d'éventuels ex æquo par un duel supplémentaire de la forme qu'il jugera opportun.

Comptage des points :

- Est considéré comme double, tout impact dans une zone de la couronne extérieure, ainsi que le petit centre (double 50).
- La valeur des points est indiquée par le chiffre inscrit en regard de chaque cadran.
- La couronne extérieure multiplie ces points par deux.
- La couronne médiane multiplie ces points par trois.
- Le centre rouge ou noir vaut 50 points, le petit centre vaut « double 50 », soit 100 points.
- Tout cordon est compté au désavantage de l'archer. Sa valeur est la plus faible des zones qu'il sépare.

6.2. En sarbacane

6.2.A. Tir Distance

But :
Le but du tir longue distance est d'atteindre la cible du plus loin possible.

Blason :
Blason de tir aux points de 18 centimètres.

Projectile :
Seuls les projectiles de cibles (pointus) peuvent être utilisés.

Volée :
Chaque volée est de 3 projectiles.

Au moins 1 des 3 projectiles doit s'inscrire dans la cible pour pouvoir reculer.

Si le nombre de cibles est suffisant, tous les concurrents doivent tirer en même temps.

Maximum de 3 volées à la même distance avant de pouvoir reculer ou être éliminé.

Distance initiale :
La distance initiale peut être de 10 mètres ou plus, et doit être déterminée à l'avance.

Recul :
Le recul pour tous les participants est le même, et doit être défini à l'avance.

Il peut être de 5 mètres à 3 mètres au début et diminuer progressivement de seulement 2 mètres ou 1 mètre.

Les autres règles sont similaires au « tir aux points ».

6.2.B. Tir aux Objets

Le tir aux objets s'effectue sur des petites cibles volumétriques.

Exemples de visuels et de distances :

- Les boîtes mesurent 55 mm de haut et 35 mm de large - épaisseur 20 mm (environ).
- Elles sont disposées par 10 sur un socle de cible.
- Les tailles des visuels et les distances de tir doivent être adaptées aux capacités des sarbatains.

Attaches :
Les objets peuvent être attachés au socle de tir par un fil solide - genre fil de pêche - et fixés par des trombones, punaises, ou crochets type « U ».

Effleurement :
Si un projectile a simplement effleuré ou n'a que déplacé l'objet, le point n'est pas accordé.

Choix :
Le tireur peut choisir quel objet il tire (numéro).

Projectile :
Bouchons.

Volées :
Autant de projectiles que d'objets à viser par volée.

Temps de tir :
20 secondes par projectile.
Le nombre de volées est laissé à l'instigation de l'organisateur.

Comptage des points :
1 point par objet tombé.

6.2.C. Dart

Cible :
Le blason s'appelle la roue, il est composé en 7 segments de 3 zones : simple, double et triple. Le centre vaut 25 points.
Joueurs :

Une partie se joue à 2 sarbatains, identifiés A et B, qui tirent successivement 3 projectiles, ou 2 équipes de 2 tireurs identifiés A, C et B, D.

Le tir s'effectue dans un ordre aléatoire déterminé par l'organisateur.

But :
Chaque sarbatain (ou équipe) doit atteindre un total de 75 points (ou 150 points par équipe).

Tir :
Une volée s'effectue en 3 projectiles, la somme des scores de tous les projectiles est additionnée.

Les cordons sont négatifs (si le trait touche le cordon, c'est la valeur de points la plus faible qui est prise en compte).

« Casse » :
Si lors de l'addition, le résultat dépasse 75 points ou 150 pts, toute la volée est annulée.

« Master Out » :
Cette option du jeu oblige les opposants à terminer par un double.

Si un sarbatain ou une équipe termine par une zone non-double, la volée est annulée. S'il reste un point à faire le sarbatain ou l'équipe doit tout reprendre au début.

Distance :
6,09 mètres soit 20 pieds

Projectiles :
Seuls les projectiles de cibles (pointus) doivent être utilisés comme pour le tir aux points).

Volée :
6 volées maximales pour remplir le contrat.

Fin de jeu :
Si aucune des 2 équipes ne remplit le contrat, l'équipe la plus proche a gagné.

En cas d'égalité de 2 équipes, la victoire est accordée à l'équipe qui aura tiré le moins de projectiles.

7. Les badges

7.1. Badges découvertes

Pour les débutants en arcs classique, et en sarbacane, des badges de découvertes.

3 niveaux, adaptés aux néophytes et aux animations scolaires ou extérieures :

Pour les débutants arcs classique, évaluation sur 10 volées de 3 flèches

Niveaux	Distance	Blason	Scores
Archi bleu	7 mètres	60 cm	100
Archi rouge	7 mètres	60 cm	140
Archi jaune	7 mètres	60 cm	180

Pour les débutants en sarbacane, évaluation sur 10 volées de 5 traits

Niveaux	Distance	Blason	Scores
Sarbi 1er trait	5 mètres	18 cm	80
Sarbi 2ème trait	5 mètres	18 cm	110
Sarbi 3ème trait	5 mètres	18 cm	140

7.2. Badges de progression

Chaque archer ou sarbatain en UFOLEP peut évaluer son évolution dans le tir en effectuant des tirs d'évaluations sanctionnés par l'obtention de badges dits « de progression ».

La graduation des performances est définie par des couleurs.

L'obtention de ces badges est soumise à la présence d'un arbitre, ou à défaut du Président de l'Association qui veille à la régularité des conditions du test d'évaluation.

Badge unique : évaluation sur 10 volées de 3 flèches ou 5 traits

TABLEAU DE BADGES DE PROGRESSION - ARCS CLASSIQUES

COULEURS	DISTANCES	BLASONS	NIVEAUX DE POINTS			
			HOMMES		FEMMES	
			SV	AV	SV	AV
BLANC	10 m	60 cm	140	150	140	150
NOIR	10 m	60 cm	200	220	200	220
GRIS	10 m	60 cm	230	250	230	250
MARRON	10 m	60 cm	250	270	250	270
BLEU	18 m	60 cm	150	170	140	160
ROUGE	18 m	60 cm	200	220	180	200
VERT	18 m	60 cm	230	250	210	230
ORANGE	18 m	60 cm	250	270	230	250
JAUNE	18 m 25 m 30 m	40 cm 60 cm 80 cm	200	220	180	200
ARGENT	18 m 25 m 30 m	40 cm 60 cm 80 cm	230	250	210	230
VERMEIL	18 m 25 m 30 m	40 cm 60 cm 80 cm	245	265	225	245
OR	18 m 25 m 30 m	40 cm 60 cm 80 cm	255	275	235	255

Pour les couleurs jaune à or, une seule réussite sur une distance est suffisante.

TABLEAU DE BADGES DE PROGRESSION - ARCS À POULIES

COULEURS	DISTANCES	BLASONS	NIVEAUX DE POINTS			
			HOMMES		FEMMES	
			SV	AV	SV	AV
BLEU	18 m	60 cm	155	175	145	165
ROUGE	18 m	60 cm	205	225	185	205
VERT	18 m	60 cm	235	255	215	235
ORANGE	18 m	60 cm	255	275	235	255
JAUNE	18 m 25 m 30 m	40 cm 60 cm 80 cm	220	240	200	220
ARGENT	18 m 25 m 30 m	40 cm 60 cm 80 cm	240	260	220	240
VERMEIL	18 m 25 m 30 m	40 cm 60 cm 80 cm	250	270	230	250
OR	18 m 25 m 30 m	40 cm 60 cm 80 cm	260	280	240	260

Pour les couleurs jaune à or, une seule réussite sur une distance est suffisante.

TABLEAU DE BADGES DE PROGRESSION – SARBACANE

COULEURS	DISTANCES	BLASONS	NIVEAUX DE POINTS	
			FEMMES	HOMMES
BLANC	5 mètres	18 cm	170	170
NOIR	5 mètres	18 cm	230	230
GRIS	5 mètres	18 cm	280	280
MARRON	5 mètres	18 cm	295	300
BLEU	7 mètres	18 cm	160	160
ROUGE	7 mètres	18 cm	220	230
VERT	7 mètres	18 cm	270	280
ORANGE	7 mètres	18 cm	285	300
JAUNE	10 mètres	18 cm	150	170
ARGENT	10 mètres	18 cm	210	230
OR	10 mètres	18 cm	260	280
VIOLET	10 mètres	18 cm	270	300

8. ANNEXES

8.1. PLAN D'ARBITRAGE – 10 volées / 2 vagues

Date : ..... **Lieu :** .....

Heure début : ..... **Heure fin :** .....

VOLÉE	ROTATION		MINUTAGE	OBSERVATIONS
ESSAI 1	A-B			
		C-D		
ESSAI 2	C-D			
		A-B		
1	A-B			
		C-D		
2	C-D			
		A-B		
3	A-B			
		C-D		
4	C-D			
		A-B		
5	A-B			
		C-D		
6	C-D			
		A-B		
7	A-B			
		C-D		
8	C-D			
		A-B		
9	A-B			
		C-D		
10	C-D			
		A-B		

8.2. PLAN D'ARBITRAGE – 10 volées / 3 vagues

Date : ..... **Lieu :** .....

Heure début : ..... **Heure fin :** .....

VOLÉE	ROTATION	MINUTAGE	OBSERVATIONS
ESSAI 1	A-B		
	C-D		
	E-F		
ESSAI 2	E-F		
	A-B		
	C-D		
ESSAI 3	C-D		
	E-F		
	A-B		
1	A-B		
	C-D		
	E-F		
2	E-F		
	A-B		
	C-D		
3	C-D		
	E-F		
	A-B		
4	A-B		
	C-D		
	E-F		
5	E-F		
	A-B		
	C-D		
6	C-D		
	E-F		
	A-B		
7	A-B		
	C-D		
	E-F		
8	E-F		
	A-B		
	C-D		
9	C-D		
	E-F		
	A-B		
10	A-B		
	C-D		
	E-F		

8.3. PLAN D'ARBITRAGE – UFOLARC – 9 volées / 2 vagues

Date : ..... **Lieu :** .....

Heure début : ..... **Heure fin :** .....

VOLÉE	ROTATION		MINUTAGE	OBSERVATIONS
ESSAI 1	A-B			
		C-D		
ESSAI 2	C-D			
		A-B		
1	A-B			
		C-D		
2	C-D			
		A-B		
3	A-B			
		C-D		
4	C-D			
		A-B		
5	A-B			
		C-D		
6	C-D			
		A-B		
7	A-B			
		C-D		
8	C-D			
		A-B		
9	A-B			
		C-D		

8.4. PLAN D'ARBITRAGE – UFOLARC – 9 volées / 3 vagues

Date : ..... **Lieu :** .....

Heure début : ..... **Heure fin :** .....

VOLÉE	ROTATION	MINUTAGE	OBSERVATIONS
ESSAI 1	A-B		
	C-D		
	E-F		
ESSAI 2	E-F		
	A-B		
	C-D		
ESSAI 3	C-D		
	E-F		
	A-B		
1	A-B		
	C-D		
	E-F		
2	E-F		
	A-B		
	C-D		
3	C-D		
	E-F		
	A-B		
4	A-B		
	C-D		
	E-F		
5	E-F		
	A-B		
	C-D		
6	C-D		
	E-F		
	A-B		
7	A-B		
	C-D		
	E-F		
8	E-F		
	A-B		
	C-D		
9	C-D		
	E-F		
	A-B		

8.5. RAPPORT D'ARBITRE – Tir à l'arc

Nom de la rencontre : .....
Date de la rencontre : .....
Club organisateur : .....
Lieu de la rencontre : .....
Nom de(s) l'arbitre(s) : .....

Compétition		**Discipline**	
☐ Nationale	☐ Régionale	☐ Ufolarc long	☐ Ufolarc court
☐ Inter Régionale	☐ Départementale	☐ Campagne	☐ Safari
☐ Inter Départementale	☐ Amicale	☐ Classique en salle	☐ Classique en extérieur

Sécurité :		
Largeur des couloirs arbitres :	Matériel :	Archers :

Conditions de tir	**Éclairage**	**Météo**
☐ Naturel	☐ Bon	☐ Température :
☐ Artificiel	☐ Moyen	☐ Vent :
	☐ Médiocre	☐ Pluie

Horaires des tirs – 1ère série		**Horaires des tirs – 2ème série**	
Début flèches d'essai :	Fin flèches d'essai :	Début flèches d'essai :	Fin flèches d'essai :
Début des tirs :	Fin des tirs :	Début des tirs :	Fin des tirs :

Participants Catégories d'âge :

Catégories	-11 ans	11/12 ans	13/14 ans	15/16 ans	17/25 ans	26/49 ans	50/64 ans	65 ans et +	Total
F									
M									
TOTAL									

Catégories de matériel

Catégories	SV	AV	COSV	COAV	F	NV	MV	Total
F								
M								
TOTAL								

F = Fauteuil, NV = Non Voyant, MV = Mal Voyant

Remarques, observations, suggestions

.....
.....
.....

Les arbitres

Fait à .....
le .....

L'organisateur

8.6. RAPPORT D'ARBITRE – Sarbacane

Nom de la rencontre : .....
Date de la rencontre : .....
Club organisateur : .....
Lieu de la rencontre : .....
Nom de(s) l'arbitre(s) : .....

Compétition		**Discipline**	
☐ Nationale	☐ Régionale	☐ Tir classique	☐ Jeux
☐ Inter Régionale	☐ Départementale	☐ 3D	☐
☐ Inter Départementale	☐ Amicale	☐ Championnat National (Classique & 3D)	

Sécurité :		
Largeur des couloirs arbitres :	Matériel :	Archers :

Conditions de tir	**Éclairage**	**Météo**
☐ Naturel	☐ Bon	☐ Température :
☐ Artificiel	☐ Moyen	☐ Vent :
	☐ Médiocre	☐ Pluie

Horaires des tirs – 1ère série		**Horaires des tirs – 2ème série**	
Début traits d'essai :	Fin traits d'essai :	Début traits d'essai :	Fin traits d'essai :
Début des tirs :	Fin des tirs :	Début des tirs :	Fin des tirs :

Participants Catégories d'âge :

Catégories	-11 ans	11/12 ans	13/14 ans	15/16 ans	17/25 ans	26/49 ans	50 ans et +	Total
F								
M								
TOTAL								

Catégories de matériel

Catégories	<= 0.40	>0.40		F	NV	MV	Total
F							
M							
TOTAL							

F = Fauteuil, NV = Non Voyant, MV = Mal Voyant

Remarques, observations, suggestions

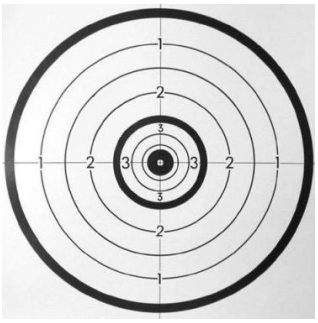
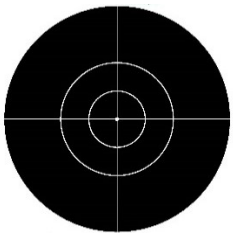
.....
.....
.....

Les arbitres

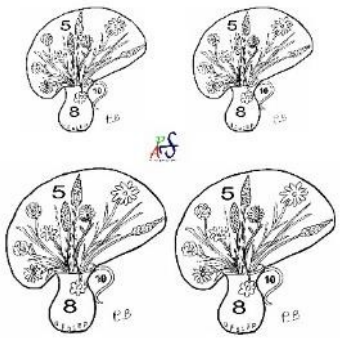
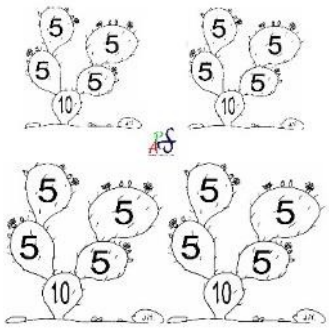
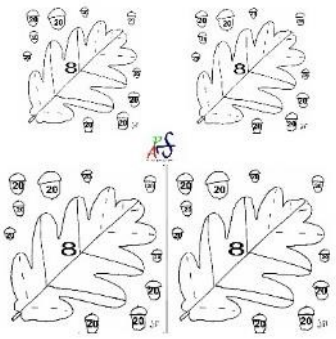
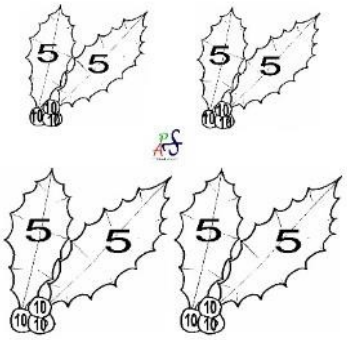
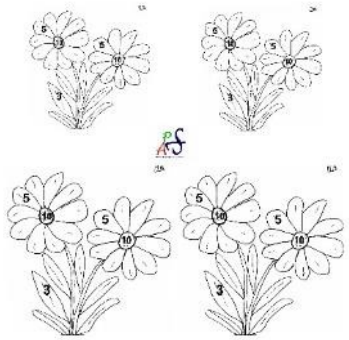
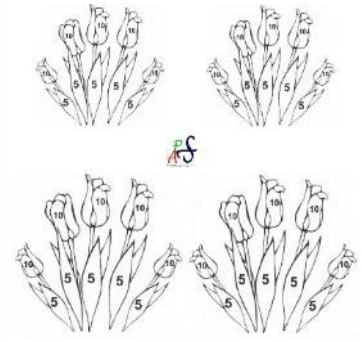
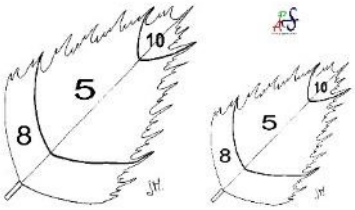
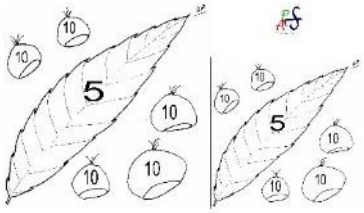
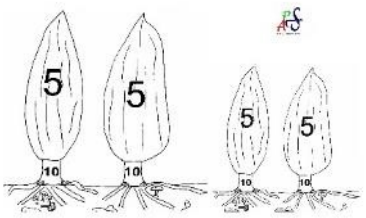
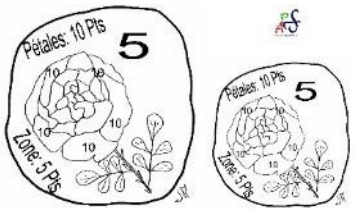
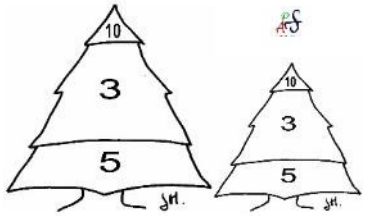
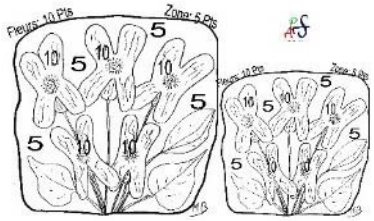
Fait à .....
le .....

L'organisateur

8.7. Les blasons de tir à l'arc

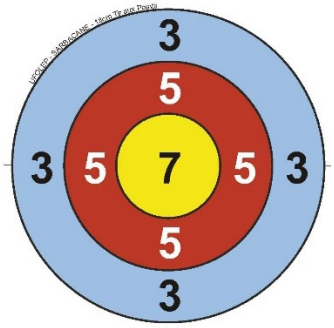
Blason 5 couleurs  Existe en diamètre extérieur de 122cm, 80cm, 60cm & 40cm	Blason réduit 3 couleurs  Existe en diamètre extérieur équivalent de 80cm, 60cm & 40cm
Blason de tir campagne  Existe en diamètre extérieur de 80cm, 60cm, 40cm & 20cm	Blason de Dart  Diamètre de 80cm
Blason de Beursault  Diamètre de 45cm	Blason d'Arc'Athlon  Existe en diamètre extérieur de 28cm, 14cm & 7cm
Blason safari  Existe en de nombreuses tailles, classées Grand, Moyen, Petit	Cible volumétrique '3D'  Existe en de nombreuses tailles, classées Grand, Moyen, Petit

Les 12 blasons du Challenge National Jeunes :

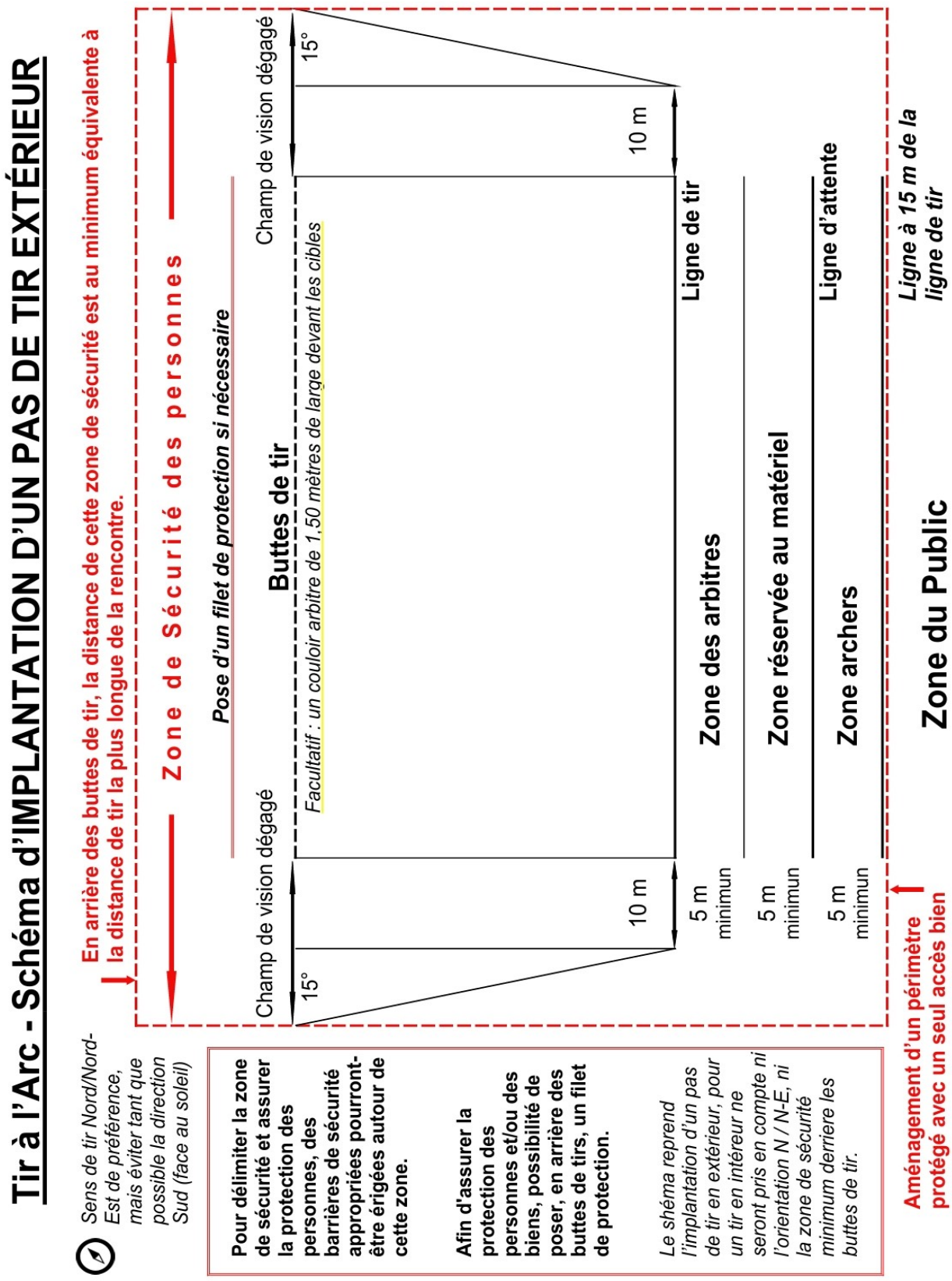
Bouquet **P/M** 	Cactus **P/M** 	Chêne **P/M** 
Houx **P/M** 	Marguerite **P/M** 	Tulipes **P/M** 
Bouleau **G/M** 	Chataignier **G/M** 	Peuplier **G/M** 
Rose **G/M** 	Sapin **G/M** 	Violettes **G/M** 

Dessins propriété de l'Ufolep

8.8. Les blasons de sarbacane

Blason tir aux points	Blason de Dart
	
De diamètre extérieur de 18cm	De diamètre de 18cm

8.9. Les schémas d'installation



Sarbacane : Schéma d'IMPLANTATION D'UN PAS DE TIR

En longueur et en latéral, le périmètre de sécurité peut être déterminé par les murs périphériques de la salle.

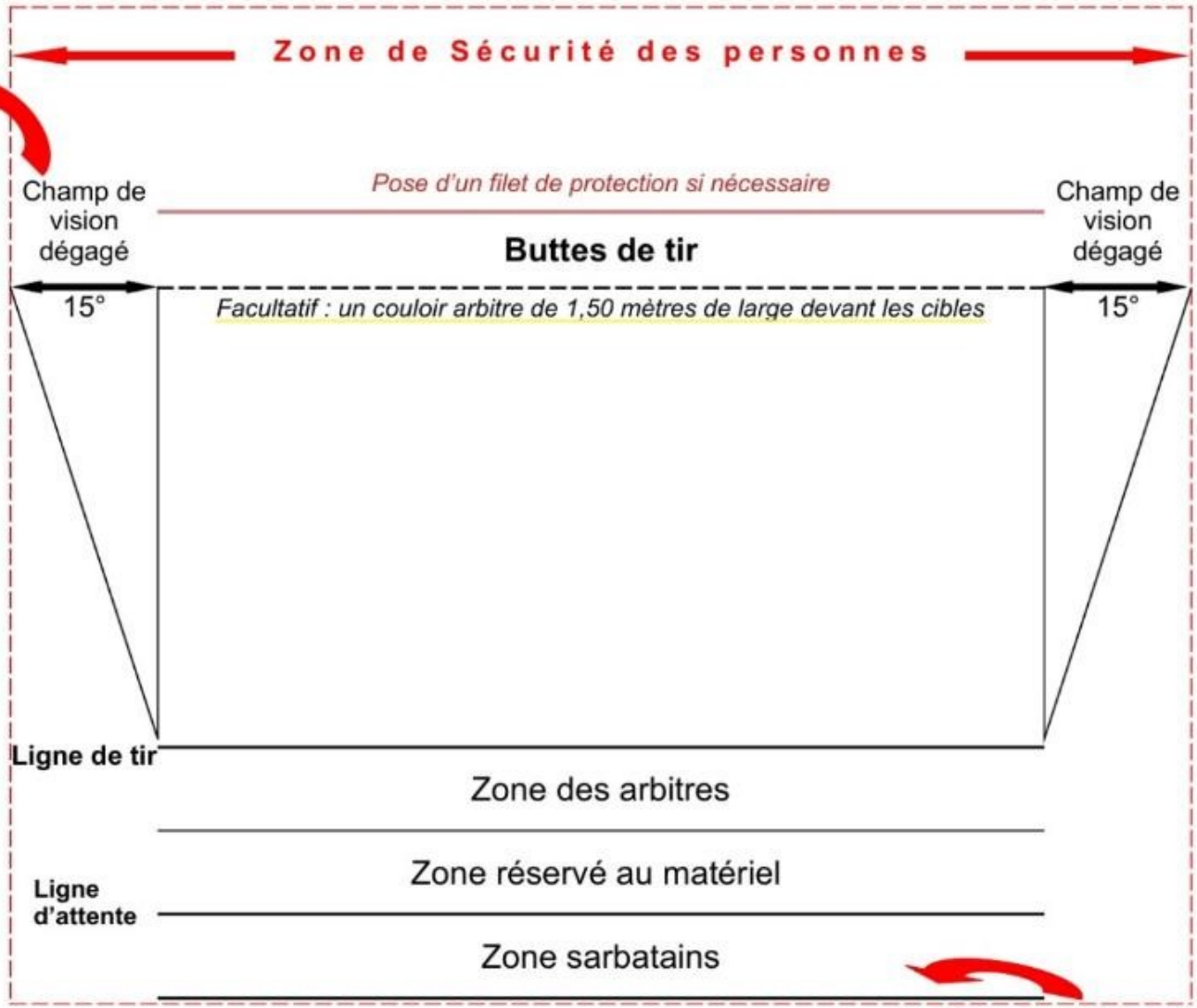
LES IMPÉRATIFS :

Aucun accès ne doit-être possible par le fond ou les cotés de la salle.

Une circulation sans risques, pour les personnes ou le matériel.

Une distanciation suffisante, pour ne pas occasionner de gêne sur le pas de tir, tout en permettant aux arbitres d'assurer leur rôle

L'installation de l'ensemble des participants sans gène mutuelle.



VIVRE LE SPORT AUTREMENT
VIVRE LE SPORT AUTREMENT
ufolep
TOUS LES SPORTS AUTREMENT

Fédération sportive de la ligue de l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire