

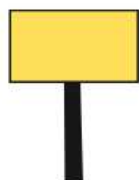
Le tir 3D



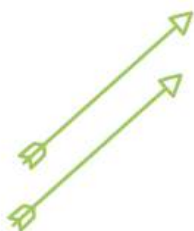
Le déroulement



Sur un parcours, terrain accidenté



Pas de tir signalé par un piquet de couleur



2 flèches par cible



24 cibles animalières en 3 dimensions :
toutes à distance inconnue



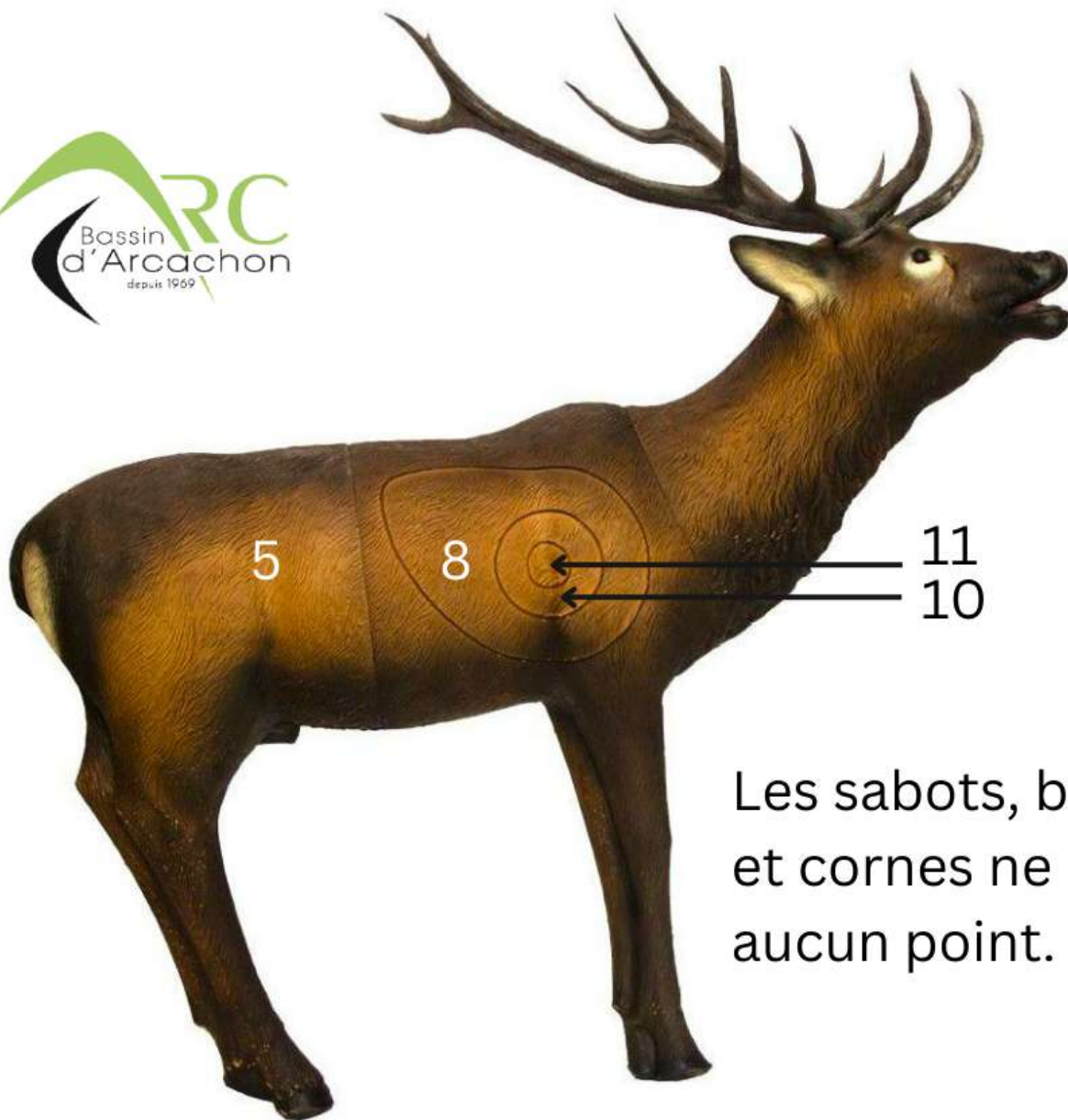
90 secondes par cible



En peloton de 3 ou 4 archers

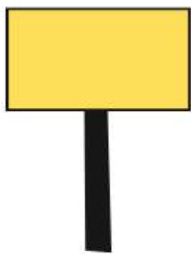


Les points

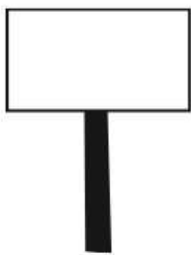


Les sabots, bois, griffes
et cornes ne rapportent
aucun point.

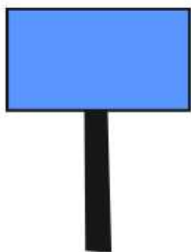
Les piquets



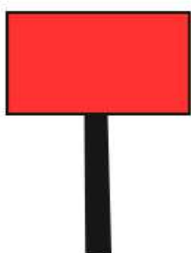
Piquet d'attente : tous les archers s'y arrêtent avant d'aller tirer la cible



Piquet blanc :
découvertes, U13 et U15



Piquet bleu :
tous les arcs sans viseur (arc chasse, arc nu, arc droit, arc à poulies nu)



Piquet rouge :
tous les arcs avec viseur (arc classique et arc à poulies regroupés dans une unique catégorie ⇒ Tir Libre)

Les cibles

4 groupes de cibles selon leur taille



Groupe 1
⇒ les plus grosses bêtes



Groupe 2

Les cibles

4 groupes de cibles selon leur taille



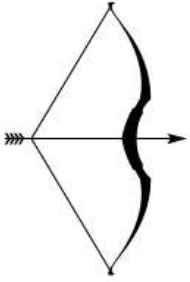
Groupe 3



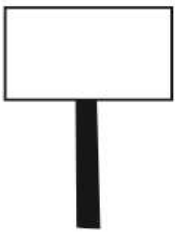
Groupe 4

⇒ les plus petites bêtes

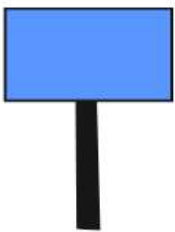
Les distances



← changent à chaque cible
dans une fourchette donnée →



5 - 25m



5 - 30m



10 - 45m

