

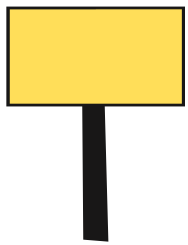
Le tir 3D



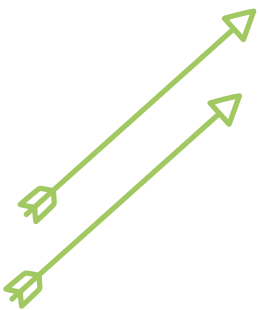
Le déroulement



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



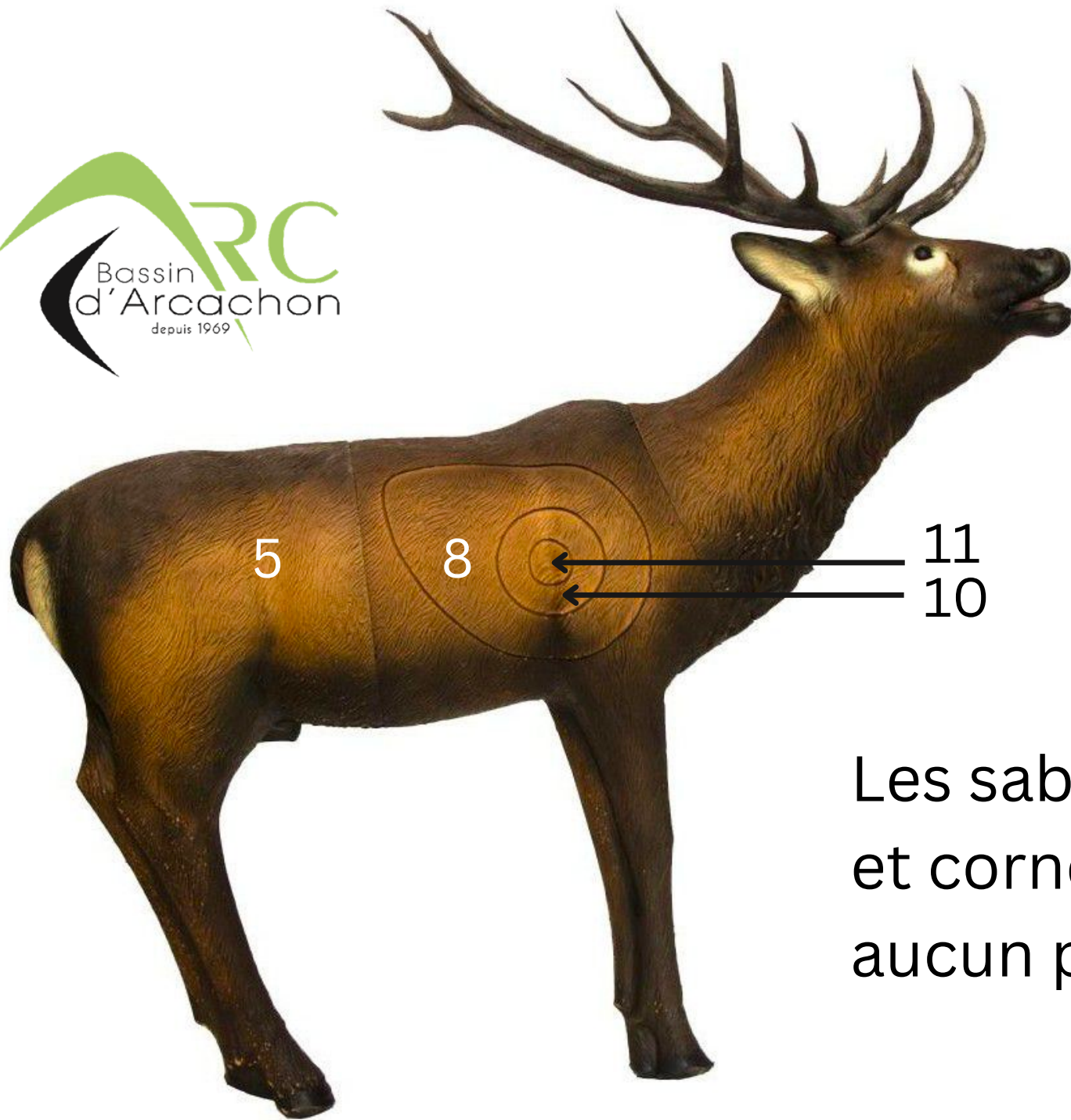
90 secondes par cible



En peloton de 4 à 6 archers



Les points



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

Soit un maximum de 22 points par cible, et de
528 points pour un parcours de 24 cibles.

Les catégories

par âge et par arme, ainsi que leurs piquets

	Arc nu (BB)	Arc à poulies nu (Co)	Arc droit (AD)	Arc libre (TL)	Arc chase (AC)
U11	Rose	X	X	X	X
U13	Blanc	Blanc	Blanc	Bleu	Blanc
U15	Blanc				
U18	Bleu	Bleu	Bleu	Rouge	Bleu
U21					
S1	Bleu	Bleu	Bleu	Rouge	Bleu
S2	Bleu		Bleu	Rouge	Bleu
S3	Bleu		Bleu	Rouge	Bleu

X : la catégorie n'est pas reconnue par la FFTA
Cellule fusionnée = regroupement de catégorie



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



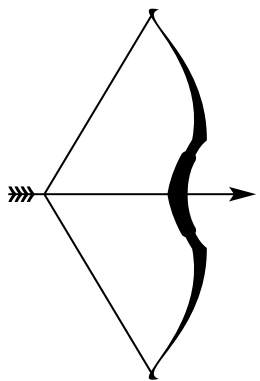
Groupe 3



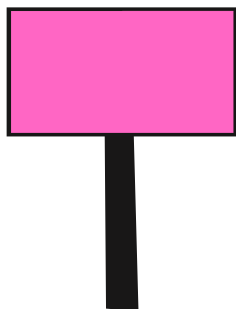
Groupe 4

⇒ les plus petites bêtes

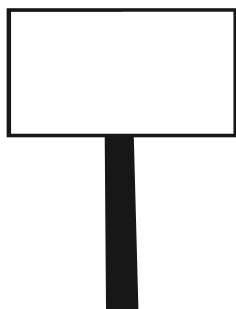
Les distances



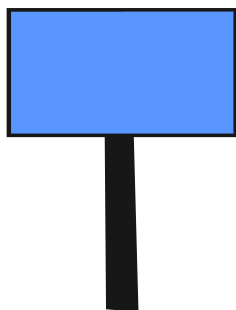
changent à chaque cible
dans une fourchette donnée



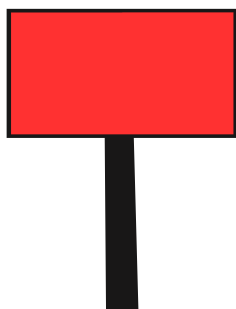
5 - 20m



5 - 25m



5 - 30m



10 - 45m

