



Comité Départemental des Bouches-du-Rhône TIR A L'ARC



REGLEMENT ARC13 2026

Esprit de l'ARC13

Le challenge ARC13 a pour objectif de **faire découvrir les différentes disciplines du tir à l'arc** aux archers débutants, dans un cadre convivial et formateur.

Les organisateurs espèrent une participation nombreuse, motivée par le plaisir de tirer et de progresser.

RAPPEL : Les archers prioritaires pour ce challenge sont les jeunes archers débutants. Participation découverte possible pour les adultes.

Cette manifestation s'étale sur cinq étapes qui se dérouleront :

Tir CAMPAGNE : le samedi 28 mars à GARDANNE (organisé par les archers de la Reine Jeanne)

Tir NATURE : le samedi 11 avril au PUY ST REPARADE

Tir TAE le samedi 09 mai à MIRAMAS

Tir RUN ARCHERY le samedi 30 mai à PELISSANNE

Tir 3D le samedi 20 juin à GEMENOS

Organisation générale des étapes

Les catégories :

Sont reconnues pour l'ARC13 : U11, U13, U15, U18 et U21 et dans chaque catégorie : masculin, féminin, arc classique avec viseur, arc classique sans viseur (Barebow) et arc à poulies.

(Préciser clairement la catégorie à l'inscription ; ex : U11 féminin arc classique sans viseur)

Du côté du club organisateur :

*Encadrement des jeunes

- Pour les disciplines de parcours, les pelotons étant parfois composés uniquement d'enfants, chaque peloton doit être accompagné par un adulte :
 - membre de l'organisation,
 - responsable ou représentant de club,
 - parent bénévole.
- Cet adulte veille au bon déroulement de la journée.

*Logistique et organisation financière:

- Le prix d'inscription est fixé à **5 € par étape**.
- Prévoir de fournir **un goûter** à chaque participant & remettre à chaque archer **un souvenir** attestant de sa participation.
- Transmettre les **résultats de la manche** au responsable de la commission jeune.
- Une **subvention de 200 €** du CD13 est prévue pour l'aide à l'organisation.

* Gestion des résultats

- Le responsable de la commission jeune établit :
 - le classement de chaque étape,
 - le classement général.

À l'issue des 5 étapes, le département récompense le vainqueur de chaque catégorie.

Classement et attribution du titre

Barème de points par manche

- 1er : 40 points
- 2e : 35 points
- 3e : 34 points
- Puis dégressif jusqu'au dernier.

Un classement est établi à chaque étape, puis cumulé pour obtenir le classement général.

Titre de « Vainqueur ARC 13 »

- Attribué à l'archer ayant le plus de points après les 5 étapes.
 - L'archer doit avoir participé à au moins 3 étapes dans la même catégorie.
 - En cas de changement de catégorie, les points ne sont pas cumulés.
-

Arbitrage

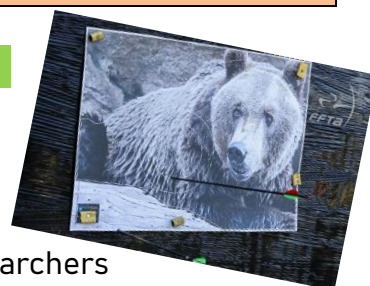
- La présence d'un arbitre n'est pas obligatoire, mais recommandée.
- L'arbitre encadre les "graines d'arbitre", jeunes intéressés par l'arbitrage.
- Les arbitres présents interviennent bénévolement.
- Leurs noms doivent être transmis au comité pour qu'ils soient remerciés en fin de saison.

DIFFERENTES DISCIPLINES PROPOSEES A L'ARC13

TIR NATURE

Organisation générale

- Le Tir Nature consiste en un parcours sur cibles animalières imprimées (blasons), disposées en milieu naturel.
- Le parcours Arc 13 peut être constitué d'une ou deux boucles, selon les possibilités du terrain.
- Ce parcours doit permettre la circulation fluide de pelotons de 6 archers maximum.



🔴 Répartition des catégories de cibles – ARC13 Nature

La composition du parcours doit respecter la proportion suivante :

- 1/6 petit animal (2 blasons)
- 2/6 petit gibier
- 2/6 moyen gibier
- 1/6 grand gibier

Exemple pour **12 cibles** :

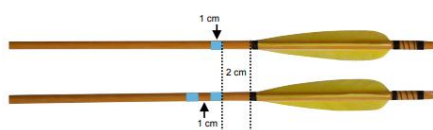
- 2 PA
- 4 PG
- 4 MG
- 2 GG

Cette répartition doit être respectée sur l'ensemble du parcours.

🔴 Règles de tir – ARC13 Nature

1. Nombre de flèches

- Chaque archer tire **2 flèches par cible**.
- Les **deux flèches sont tirées depuis le même piquet**.



2. Système de points

Les flèches doivent être baguées pour différencier les impacts :

- **1ère flèche (1 bague) : 20 / 15 points**
- **2ème flèche (2 bagues) : 15 / 10 points**

🔴 Distances de tir maximales – ARC13 Nature

Les distances sont définies par catégorie d'âge et par couleur de piquet :

Catégorie	Couleur du piquet	Distance maximale
Poussins (U11)	Blanc	15 m
U13/U15	Bleu	20 m
U18/U21/Ad	Rouge	25 m

TIR CAMPAGNE

🔴 Organisation générale

- Le parcours comporte autant de cibles à distance connue qu'à distance inconnue.
- Le nombre total de cibles doit permettre la circulation de pelotons de 4 à 6 archers. Si possible les archers tirent 2 par 2.
- Répartition des tailles de blasons :
 - **1/4 en 20 cm**
 - **1/4 en 40 cm**
 - **1/4 en 60 cm**
 - **1/4 en 80 cm**



🔴 Modalités de tir – ARC13 Campagne

- Les archers tirent **3 flèches** depuis le même piquet. Si possible ils tirent 2 par 2.
- Distances maximales selon catégories :

Catégorie	Couleur du piquet	Distance maximale
Poussins (U11)	Blanc	15 m
U13/U15	Bleu	20 m
U18/U21/Ad	Rouge	25 m

TIR RUN ARCHERY

Principe général

L'épreuve alterne **course à pied** et **séquences de tir à l'arc**, avec gestion de **boucles de pénalité** en cas de flèches manquées.



Matériel et sécurité – ARC13 Run Archery

- L'arc est tenu à la main pendant la course.
- Les flèches sont déposées :
 - soit à l'entrée de la zone de tir,
 - soit sur le pas de tir dédié à chaque athlète.
- Chaque archer doit disposer **d'au moins 9 flèches** (chaque archer ayant sa cible les flèches peuvent être différentes (plumes, encoches))
- Les accessoires de l'arc ne doivent pas dépasser 10 cm.
- Chaussures adaptées à la course obligatoires.

Cibles et distances – ARC13 Run Archery

- Les buttes comportent **3 blasons de 24 cm**.
- Distance unique : **10 m pour toutes les catégories** (U11 → U21).

Déroulement complet de l'épreuve (10 séquences) – ARC13 Run Archery

1. **Course** – boucle de 250 m environ (arc en main)
2. **Tir debout** – 3 flèches max sur 3 cibles par butte
3. **Boucles de pénalité** éventuelles – 40 m par tir manqué
4. **Course** – boucle de 250 m environ (arc en main)
5. **Tir à genou** – 3 flèches max sur 3 cibles par butte
6. **Boucles de pénalité** éventuelles
7. **Course** – boucle de 250 m environ (arc en main)
8. **Tir debout** – 3 flèches max sur 3 cibles par butte
9. **Boucles de pénalité** éventuelles
10. **Course finale** jusqu'à l'arrivée

Pénalités

- **1 tir manqué = 1 boucle de course à pied de 40 m** immédiatement après la séquence de tir.

Classement

- Le classement final est établi **au temps total** des 10 séquences, pénalités comprises.

Tir à l'Arc Extérieur (TAE)

Format de tir – ARC13 TAE

- L'épreuve se compose de 2 séries de 6 volées de 3 flèches
- Total : 36 flèches par archer.



Distances et blasons selon catégories – ARC13 TAE

- **U11/U11BB/U13BB/U15BB** : 15 m – blason 122 cm
- **U13/U15/U18BB/U21BB** : 20 m – blason 122 cm
- **U18/U21/Ad** : 30 m – blason 122 cm

Tir 3D

Organisation du parcours – ARC13 3D

- Le parcours est constitué de cibles 3D (animaux en mousse).
- L'organisateur peut créer une ou deux boucles selon le terrain.
- Le nombre de cibles doit permettre la circulation de pelotons de 5 à 6 archers.



Modalités de tir

- Chaque archer tire 2 flèches depuis le même piquet. Si possible les archers tirent 2 par 2.
- Les distances sont inconnues.

Distances maximales par catégorie – ARC13 3D

Catégorie	Couleur du piquet	Distance maximale
Poussins (U11)	Blanc	15 m
U13/U15	Bleu	20 m
U18/U21/Ad	Rouge	25 m

En vous souhaitant de bons tirs à tous !

La commission Jeunes du Comité Départemental des
Bouches du Rhône de tir à l'arc

Comité Départemental
des Bouches-du-Rhône
TIR A L'ARC

