



## **Règlement Marche-Archery - LTA**

### **Saison 2020**

#### **FORMAT DE LA COMPETITION**

##### **Catégories**

- Ouvert aux archers poussins à seniors 3 ayant une licence FFTA.
- catégorie Pous++ : Poussin et Benjamin de 2009.
- catégorie Jeunes : Benjamin de 2008, Cadet, Minime.
- catégorie Adultes : (avec junior) individuel et équipe.

##### **Parcours**

- Adultes : Marche Archery en 3 tours; boucle marche : 270m (2mn), boucle pénalité : 20m (20s).
- Jeunes : Marche Archery en 2 tours; boucle marche : 270m (2mn), boucle pénalité : 20m (20s).
- Pous++ : Marche Archery en 2 tours; boucle marche : 170m (1mn), boucle pénalité : 10m (10s).

##### **Le Tir**

- Cible (assiette carton) de 23cm à 15m (Adultes).
- Cible (assiette carton) de 23cm à 10m (Pous++ et Jeunes).
- 1 flèche par cible, 3 flèches par tour.
- 6 flèches par manche pour les Pous++ et les Jeunes.
- 9 flèches par manche pour les Adultes (Junior compris)

##### **La Marche**

- Marche sans arc, ni flèches à la main (arc et flèches sur le pas de tir)
- Carquois interdit pendant la course

##### **Matériel de tir**

- Pas d'arc à poulie.
- Arc =< 35lbs sans stabilisateur central. ou stable <35cm autorisée.
- N° Dossard ou n° Arc.

##### **Déroulement compétition pour 3 ou 2 tours**

###### Adulte (Junior compris) :

- en 3 tours : 1er tour tir debout, 2ème tour tir un genou à terre, 3ème tour tir debout.

###### Pous++ et Jeunes (sans Junior) :

- en 2 tours : 1er tour tir debout, 2ème tour tir debout.

##### **Récompenses**

- aux 3 premières (filles) de chaque catégorie (Pous++, Jeunes, Adultes).
- aux 3 premiers (garçon) de chaque catégorie (Pous++, Jeunes, Adultes).



## Règlement Marche-Archery - LTA Saison 2020

### **INSTALLATION PARCOURS**

#### **Pas de tir**

- Couloir : 1,2 à 1,5m.
- N° de couloir, N° dossard ou N° arc, idem N° plot pour flèches.
- Arrière du pas de tir : environ 10 m pour la zone réservé archers et officiels.

#### **Cible/But (12 buts maxi)**

- 2 à 3 niveaux de 3 cibles.
- Assiette en carton blanche.
- But filmé en noir.
- Cibles de 23 cm à 15m (pour adulte et jeune) ou de 23 cm à 10m (pour Pous++)
- Ecart entre cible 30 cm de centre à centre.
- N° de But fond jaune et fond noir alternativement.

#### **Aire de départ**

- Zone suffisamment proche du public.

#### **Boucle de Marche**

- 270m pour les catégories Adultes et Jeunes et 170m pour la catégorie Pous++.

#### **Boucle de pénalité**

- 20m pour les adultes et les jeunes et 10m pour les poussin++.
- Panneau sur le début de boucle de pénalité.
- il y aura un tour de pénalité par cible manquée. (voir explication ci-dessous)

#### **Aire d'arrivée**

- Arrivée avec couloir entre 2 barrières pour maîtriser l'ordre d'arrivée.
- Zone suffisamment grande et à proximité du public.

### **ARBITRAGE ET RESULTATS**

**Commissaires de l'Aire de départ :** par 1 ou 2 bénévoles du club.

- Gèrent les dossards, le dépôt des arcs et des flèches sur le pas de tir et le Départ.

**Commissaires de la Boucle de marche :** par 1 ou 2 bénévoles.

- Le commissaire bloquera l'archer qui sera pris à courir pendant 20s.

**Spotters :** par 4 à 6 bénévoles (1 spotter pour 2 ou 3 archers)

- Vérifient les cibles atteintes et donnent un carton par tir réussi :  
3 tirs réussis = 0 tir manqué = 3 cartons, donc aucun tour de pénalité.  
2 tirs réussis = 1 tirs manqués = 2 cartons, donc 1 tours de pénalités.  
1 tirs réussis = 2 tirs manqués = 1 carton, donc 2 tours de pénalités.  
0 tir réussi = 3 tirs manqués = 0 carton, donc 3 tours de pénalités.

**Commissaires des Boucles de pénalités :** par 1 ou 2 bénévoles.

**Commissaires de l'Aire d'arrivée :** par 1 ou 2 bénévoles.

- Le commissaire contrôle et relève l'ordre d'arrivée des archers.



Arts Sports et Loisirs en Pays d'Aigues

**ASL – ARCHERS DE LA TOUR**  
**LA TOUR D'AIGUES**  
Agrément FFTA 1384145



**Règlement Marche-Archery - LTA**  
**Saison 2020**

**ORGANISATION DE LA MARCHE-ARCHERY DES ARCHERS DE LA TOUR D'AIGUES**

**Les Manches**

- Les Manches Poussin++ (avec Benjamin de 2009).
- Les Manches Jeune (sans junior).
- Les Manches Adulte (avec junior).

**Les Petites Finales et Les Finales**

- 3 Petites Finales en individuel.
- 3 Finales en individuel.

**Déroulement d'une Manche de poule ou de finale**

- Chaque archer se verra affecter un numéro (de 1 à 12):  
Donc même numéro pour son dossard, son pas de tir, son plot à flèches, son arc
- Dépôt des 9 flèches de chaque archer sur son pas de tir numéroté (plot).
- Dépôt de l'arc pour tous les archers sur le pas de tir numéroté qui lui est affecté (repose arc)
- Au départ, les archers ont 0 carton de pénalité.
- Départ sur zone départ. Départ donné par le bénévole arbitre du club ou un officiel.
- 1ere boucle de marche. (interdit de courir)
- Arrivée en zone de tir ; chaque archer se présente sur son pas de tir numéroté (idem dossard).
- Chaque archer tire ses 3 flèches sur les cibles/assiettes niveau 1 (niveau du haut) pour 1<sup>er</sup> tour, ect...
- Le spotter donnera un carton à l'archer pour chaque tir réussi.
- L'archer se dirigera vers la boucle de pénalité.
- Chaque archer donnant 3 cartons au commissaire de pénalité pourra poursuivre sa marche.  
Sinon l'archer fera son tour de pénalité,  
Le commissaire donnant à l'archer un carton à chaque tour fait.  
Jusqu'à ce que l'archer donne 3 cartons au 2<sup>ème</sup> commissaire, ainsi il pourra poursuivre sa marche.
- Et on recommence pour le 2<sup>ème</sup> tour.
- Après avoir fait la dernière boucle de marche, de son dernier tir et s'être acquitté de sa dernière série de pénalité, chaque archer ira en zone d'arrivée puis se présentera en file indienne devant le commissaire qui notera l'ordre d'arrivée de chaque archer.

**Amende pour ceux qui court :**

- Le commissaire bloquera l'archer qui sera pris à courir pendant 20s.

**Exemple de nombre de manche pour archers LTA au complet** si 12 archers max par manche.

En Individuel :

- 1 manche Poussin++ (avec 11 poussins et benjamins de 2009).
- 2 manches Jeune (avec 24 jeunes).
- 2 manches Adulte (avec 25 adultes)
  
- 1 Finale « Scratch Pous++ ».
- 1 petite finale « Scratch Jeune ».
- 1 petite finale « Scratch Adulte ».
- 1 Finale « Scratch-Jeune » avec les 6 meilleurs de chaque manche Jeune.
- 1 Finale « Scratch-Adulte » avec les 6 meilleurs de chaque manche Adulte.

# Règlement Marche-Archery - LTA

## Saison 2020

3 parcours possibles

