

Le Tournoi du Val Samedi 03 Octobre 2026

Rendez-vous amical et festif des archers de parcours.

L'idée de cette rencontre est de faire découvrir aux novices la discipline du tir à l'arc en parcours et pour les autres de se faire plaisir.

Les archers souhaitant participer individuellement sont les bienvenus mais seront hors classement.

Équipe :

Composée de trois tireurs sans catégorie d'âges mais avec au moins une archeresse.

Un seul arc mécanique (avec ou sans viseur) autorisé par équipe.

Il ne peut pas y avoir d'équipe composée uniquement de trois archers - de 15 ans.

Chaque équipe doit faire preuve d'imagination pour sa présentation (orale) et représentation. Seront notés sur 5 points l'ambiance (énergie), le nom de l'équipe, le costume et enfin la présentation (mise en scène). Uniformes et autres délires sont les bienvenus sans limite de thème sauf la nudité peut-être...

Les équipes peuvent se constituer le matin même, elles prendront alors le temps de préparer leur présentation pour le jury.

Une note sera attribuée pour la présentation et représentation à chaque équipe, celle-ci sera ajoutée aux points cumulés des trois archers sur les deux parcours. Note sur 20 coefficient 10. Le zéro n'est pas éliminatoire.

En parallèle sera organisé le Trophée des Archeresses :

Composée de trois féminines, sans condition d'âge, participant au tournoi mais pouvant appartenir à des équipes différentes (un seul arc mécanique). Leur participation se fait sur inscription au greffe **avant le départ**. Le comptage total des points est la somme des trois scores établis par chacune des archeresses sur les deux parcours.

Il va sans dire que la triche est un déshonneur, l'arbitrage se fait en accord avec le peloton.

Les armes, trois catégories :

1 : Traditionnels,
arc préhistorique, arc mongol, longbow, arc chasse...

2 : Barebow,
arc qui ne doit pas avoir de viseur, de stabilisateur, ou d'autre accessoires. Poulie nu.

3 : Viseurs,
tous les arcs qui ont un viseur ; classique, poulie, les accessoires sont autorisés.

Conditions de tir :

- les parcours se font en pelotons de trois tireurs
- les archers tirent l'un après l'autre
- les archers peuvent se placer jusqu'à 1 m du piquet sans le dépasser
- jumelles autorisées
- télémètre interdit
- en cible, les cordons doivent être coupés pour se voir attribuer les points de la zone supérieure
- piquets jaunes + de 15 ans
- piquets noirs de 7 à 14 ans

Parcours « Sport en milieu rural » :

Chaque parcours est constitué de 12 cibles un mixe de cibles 3D et blasons animaliers.

- 3 cibles groupe 1 : 3D groupe 1 ou blason grand gibier
- 3 cibles groupe 2 : 3D groupe 2 ou blason moyen gibier
- 3 cibles groupe 3 : 3D groupe 3 ou blason petit gibier
- 3 cibles groupe 4 : 3D groupe 4 ou blason petit animal

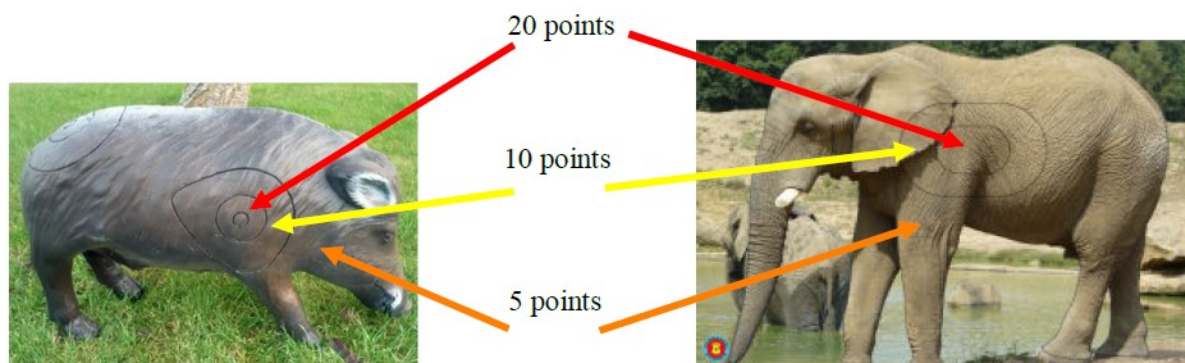
Parmi les 12 cibles 6 sont à distance connue indiquée sur les piquets.

Distance adulte maximum 25 mètres, distance minimum 3 mètres

Les parcours :

Parcours Aller dit Parcours Centre :

- Nombre de flèches tirées, 3 par cible
- But du jeu, mettre les 3 flèches au centre, zone tué
- Temps de tir : 2 minutes pour 3 flèches
- Points par flèche : 20 dans la zone tué, 10 dans la zone vitale, 5 zone blessé
- Max de points : 60 par cible / 720 pour le parcours



Parcours retour dit parcours zone :

- Nombre de flèches tirées, 4 par cible
- But du jeu, mettre une flèche dans chaque zone (zone blessée, zone vitale, zone tuée). La quatrième flèche est un bonus, au cas où une zone n'aurait pas été atteinte. S'il y a deux flèches dans la même zone, une seule sera comptabilisée.
- Temps de tir : pas de limite de temps.
- Points par flèche : 3 flèches comptent. 30 points dans la zone tuée, 20 points dans la zone vitale, 10 points dans la zone blessée.
- Max de points : 60 par cible. 720 pour le parcours

