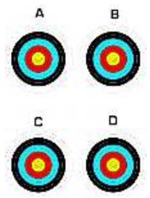
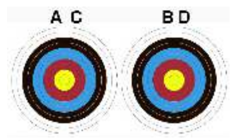
AIDE MEMOIRE POUR LA COMPETITION

- INSCRIPTION	A l'avance (Voir l'avis de concours)
- GREFFE	Règlement de l'inscription Présentation d'un document avec photo (Licence, passeport sportif ou pièce d'identité).
- TENUE DE TIR	Libre (sauf "jean"), jupe ou short "plus long que la main", chaussures fermées Sinon, en blanc, ou tenue du club (Haut = maillot du club, bas en blanc). Voir sur l'avis de concours quelle est la tenue demandée.
- FLECHES	Identiques (mêmes plumes et encoches) Marquées sur le tube au nom ou aux initiales de l'archer.

°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°°

- TERRAIN	Zone des archers Ligne d'attente Ligne de tir Ligne des 3 mètres devant la ligne de tir (flèche manquée)
- FEUX	Feu rouge : Tir interdit Feu vert : Tir autorisé Feu orange : Reste 30 secondes
- SIGNAUX	2 signaux : appel des tireurs, montée au pas de tir 1 signal : ouverture du tir (10 secondes après l'appel). 3 signaux : fin du tir, montée aux cibles
- POSITION	Les pieds "à cheval" sur la ligne de tir Archer A à gauche, archer B à droite. Archer C à gauche, archer D à droite. 1 ère volée : A et B, puis C et D. 2 ème volée : C et D, puis A et B.





- ENTRAINEMENT	Nombre de flèches libre
- TIR	3 flèches en 2 minutes Interdit de "lever" le bras d'arc avant le feu vert.
- MARQUE	Marque et double marque (identiques) par deux archers de la cible. Valeurs des flèches par ordre décroissant (10, 9, 7) et non par ordre de tir. On ne touche aucun flèche ni la cible avant d'avoir enregistré toutes les flèches de la volée
- COCHAGE	Marque sur le blason pour chaque flèche avant d'enlever les flèches de la cible.
- CORDONS	Si le tube de la flèche touche deux zones, on retient la plus haute. En cas de désaccord entre les archers de la cible, appel à l'arbitre.
- INCIDENT	Pour tout incident, faire appel à l'arbitre (sans crier !) Attention : une flèche tirée n'est jamais retirée (sauf si elle est restée dans les 3 m)