



Règlement Marche-Archery - LTA Saison 2019

FORMAT DE LA COMPETITION

Parcours

En Individuel :

- Adulte : Marche Archery en 3 tours; boucle marche : 380m (4mn), boucle pénalité : 30m (30s).
- Jeune : Marche Archery en 2 tours; boucle marche : 280m (2mn), boucle pénalité : 20m (20s).
- Pous++ : Marche Archery en 2 tours; boucle marche : 180m (1mn), boucle pénalité : 10m (10s).

Catégories pour LTA

- Ouvert à toute catégories : des poussins jusqu'aux seniors 3.
- catégorie : Poussin++ et Benjamin. (taille < à 1.45m & si pas de Flèche Blanche ou +). 7 Pous++
- catégorie : Jeune (sans junior) individuel et équipe. 25 jeunes
- catégorie : Adulte (avec junior) individuel et équipe. 27 adultes

Déroulement compétition pour 3 ou 2 tours

En Individuel :

- Pour Adultes en 3 tours : 1er tour tir debout, 2ème tour tir un genou à terre, 3ème tour tir debout.
- Pour Jeunes et poussins en 2 tours : 1er tour tir debout, 2ème tour tir debout.

Tir

- Cible (assiette carton) de 23cm à 18m (archer avec flèche bleue ou plus).
- Cible (assiette carton) de 23cm à 10m (archer avec flèche noire ou moins)
- 1 flèche par cible, 3 flèches par tour et 6 flèches par manche (ou 9 flèches pour adultes).

Marche

- Marche avec arc à la main pour adulte, ou
Marche sans arc à la main pour jeune et poussin (arc sur le pas de tir)
- Flèches au pas de tir (plot) Carquois interdit pendant la course

Matériel de tir

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



Règlement Marche-Archery - LTA Saison 2019

INSTALLATION PARCOURS

Pas de tir

- Couloir : 1,2 à 1,5m avec plots de séparation par ex.
- N° de couloir, N° dossard ou N° arc, idem N° plot pour flèches.
- Arrière du pas de tir 10 à 12m pour la zone réservée 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 18m (archer avec flèche bleue ou plus) ou de 23 cm à 10m (flèche noire ou moins)
- 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

- 380m pour les adultes ou moins pour les jeunes (280m) et les poussins (180m).

Boucle de pénalité

- 30m pour les adultes ou pour les jeunes et les poussins (20m).
- 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

Arbitres nombre bénévole: 2.

- Gèrent le déroulement et la sécurité de la manifestation.
- Ainsi que l'application du règlement.

Commissaires nombre bénévole: 4 (2 pour la boucle de marche et 2 pour la boucle de pénalité)

- Gèrent la circulation (zone de tir et zone d'arrivée) des archers et contrôlent les tours de pénalités.

Spotters nombre bénévole: 4 (1 spotter pour 2 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.

Résultats nombre bénévole: 2

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



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 2019

ORGANISATION DE LA MARCHE-ARCHERY

Les Manches

- Les Manches Poussin++ (avec Benjamin si taille < à 1.45m & si pas de Flèche Blanche ou +).
- Les Manches Jeune (sans junior).
- Les Manches Adulte (avec junior).

Les Finales

- 3 finales en individuel.

Déroulement d'une Manche de poule ou de finale

- Chaque archer se verra affecter un numéro (de 1 à 10):
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 les poussins et les jeunes 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 l'arbitre 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^{er} 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^{ème} commissaire, ainsi il pourra poursuivre sa marche.
- Et on recommence pour le 2^{ème} tour.
- Après avoir fait la dernière boucle de marche suivi 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'arrivé et temps de chaque archer.

Amende pour ceux qui court :

Le commissaire bloquera l'archer pendant 20s pour ceux qui seront pris à courir.

Exemple de nombre de manche pour archers LTA au complet si 10 archers max par manche.

En Individuel :

- 7 Pous++ donc 1 manche de poule. + 1 Finale « Scratch-Pous++ » avec 7 pous++.
- 25 jeunes donc 2 manches de poule. + 1 Finale « Scratch-Jeune » 4 ou 5 meilleurs de chaque poule.
- 27 adultes donc 2 manches de poule. + 1 Finale « Scratch-Adulte » 4 ou 5 meilleurs de chaque poule.

- et petite finale Jeune.
- et petite finale Adulte.

Règlement Marche-Archery - LTA Saison 2019

