



SAMEDI 10 JUIN 2023

de 14h à 17h

Angle rue du Hoggar et de l'avenue des Indes,
91940 LES ULIS



Les jeux du tir à l'arc se veulent un temps fort de fin de saison, une offre ludique, de proximité et à la portée de tous les jeunes. Destinés prioritairement aux archers **qui ne sont pas (encore) compétiteurs**, les jeux du tir à l'arc sont ouverts à tous les jeunes licenciés **de moins de 18 ans**.

Les jeunes sont répartis dans des équipes **mixtes en âge, en arme et en genre** afin de favoriser le partage. **Les U11 et U13 tireront à 10m, les U15 et U18 à 20m.**

Les équipes de **4 archers** participent toutes aux différents ateliers et un classement sera établi à l'issue de chacun.

Horaires:

13h: accueil/échauffement
14h: début des ateliers
16h: Run archery
16h30: goûter et podium

Distance de tir:

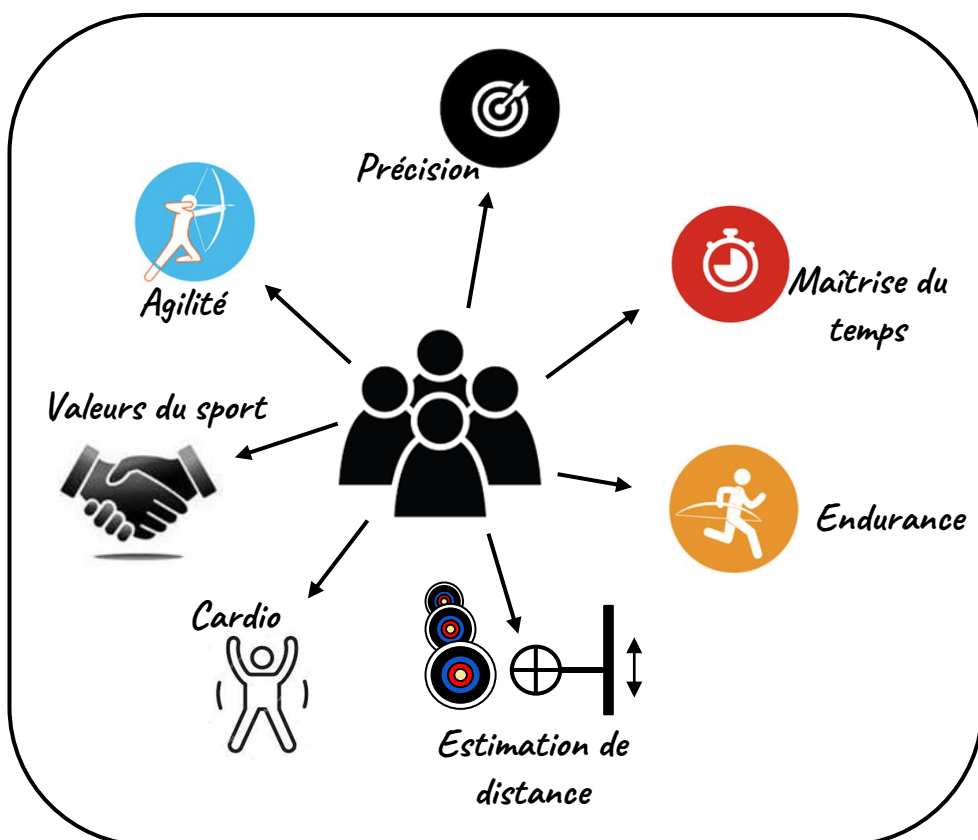
U11 et U13 : 10m
U15 et U18 : 20m

Composition d'équipe:

4 archers max.

Possibilité de faire une entente de clubs.

Voir le détail des épreuves en page 2



Inscription:

Par l'entraîneur du club avant le 8 juin 2023 sur jeuxtirarc-ffa.web.app





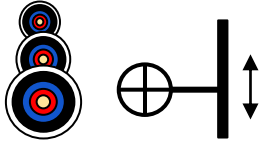
Tarif: 5€ par archer à l'ordre du CDTAE (incluant le tir et le goûter).

Classement: Chaque équipe obtient des points selon son classement à chaque atelier. Par exemple pour 5 équipes sur le premier atelier, la première remporte 5 points, la seconde 4 points ... Le total de points par équipe sur tous les ateliers permettra de réaliser le classement final.


Tenue adaptée à la météo et aux épreuves notamment de course.

Licence obligatoire

Détail des épreuves proposées

Thème	Evaluation	Conditions de tir
 Précision	Les 10 et 9 de l'ensemble des membres de l'équipe sont cumulés.	60cm, 2 min par volée de 4 flèches par archer, 3 volées
 Agilité	Chaque volée est tirée avec une contrainte : sur un pied, assis sur une chaise puis les pieds collés.	60cm, 2 min par volée de 3 flèches par archer, 3 volées
 Gestion du temps	Score cumulé de l'équipe	80cm, 2 flèches par archer, 40 secondes x nb archers de l'équipe. Chacun son tour sur le pas de tir.
 Valeurs citoyennes et sportives	Score de l'équipe	1 QCM par équipe
 Estimation de distances	Score de l'équipe	3 volées. 1 cible campagne (3fl), 1 nature (2fl) et une 3D (2fl), distances inconnues.

A l'issue des ateliers, une épreuve finale d'endurance collective sera disputée :

 Endurance	Temps de l'équipe	Run archery en relais. Une course d'une centaine de mètres et tir sur trispot campagne horizontale. 3 flèches par archer.
---	-------------------	---

Déroulement de l'épreuve de run archery :

A l'issue des ateliers, une course en relais par équipe sera organisée. Chaque archer devra parcourir une boucle d'environ 60 m puis tirer 3 flèches à la distance correspondant à sa catégorie. Pour chaque flèche manquée, l'archer devra parcourir une boucle de pénalité d'une 20e de mètres avant de passer le relais à son coéquipier. Les équipes seront classées par temps croissant d'arrivée.

S'il y a plus d'équipes que de cibles prévues, l'épreuve sera divisée en plusieurs sessions.

CONSIGNES AUX ARCHERS ET ENTRAÎNEURS

- Les archers doivent avoir une tenue adaptée à la météo et à la course.
- Les archers doivent être en possession de leur licence.
- Réaliser un réglage :
 - entre 5 et 15m pour les U11/U13
 - entre 10 et 20m pour les U15/U18

Atelier mini-parcours / estimation de distance

Afin de faire découvrir les disciplines de parcours, nous proposons un éventail de cibles des différentes disciplines. Les archers auront 1 min pour tirer leur flèches.

- Cible 3D : groupe 1 ou 2, 2 flèches par archer
- Blason nature : 2 blasons birdy : 1 flèche par blason par archer
- Blason campagne : blason de 40cm gazinière. 3 flèches par blason par archer.

Il est important d'apprendre aux archers le comptage de points en amont de la rencontre :

- campagne : 6 à 1 points
- 3D : 11, 10, 8 et 5 points
- nature : première flèche = 20-15 et seconde flèche = 15-10 (tué- blessé)

La distance sera de 5 à 15m pour les U11/U13
et 10 à 20m pour les U15/U18

ORGANISATION

On commence par les ateliers de tir, puis le QCM pour se reposer un peu pendant que l'on configure la ciblirie pour le run archery. On termine par le run archery avec toutes les équipes si possible, sinon en 2 manches. puis le goûter et récompenses

- feuilles de marque
- plaquettes
- 2 cibles par atelier (10 et 20m) = 6 cibles minimum, idéalement 12 pour faire passer plusieurs équipes et pour le run archery.
- plots de chantier, rubalise,
- Récompenses
- 1 cible 3D
- blasons 80cm, 60cm, trispot campagne, nature
- Piquets blancs et bleus

Estimation de distances / parcours :

un piquet d'attente, puis 1 piquet blanc U11/U13 et 1 piquet bleu U15/U18

- 1 cible 3D moyen ou gros gibier (12 et 15m)
- 2 cibles avec blasons nature birdy (8 et 11m) : 1 flèche par blason pour chaque archer.
- 1 cible campagne gazinière: 2 flèches par blason pour chaque archer (10 et 10m).