



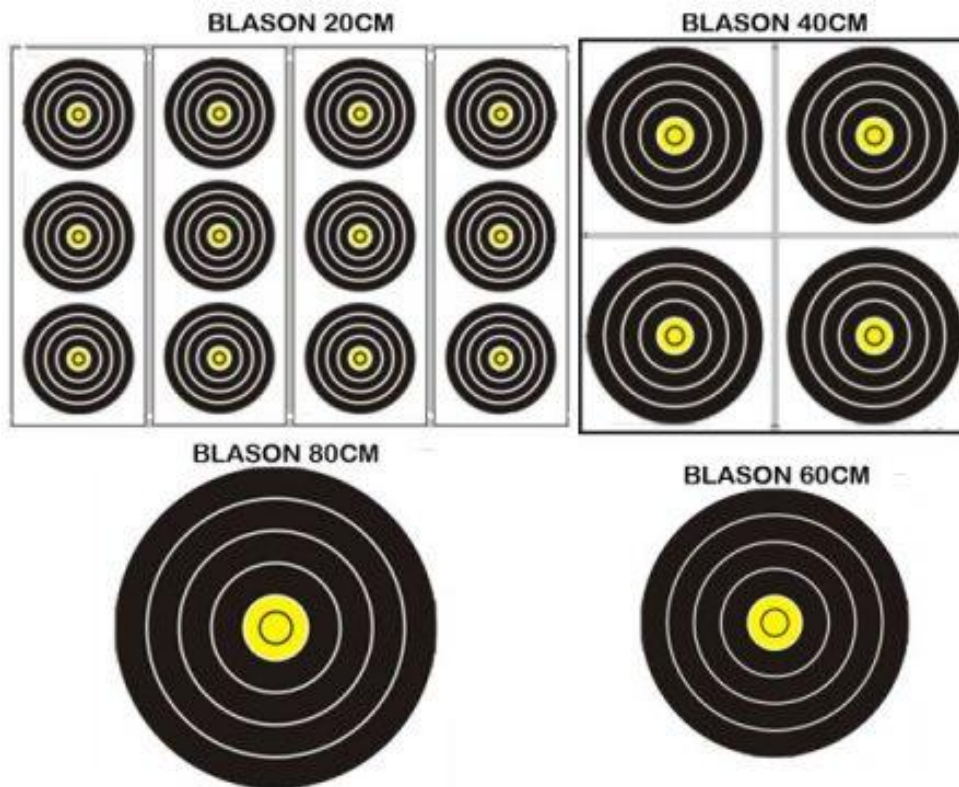
## LE TIR CAMPAGNE

24 cibles sont placées sur le parcours soit en une seule fois, soit en deux fois 12 cibles, à des distances connues ou pas ou les deux.

Les 24 cibles peuvent être tirées à la suite ou une pause repas peut être mise en place après les 12 premières cibles.

Des blasons ronds, de différentes tailles (de 20 (appelé aussi « Birdie », 40 (appelé aussi « Gazinière », 60 et 80 centimètres de diamètre) à différentes distances sont installés sur les cibles. On tire 3 flèches en 3 minutes sur chaque cible.

### Les blasons :



### Les distances :

Les piquets de tirs sont, en principe, de 4 couleurs différentes : orange, blanc, bleu et rouge.

Ci-après le tableau récapitulatif des distances à respecter par l'organisateur des concours :

Tableau distances parcours inconnues

Nombre de cibles par unités de 12 Cibles Mini-Maxi	Diamètre des blasons en cm	Distances en mètres		
		Piquet Blanc (* Orange)	Piquet Bleu	Piquet Rouge
3	20	5 - 10	5 - 10	10 - 15
3	40	10 - 15	10 - 20	15 - 25
3	60	15 - 25	15 - 30	20 - 35
3	80	20 - 35 * 20 - 30 m pour les Benjamins(U13)	30 - 45	35 - 55

Tableau distances parcours connues

Nombre de cibles par unités de 12 Cibles	Diamètre des blasons en cm	Distances en mètres		
		Piquet Blanc (* Orange)	Piquet Bleu	Piquet Rouge
3	20	5 - 10 - 15	5 - 10 - 15	10 - 15 - 20
3	40	10 - 15 - 20	15 - 20 - 25	20 - 25 - 30
3	60	20 - 25 - 30	30 - 35 - 40	35 - 40 - 45
3	80	30 - 35 - 40 * 30 - 30 - 30 m pour les Benjamins(U13)	40 - 45 - 50	50 - 55 - 60

### Les scores :

En Tir Campagne chaque flèche compte entre 1 et 6 points selon si elle est plus ou moins proche du centre. Deux petites particularités :

\* les blasons de 20 cm de diamètre sont disposés à la verticale, il y en a trois. L'archer doit tirer une flèche sur chaque spot. Si deux flèches arrivent sur un même spot la plus mauvaise des deux sera comptabilisée, la meilleure vaudra zéro.

\* les blasons de 40 cm de diamètre sont disposés par 4 sur une même cible. L'archer doit tirer sur un seul blason selon son ordre de tir. S'il met une flèche dans un autre blason, elle comptera zéro.

On peut marquer de 0 à 18 points par cible.