

Sarbacane

Guide d'utilisation et d'arbitrage



Commission Nationale Sportive Tir à l'Arc
Activité Sarbacane



**Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane**

SOMMAIRE

1. PREAMBULE	3
2. PRESENTATION	3
2.1. La Sarbacane moderne (le Blowgun).....	3
2.2. Les projectiles.....	4
2.3. Les visuels de tir.....	5
3. LA SECURITE	7
4. LE MATERIEL	8
5. LE TIR CLASSIQUE	9
6. RASSEMBLEMENT NATIONAL SARBACANE	12
6.1. Participants	12
6.2. Catégories	12
6.3. Déroulement.....	12
a) Tir Classique	13
b) Parcours 3D	13
6.4. Classement.....	14
a) Individuel.....	14
b) Par équipe.....	14
7. LES JEUX.....	15
7.1. Tir Longue Distance	15
7.2. Tir aux Objets.....	15
7.3. Le blason de « dart »	16
9. LES BADGES DE PROGRESSION	17
10. L'ORGANISATION D'UN CONCOURS	19
11. ROLE DE L'ARBITRE	21
11.1. Equipement des arbitres.....	22
11.2. Tenue vestimentaire des arbitres.....	22
11.3. Déroulement des épreuves	22
a) Ordre des tirs	22
b) Pas de tir	22
c) Evénements de tir	23
d) Contrôle des traits sur les cibles.....	25
12. BIBLIOGRAPHIE :	26
ANNEXES	27
A. RAPPORT D'ARBITRE.....	28
B. PLAN D'ARBITRAGE (2 vagues).....	29



**Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane**

1. PREAMBULE

La sarbacane est une activité de précision. Elle peut très bien s'intégrer lors des rencontres, compétitions, journées de découverte de tir à l'arc.

L'activité sarbacane peut apporter à nos clubs un souffle nouveau en termes de pratiques et de pratiquants : sarbatains et sarbataines (termes inventés à partir du vieux français où le terme « sarbatenne » apparaît en 1519 puis est transformé en « sarbatane » puis sarbacane). Ce document a pour but de vous donner les informations « de base » pour mettre en place l'activité dans votre club.

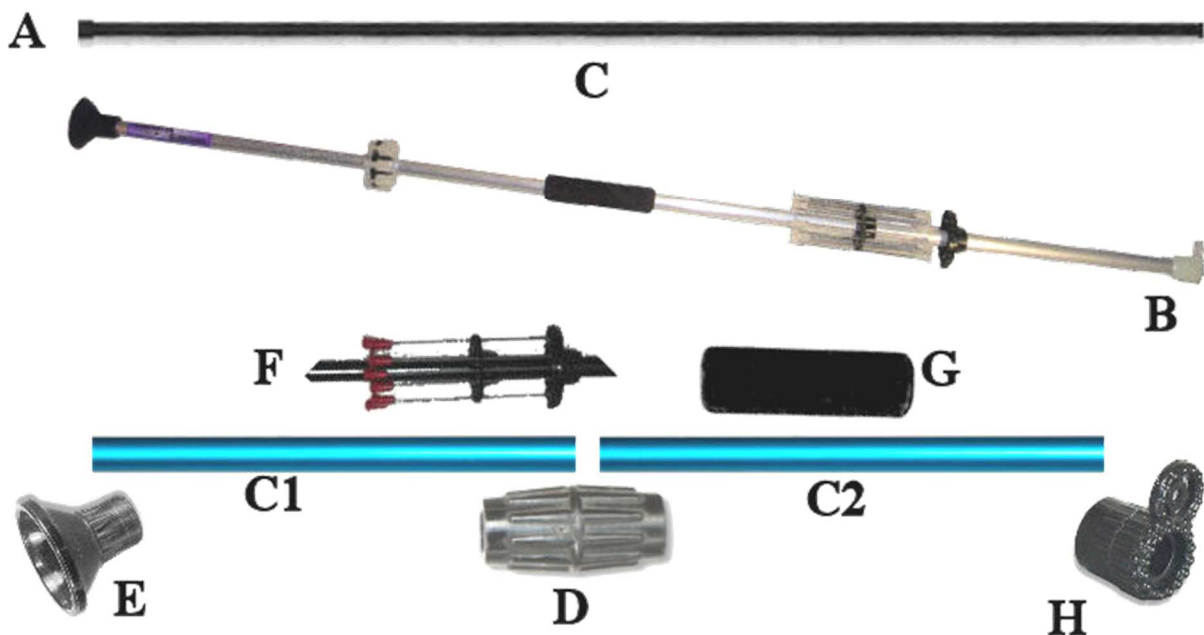
2. PRESENTATION

Le tir à la sarbacane se fait grâce à un tube d'où un projectile est propulsé sur une cible. Le tireur se place derrière une ligne signalée au sol et tire les projectiles en visant sur la cible.

2.1. La Sarbacane moderne (le Blowgun)



La sarbacane est composée de plusieurs parties :



Le Tube : généralement en aluminium, il est l'élément principal de la sarbacane (C). Une sarbacane peut n'être que ce simple tube (A). Certaines sarbacanes standard (B) du commerce se composent de plusieurs tubes (C1, C2), assemblés entre eux avec une fixation étanche (D). Il est très possible de construire sa propre sarbacane avec un simple tube



Commission Nationale Sportive UFOLEP Tir à l'arc et Sarbacane

d'aluminium d'un diamètre adapté (calibre 0.4 pouce = tube de 12 mm, intérieur 10 mm). La longueur limite utilisée en compétition est de 48 pouces soit environ 122 cm.

L'Embouchure : partie en forme de petit entonnoir (**E**) qui se pose sur la bouche. Elle est utile pour bien canaliser le souffle à l'intérieur du tube, et surtout comporte un dispositif permettant d'empêcher le projectile d'être avalé.

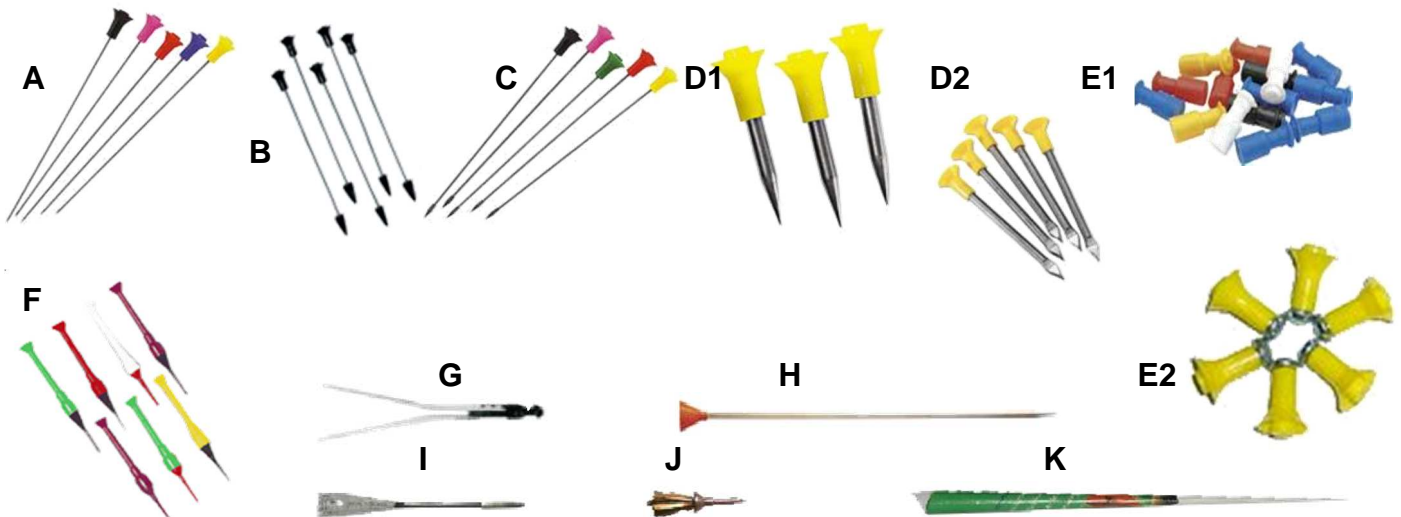
Le carquois ou Porte-projectiles : accessoire optionnel, il s'agit d'un disque permettant de porter ses projectiles sur la sarbacane elle-même (**F**).

La Poignée : accessoire optionnel, c'est une zone en mousse permettant de poser la main sur la sarbacane d'une manière adhérente (**G**).

Le Viseur : accessoire optionnel, il s'agit de la partie opposée à l'embouchure (**H**), permettant non seulement d'aligner son tir mais aussi de protéger une sarbacane verticalement posée à terre.

2.2. Les projectiles

Les projectiles sont propulsés par la sarbacane, ils peuvent être de plusieurs sortes.



Traits : projectiles en forme de pointes longues et fines similaires à des **aiguilles** (**A**). Ces projectiles sont adaptés pour les tirs sur **blasons** mais peuvent être également utilisés pour **les cibles 3D**

Lancettes : projectiles possédant une **grosse tête** en plastique (**B**) très peu utilisés

Lances : projectiles pointes à extrémités aplaties comme des **lances** (**C**), plus fines et plus tranchantes. Ces projectiles sont particulièrement appréciés pour la **chasse**.



Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane

Clous : projectiles courts similaires à des **clous (D1)**, plus épais et plus courts que les traits. Ce sont des projectiles intermédiaires pour différentes cibles **non-fragiles**. Certains modèles plus destructeurs sont plus longs et ont des **têtes-lances (D2)**.

Bouchons : projectiles non-pointus (**E1**), destinés à tirer sur les **cibles-objets**. Certains modèles reprennent les embouts standards pourvus d'une **tête-acier (E2)**.

Plastiques : ces projectiles (**F**) sont à utiliser sur des **cibles de jeu** prévues à cet effet.

Hélicoptères : projectiles non pointus possédant des ailettes tournantes destinés à des tirs **artistiques (G)** en hauteur.

Traits bois : projectiles pointus (**H**) très longs en bois (bambou)

« **Fléchettes Allemandes** » : projectiles artisanaux (**I**) de gros diamètre d'empennage et de pointe, leur utilisation en Allemagne est liée à la législation n'autorisant que les projectiles de gros diamètre de pointe. Ils sont autorisés sur cibles (seulement ceux répondant aux critères de pointe traditionnelle).

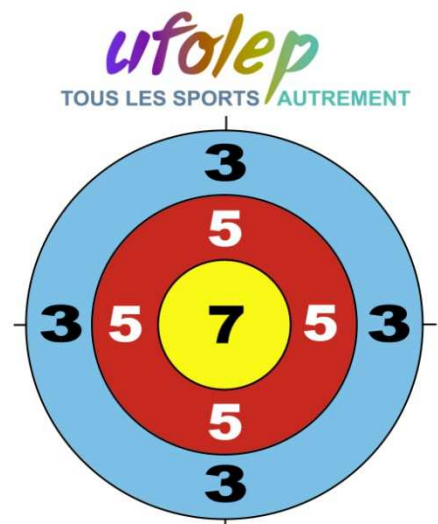
Projectiles de la Loire : ces projectiles particuliers (**J**) sont utilisés par le Comité Départemental de sarbacane de la Loire.

Papiers : projectiles artisanaux (**K**) faits en papier, (l'idéal étant le papier cadeau transparent, couverture de magazine,...) et pouvant être munis d'une pointe (un clou) collée. Ils sont autorisés sur cibles. Particulièrement appréciés en milieu scolaire, ils peuvent être l'objet d'un atelier pédagogique de la fabrication à l'utilisation.

2.3. Les visuels de tir

C'est le support sur lequel le projectile est propulsé. Il peut être constitué de :

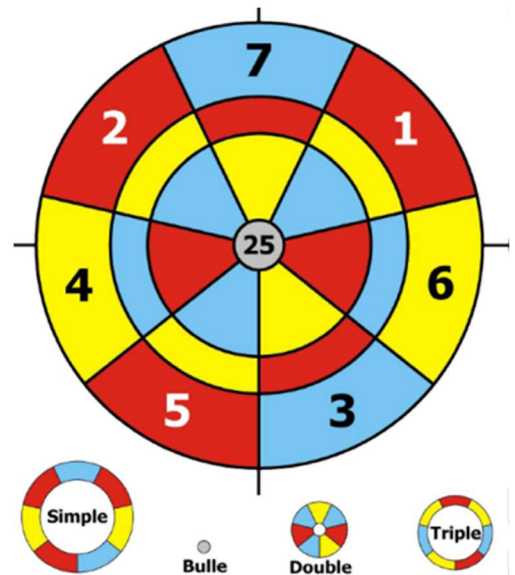
Le Blason de concours : **il est composé d'une simple feuille de papier A4 sur laquelle sont imprimés les cercles de points officiels. Vérifier à l'impression que le cercle extérieur fait bien 18 cm de diamètre (possibilité de vérifier le cercle médian de 12 cm grâce à l'emploi d'un CD). Il est disposé sur un support dans lequel les projectiles peuvent se planter (une épaisseur de quelques centimètres peut convenir).**





**Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane**

Le blason de « dart » : Le blason est décomposé en 7 segments de 3 zones : simple, double et triple. Le centre vaut 25 points. Le but est de faire 75 points.



Il existe également beaucoup d'autres types de blasons

Les objets : Le tir aux objets - appelé « chute de boîtes d'allumettes » s'effectue sur des petites cibles légères à faire tomber

Le parcours : Comme au tir à l'arc, il est possible d'organiser un parcours sur cibles papier ou volumétriques.



**Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane**

3. LA SECURITE

Protection générale : Veiller à ne jamais laisser l'arme à la portée des enfants sans surveillance. L'usage de la sarbacane en club doit toujours être supervisé par un animateur ou le président du club.

Danger : Ne jamais viser une personne ou un animal, même avec une sarbacane non chargée. Ne jamais tirer en l'air, le projectile pourrait blesser quelqu'un en retombant. Pour éviter les blessures oculaires il ne faut jamais regarder à l'intérieur d'une sarbacane pointée vers le haut, un projectile pourrait descendre et blesser l'œil. Rester vigilant lors de la manipulation

Hygiène : Nettoyer régulièrement les sarbacanes : embouchure et intérieur du tube

Ciblerie : Utiliser du matériel de ciblerie adapté et vérifier l'implantation de celui-ci vis-à-vis du public ou des pratiquants.

Transport : Faire attention lors du transport de la sarbacane. Comme pour tout transport d'arme, une réglementation spécifique est en vigueur. La sarbacane doit être transportée démontée ou dans une housse, un étui, une mallette prévue à cet effet.

Déplacement : Il est interdit d'aller en cible avec la sarbacane pendant la séance de tir. Il faut donc prévoir des supports pour pouvoir poser les sarbacanes entre chaque volée. On ne se déplace pas avec les projectiles pointus à la main sans protection.

Transport des projectiles pointus : Pendant la séance de tir il est fortement préconisé d'utiliser un carquois permettant de ranger les projectiles. En tout état de cause, les projectiles devront toujours être parallèles à la partie du corps en contacts On peut également utiliser une plaque de mousse sur laquelle seront plantés les projectiles. Pour le rangement entre chaque séance possibilité d'utiliser le carquois situé sur la sarbacane.

Chargement de la sarbacane : Il est préconisé de charger la sarbacane par le haut (orifice de sortie du projectile). De ce fait on est sûr que le projectile sera en butée sur le cran de sécurité (il ne faut pas que le projectile passe le cran de sécurité sous peine de le réceptionner par la bouche).

Le sarbatin : Le sarbatin doit porter des chaussures fermées.

Placement : pour le tir, le sarbatin devra poser ses pieds en arrière de la ligne du pas de tir, sans la toucher.



**Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane**

4. LE MATERIEL

Les catégories de sarbacanes autorisées :

Age	Diamètre du tube	Longueur maximale du tube
Moins de 13 ans	Inférieur à 0.40 pouce	36 pouces soit 91 centimètres
13-16 ans	Inférieur à 0.40 pouce	48 pouces soit environ 122 centimètres
17 ans et plus	Inférieur à 0.40 pouce	48 pouces soit environ 122 centimètres
	Au-delà de 0.40 pouce	48 pouces soit environ 122 centimètres

Embouchure : obligatoire pour les moins de 13 ans. Fortement préconisée pour les autres.

Viseur : Un seul point de visée est autorisé. Tout moyen optique fixé sur la sarbacane est interdit.

Point d'appui : aucun point d'appui autre que celui du sarbatin ne doit exister sur la sarbacane.

Catégories de sarbatins et sarbatines :

Pas de catégories différentes entre viseur et sans viseur.

Six catégories d'âges, réparties en deux catégories de sexe :

- Moins de 11 ans
- 11 – 12 ans
- 13 – 14 ans
- 15 - 16 ans
- 17 – 25 ans
- 26 ans et plus

Nombre de sarbatins par blason : il est conseillé 1 sarbatin par blason en séances d'entraînement. En concours obligation d'un seul sarbatin par blason.

Projectiles : un sarbatin doit avoir des projectiles de la même couleur.

Cible : inclinaison maximale de la cible 15 ° par rapport à la verticale.



**Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane**

5. LE TIR CLASSIQUE

Le tir classique est la pratique principale de la Sarbacane Sportive.

Blason de concours : Il est imprimé sur une feuille de papier format A4. Les rayons des cercles de la cible sont de 3 cm, 6 cm et 9 cm. Les zones sont : le jaune valant 7 points, le rouge valant 5 points et le bleu valant 3 points, à partir du centre. Le cordon fait partie intégrante de la valeur supérieure.

Hauteur : La hauteur réglementaire du centre de la cible, pour tous les tireurs debout :

- Pour les moins de 13 ans, centre 130 cm (+ ou – 6%).
- Pour les 13-16 ans, centre 130 cm (+ ou – 6%).
- Pour les 17 ans et plus : centre 145 cm (+ ou – 6%).

Dans le cas d'un pas de tir très dense en nombre de compétiteurs, une rangée de blasons peut être disposée en dessous des autres blasons. Dans ce cas les hauteurs sont alors :

- Pour les moins de 13 ans, centre à 120 et 140 cm
- Pour les 13-16 ans, centre à 120 et 140 cm.
- Pour les 17 ans et plus : centre à 135 et 160 cm.

Les blasons pourront se superposer, à la condition que tous les visuels soient identiques

Pour les tireurs devant être en position assise (tireurs handisports, en fauteuil), le centre de la cible est à 110 cm.

Distance de tir

- 5 mètres pour les moins de 13 ans
- 7 mètres pour les 13-16 ans
- 10 mètres pour les 17 ans et plus.

Le sarbatin sur le pas de tir doit avoir les deux pieds derrière la ligne.



Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane

Les volées : Le sarbatatin tire 5 projectiles par volée. Une série se déroule en 10 volées. Une compétition se déroule en 2 séries. La durée d'une volée est de 2 minutes 30, si le sarbatatin ne peut tirer 5 projectiles dans ce temps, seul les traits tirés seront pris en compte. Si malgré le coup de sifflet de l'arbitre un tireur poursuit les tirs, l'arbitre enlèvera le ou les meilleurs traits de la série, en retirant le même nombre que les traits tirés après le coup de sifflet.

Comptage des points : Après les tirs, devant la cible, le sarbatatin annonce ses points en commençant par les plus hauts, sans toucher à la cible et aux projectiles. Le marqueur vérifie les points annoncés et les inscrit sur la feuille de marque. Le sarbatatin peut alors retirer ses projectiles de la cible si aucune contestation ne demande de faire appel à un arbitre. Une contre marque peut également être demandée par l'organisateur. En cas de « robin » (trait planté dans le précédent), c'est le score du premier trait qui est pris en compte, même si le second trait est planté en cible. Dans le cas où il y a plusieurs traits de plantés dans le premier, c'est toujours celui-ci qui prévaut sur les autres.

Sarbacane : La longueur maximale de la sarbacane est de 48 pouces soit environ 122 cm. Il s'agit de la longueur efficace du tube lui-même, c'est à dire la longueur du parcours guidé du projectile à l'intérieur du tube. Le calibre de la sarbacane peut être de 0.625 pouces, ou de toute autre calibre inférieur. Le poids de la sarbacane est libre. La longueur totale extérieure de la sarbacane (tout accessoire confondu) ne doit pas dépasser 126 cm.

Projectiles : Seuls les projectiles de cibles (pointus) doivent être utilisés sur cibles, à savoir : traits, clous, traits bois, papier. Les projectiles doivent être capables de se planter sans endommager exagérément la cible (au moins le temps d'une compétition) et permettre une précise évaluation des points réalisés. Le poids et la longueur des fléchettes sont libres. Le diamètre maximum autorisé de la pointe est de 5 mm. Un projectile ne doit posséder qu'une seule pointe. En cas de plantage d'un projectile dans un autre, son score est celui du projectile dans lequel il s'est planté même s'il touche au blason. Tout projectile avec une pointe aplatie est interdit (lancette, rasoir, etc...)

- Quand un projectile touche la limite de la ligne d'un cercle (cordon) et qu'il est difficile de juger, le point le plus haut est accordé. L'arbitre aura toujours le dernier mot.
- Si un projectile tombe de la sarbacane et qu'il ne peut être récupéré sans franchir la ligne, le point est compté 0.

Ex-æquo : En cas de scores identiques, les sarbatatins sont départagés au plus grand nombre de 7, puis plus grand nombre de 5...



Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane

Echauffement : Des buttes d'échauffement sont mises à la disposition des sarbatains avant la compétition.

Volée d'essai : En début de compétition, il sera accordé autant de volées d'essai de 5 traits que de vagues.

Incidents de tir : Si un sarbatain tire plus de 5 projectiles en une volée, le ou les meilleurs projectiles en cible ne sont pas pris en compte dans le total des points.

Si un sarbatain tire "accidentellement" plusieurs projectiles ensemble, le tir est considéré comme autant de projectiles tirés.

Accessoires : Certains accessoires de sarbacane sont interdits en compétition : lunettes montées à l'arrière de la sarbacane, double points de visée, projecteurs et pointeurs laser, poignées de fusil, pieds, gaz propulseur.

Catégories	Distance de tir	Hauteur centre du blason
Moins de 13 ans	5 mètres	130 centimètres
13 –16 ans	7 mètres	130 centimètres
17 ans et plus	10 mètres	145 centimètres



**Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane**

6. RASSEMBLEMENT NATIONAL SARBACANE

Le Rassemblement National Sarbacane est organisé en parallèle au Rassemblement National Jeunes Tir à l'arc. Il totalise les résultats obtenus sur deux tirs différents : un tir classique salle et un tir en parcours sur cibles 3D animalières. Il comprend un classement individuel par catégorie, ainsi qu'un trophée par équipe.

6.1. Participants

Le quota de sarbatins par département est déterminé en fonction du nombre de places disponibles dans la structure d'accueil et du nombre de départements déclarant l'activité lors des recensements annuels.

La répartition est fixée par la CNS, et se compose de 50% de jeunes (entre 11 et 16 ans), et 50% d'adultes (17 ans et plus).

6.2. Catégories

Les catégories sont au nombre de 14, liées aux tranches d'âge, sexes et calibres de sarbacane.

JEUNES	11 / 12 ans Masculin et Féminin – diamètre ≤ 0,40 pouces 13 / 14 ans Masculin et Féminin – diamètre ≤ 0,40 pouces 15 / 16 ans Masculin et Féminin – diamètre ≤ 0,40 pouces
ADULTES	17 / 25 ans Masculin et Féminin – diamètre ≤ 0,40 pouces 17 / 25 ans Masculin et Féminin – diamètre > 0,40 pouces 26 ans et plus Masculin et Féminin – diamètre ≤ 0,40 pouces 26 ans et plus Masculin et Féminin – diamètre > 0,40 pouces

6.3. Déroulement

Les tirs classiques se dérouleront le matin et le parcours l'après-midi.

Selon la taille du pas de tir, et/ou le nombre de participants, la moitié des concurrents pourra tirer le matin en tir classique et l'autre moitié sur le parcours, et inversement pour l'après-midi. Les départs seront tirés au sort.

La réglementation du matériel et d'arbitrage du tir classique s'applique à la rencontre.



**Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane**

a) Tir Classique

Trois séries de 10 volées de 5 traits sur blason classique tricolore de 3 zones, 2min30 par volée.

Distances de Tir, Hauteurs et Diamètres des blasons :

11 / 12 ans	5 mètres	130 cm +/- 6%	3 cm / 6 cm / 9 cm
13 / 14 ans 15 / 16 ans	7 mètres	130 cm +/- 6%	3 cm / 6 cm / 9 cm
17 / 25 ans 26 ans et plus	10 mètres	145 cm +/- 6%	3 cm / 6 cm / 9 cm

Pour la gestion du pas de tir, se reporter au chapitre du « Tir Classique »

b) Parcours 3D

Parcours sur 16 cibles animalières en 3D, 3 traits à tirer en 1 minute sur chaque cible. Chaque trait planté dans la cible rapporte 10 points, soit un total maximum de 480 points. Le refus d'un trait compte zéro.

Chaque peloton sera composé au maximum de 5 sarbatains, dont obligatoirement deux adultes.

Distances de tir inconnues en fonction de la catégorie d'âge :

11 / 12 ans	Entre 4 et 6 mètres	Piquet Vert
13 / 14 ans 15 / 16 ans	Entre 6 et 8 mètres	Piquet Bleu
17 / 25 ans 26 ans et plus	Entre 8 et 12 mètres	Piquet Jaune

Projectiles : Seuls les projectiles de cibles (pointus) doivent être utilisés sur cibles, à savoir : traits, clous, traits bois, papier. Les projectiles doivent être capables de se planter sans endommager exagérément la cible (au moins le temps d'une compétition) et permettre une précise évaluation des points réalisés. Le poids et la longueur des fléchettes sont libres. Le diamètre maximum autorisé de la pointe est de 5 mm. Un projectile ne doit posséder qu'une seule pointe. En cas de plantage d'un projectile dans un autre, son score est celui du projectile dans lequel il s'est planté même s'il touche au blason. Tout projectile avec une pointe aplatie est interdit (lancette, rasoir, etc...)



**Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane**

6.4. Classement

a) Individuel

La somme des résultats obtenus à chaque épreuve permet d'établir un classement individuel par catégories d'âge, de sexe et de calibre de sarbacane, soit un total de 14 catégories.

b) Par équipe

Un challenge par équipe, remis en jeu chaque année, est attribué à l'équipe composée d'un jeune (11 à 16 ans) et d'un adulte (17 ans et plus) totalisant les meilleurs scores, toute catégorie d'arme confondue.

La composition des équipes est déclarée lors de l'inscription.



7. LES JEUX

7.1. Tir Longue Distance

But : Le but du tir longue distance est d'atteindre la cible du plus loin possible.

Blason : blason de concours de 18 centimètres.

Projectile : Seuls les projectiles de cibles (pointus) doivent être utilisés sur cibles.

Volée : Chaque volée est de 3 projectiles. Au moins 1 des 3 projectiles doit s'inscrire dans la cible pour pouvoir reculer. Si le nombre de cibles est suffisant, tous les concurrents doivent tirer en même temps. Maximum de 3 volées à la même distance avant de pouvoir reculer ou être éliminé.

Distance initiale : La distance initiale peut être de 10 mètres ou plus, et doit être déterminée à l'avance.

Recul : Le recul pour tous les participants est le même, et doit être défini à l'avance. Il peut être de 5 mètres à 3 mètres au début et diminuer progressivement de seulement 2 mètres ou 1 mètre.

Les autres règles sont similaires au « tir aux points »

7.2. Tir aux Objets

Définition : Le tir aux objets s'effectue sur des petites cibles volumétriques.

Exemples de visuels et de distances : Les boîtes mesurent 55 mm de haut et 35 mm de large - épaisseur 20 mm (environ). Elles sont disposées par 10 sur un socle de cible. Les tailles des visuels et les distances de tir doivent être adaptées aux capacités des sarbatains.

Attaches : Les objets peuvent être attachés au socle de tir par un fil solide - genre fil de pêche - et fixés par des trombones, punaises, ou crochets type «U».

Effleurement : Si un projectile a simplement effleuré ou n'a que déplacé l'objet, le point n'est pas accordé.

Choix : Le tireur peut choisir quel objet il tire (numéro).

Projectile : Bouchons.

Volées : Autant de projectiles que d'objets à viser par volée. Temps de tir : 20 secondes par projectile. Le nombre de volées est laissé à l'instigation de l'organisateur.

Comptage des points : 1 point par objet tombé



Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane

7.3. Le blason de « dart »

Cible : La roue est la cible composée en 7 segments de 3 zones : simple, double et triple. Le centre vaut 25 points.

Joueurs : Une partie se joue à 2 sarbatains, identifiés A et B, qui tirent successivement 3 projectiles, ou 2 équipes de 2 tireurs identifiés A, C et B, D. Le tir s'effectue dans un ordre aléatoire déterminé par l'organisateur.

But : Chaque sarbatain (ou équipe) doit atteindre un total de 75 points (ou 150 points par équipe).

Tir : Une volée s'effectue en 3 projectiles, la somme des scores de tous les projectiles est additionnée. Les cordons sont négatifs (si le trait touche le cordon, c'est la valeur de points la plus faible qui est prise en compte).

« **Casse** » : Si lors de l'addition, le résultat dépasse 75 points ou 150 pts, toute la volée est annulée.

Master Out : Cette option du jeu oblige les opposants à terminer par un double. Si un sarbatain ou une équipe termine par une zone non-double, la volée est annulée. S'il reste un point à faire le sarbatain ou l'équipe doit tout reprendre au début.

Distance : 6,09 mètres soit 20 pieds

Projectiles : Seuls les projectiles de cibles (pointus) doivent être utilisés sur cibles, à savoir : traits, clous, traits bois, papier. Les projectiles doivent être capables de se planter sans endommager exagérément la cible (au moins le temps d'une compétition) et permettre une précise évaluation des points réalisés. Le poids et la longueur des fléchettes sont libres. Le diamètre maximum autorisé de la pointe est de 5 mm. Un projectile doit posséder une seule pointe. En cas de plantage d'un projectile dans un autre, son score est celui du projectile dans lequel il s'est planté même s'il touche au blason.

Quand un projectile touche la limite de la ligne d'un cercle et qu'il est difficile de juger, le point le plus haut est accordé. L'arbitre aura toujours le dernier mot.

Si un projectile tombe de la sarbacane et qu'il ne peut être récupéré sans franchir la ligne, le point est compté 0.

Volée : 6 volées maximales pour remplir le contrat.

Fin de jeu : si aucune des 2 équipes ne remplit le contrat, l'équipe la plus proche a gagné. En cas d'égalité de 2 équipes, la victoire est accordée à l'équipe qui aura tiré le moins de projectiles.












**Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane**

9. LES BADGES DE PROGRESSION

Les badges Ufolep sont décomposés en 9 niveaux.

Les tirs peuvent se faire en concours, sous la surveillance d'un arbitre, sur une série de 10 volées de 5 projectiles.

Les distances de tir sont les mêmes que lors des concours.

	Couleur	Distance	Scores féminines	Scores masculins
	Blanc	5 mètres	170	170
	Noir	5 mètres	230	230
	Gris	5 mètres	280	280
	Bleu	7 mètres	160	160
	Rouge	7 mètres	220	230
	Vert	7 mètres	270	280
	Jaune	10 mètres	150	170
	Argent	10 mètres	210	230
	Or	10 mètres	260	280



**Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane**

Pour les débutants, possibilité de leur faire passer des badges de découvertes : « **Sarbi** »

Les tirs se font sur une série de 10 volées de 5 projectiles.

Distance de tir : 5 mètres

Niveaux	Distance	Scores
1^{er} trait	5 mètres	80
2^{ème} trait	5 mètres	110
3^{ème} trait	5 mètres	140

Remise d'un badge au sarbatin pour matérialiser l'événement.

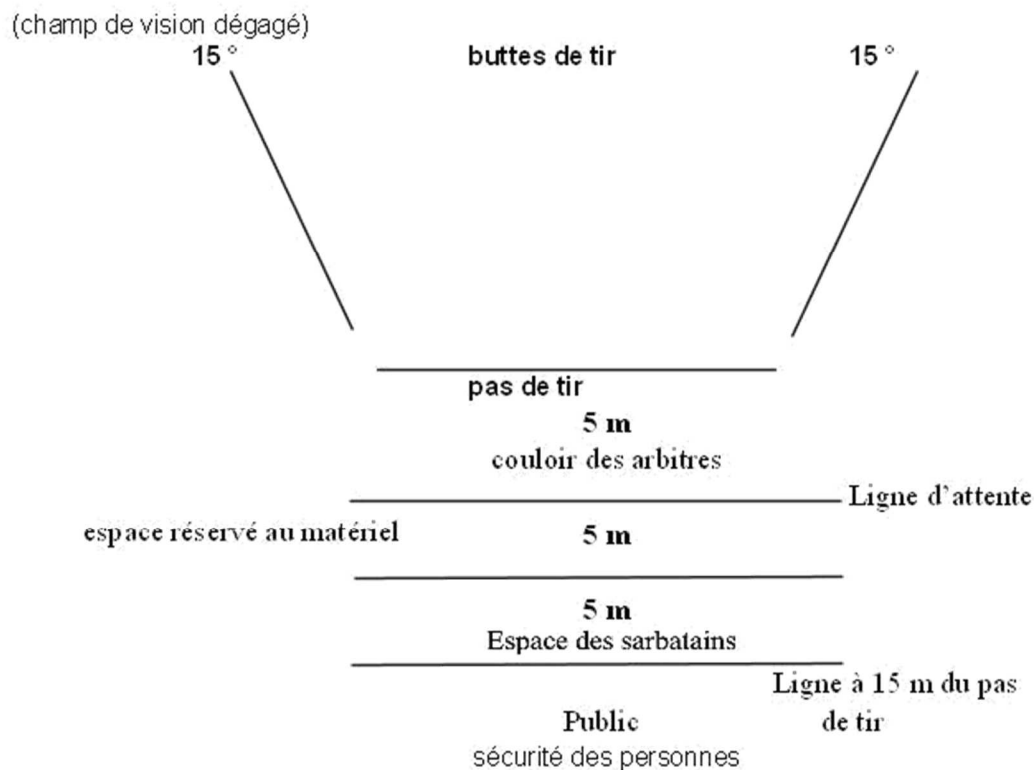




**Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane**

10. L'ORGANISATION D'UN CONCOURS

Implantation du pas de tir



Hauteur : La hauteur réglementaire du centre de la cible, pour tous les tireurs debout :

- Pour les moins de 13 ans, centre 130 cm (+ ou – 6%).
- Pour les 13-16 ans, centre 130 cm (+ ou – 6%).
- Pour les 17 ans et plus : centre 145 cm (+ ou – 6%).

Dans le cas d'un pas de tir très dense en nombre de compétiteurs, une rangée de blasons peut être disposée en dessous des autres blasons. Dans ce cas les hauteurs sont alors :

- Pour les moins de 13 ans, centre à 120 et 140 cm
- Pour les 13-16 ans, centre à 120 et 140 cm.
- Pour les 17 ans et plus : centre à 135 et 160 cm.

Pour les tireurs devant être en position assise (tireurs handisports, en fauteuil), le centre de cible est à 110 cm.



**Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane**

Distance de tir

- 5 mètres pour les moins de 13 ans
- 7 mètres pour les 13-16 ans
- 10 mètres pour les 17 ans et plus.

Tableau récapitulatif :

Catégories	Distance de tir	Hauteur centre du blason	Taille maximale de la sarbacane*
Moins de 11 ans	5 mètres	130 centimètres	≤ 0,40 pouce longueur 91 cm
11-12 ans	5 mètres	130 centimètres	≤ 0,40 pouce longueur 91 cm
13 –14 ans	7 mètres	130 centimètres	≤ 0,40 pouce longueur 122 cm
15 - 16 ans	7 mètres	130 centimètres	≤ 0,40 pouce longueur 122 cm
17 - 25 ans	10 mètres	145 centimètres	≤ 0,40 pouce longueur 122 cm
17 - 25 ans	10 mètres	145 centimètres	> 0,40 pouce longueur 122 cm
26 ans et +	10 mètres	145 centimètres	≤ 0,40 pouce longueur 122 cm
26 ans et +	10 mètres	145 centimètres	> 0,40 pouce longueur 122 cm

Cette mesure prend en compte la taille du tube nu. Si on ajoute tous les éléments (embouchure, viseur, connecteur) la taille peut être majorée de 4 cm.



**Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane**

11. ROLE DE L'ARBITRE

L'arbitre a pour rôle d'assurer le bon déroulement des compétitions dans le respect des règlements en vigueur (**sécurité, comportement**). **Son jugement sur les litiges de points est sans appel.**

L'arbitrage se fait avec courtoisie et amabilité.

L'UFOLEP met progressivement en place un corps d'arbitres de tir à l'arc et sarbacane, chargé du bon déroulement des rencontres et de l'application des règles ci-dessous.

Faute d'arbitre officiel, c'est le responsable de l'organisation qui fait office d'arbitre.

Les arbitres ont pour mission de contrôler :

- l'organisation du pas de tir,
- les distances de tir,
- la sécurité générale des installations des tirs en extérieur et en salle,
- la hauteur des blasons,
- la protection du matériel (buttes de tir, etc...),
- la sécurité des tireurs lors du contrôle du matériel,
- la vérification de la licence,
- la vérification du matériel des sarbatains (projectiles, etc...).

Et tout au long de la rencontre, l'arbitre doit :

- veiller à ce que les plaques de marques soient posées 2 m en avant de la cible,
- être attentif à la marque des points (ne pas toucher le blason et les traits avant et pendant la marque sous peine d'invalider le point supérieur),
- s'assurer du retrait des traits en cible,
- juger les cordons sur demande des sarbatains,
- veiller au bon état des blasons (facilite le jugement des cordons) et à son remplacement opportun.
- contrôler le temps imparti à chaque volée ou à chaque trait, si un sarbatain est amené à tirer individuellement une volée incomplète à la suite d'un incident de tir.

L'arbitre sollicite des marqueurs adultes pour les cibles des sarbatains de - 11 ans et 11/12 ans (un par cible), en veillant qu'il n'y ait pas de lien familial ou de club entre le marqueur et les sarbatains.

Il veille à ce qu'aucune personne non autorisée par l'arbitre ne s'approche des cibles lors du marquage des points.

Seul l'arbitre peut authentifier les records lors des championnats départementaux, régionaux, interrégionaux ou nationaux.

L'homologation d'un tel record reste du ressort de la Commission Nationale.



**Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane**

Remarque

L'arbitre peut autoriser exceptionnellement un sarbatin arrivé en retard (jusqu'à 1 volée comprise) à tirer ses traits à la fin de la série. Mais aucune volée d'essai ne peut lui être accordée.

11.1. Equipement des arbitres

L'arbitre doit posséder :

- un double mètre,
- une loupe,
- un chronomètre,
- un plan d'arbitrage,
- un stylo rouge,
- les règlements,
- le plan du parcours (mis à disposition par l'organisateur),
- un sifflet,
- un réglet.

11.2. Tenue vestimentaire des arbitres

L'arbitre est repérable par sa tenue vert sapin.

11.3. Déroulement des épreuves

a) Ordre des tirs

Appel au pas de tir	1 coup long	(klaxon ou sifflet)
Début du tir	1 coup bref	"
Fin du tir	2 coups brefs	"
Fin de concours	3 coups longs	"

b) Pas de tir

Dans toutes les disciplines, les sarbatins doivent se tenir les deux pieds derrière la ligne de pas de tir.

Il est impératif que pour chaque concours un rapport d'arbitrage soit établi et adressé au responsable national, membre de la CNS et chargé du suivi de l'arbitrage (voir rapport d'arbitre en annexe).

Le nombre d'arbitres est proportionnel au nombre de sarbatins et de pas de tir pour obtenir un arbitrage correct. En règle générale, un arbitre pour quarante sarbatins semble être une proportion convenable.



**Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane**

Derrière le PAS de TIR, trois zones sont prévues :

Première zone : 5 m minimum, réservée aux arbitres.

L'arbitre se déplace dans cette zone tout au long des tirs de la rencontre afin de surveiller la sécurité et la régularité du tir.

Deuxième zone : 5 m, réservée aux sarbacanes, dite « zone matériel ».

Tout sarbatin qui a terminé sa volée ne doit pas rester à l'intérieur de cette zone, mais retourner dans la « zone sarbatin » qui lui est réservée. Ce n'est pas une zone d'attente

Troisième zone : 5m, réservée aux sarbatins, dite « zone sarbatin ».

Les sarbatins doivent rester dans cette zone avant et après les tirs.

C'est en arrière de la zone des sarbatins que doit se tenir le public.

c) Évènements de tir

En cas d'incident de tir ou de matériel, le sarbatin concerné doit en informer l'arbitre, qui, après réparation, lui permettra de tirer le nombre de traits non tirés à la fin de la série, et au maximum une volée.

L'arbitre peut être amené à arrêter les tirs durant une vague s'il juge l'incident suffisamment grave.

À défaut de drapeau, le sarbatin en difficulté doit avertir l'arbitre en levant la main tout en restant sur le pas de tir ou légèrement en retrait.

Tout trait envoyé avant ou après le temps réglementaire est annulé pour la volée. Est alors éliminé le meilleur trait.

Tout trait envoyé alors que le blason ou la cible s'envole est à tirer de nouveau.

Tout trait tombé au sol peut être tiré de nouveau à condition que ce dernier puisse être attrapé avec la sarbacane du sarbatin sans quitter le pas de tir.

En cas d'accident grave ou de conditions atmosphériques très défavorables, l'arbitre peut se réserver le droit de stopper le tir et de faire tirer les traits restant à envoyer ou retirer la volée.



**Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane**

Dans le cadre d'une grande manifestation nécessitant l'emploi de plusieurs arbitres :

- L'arbitre de chaise est responsable du bon déroulement de la compétition.
- Les arbitres de terrain gèrent les cibles qui leur sont attribuées (incidents, marquage, etc. ...) sans toutefois occulter les problèmes environnementaux.
- En cas de litige sérieux, il est important que l'arbitre de terrain informe l'arbitre de chaise des décisions prises.

Dans tous les cas où le nombre des sarbatins dépasse la possibilité de faire tirer tout le monde en une seule fois, il est créé des vagues A-B, C-D.

Ces vagues tirent leurs volées dans l'ordre suivant :

Les deux volées d'essai se déroulent ainsi :

1^{ère} volée : A-B puis C-D,

2^{ème} volée : C-D puis A-B,

Le temps imparti et le nombre de traits d'essai est identique au concours qui se déroule (ex : en salle : 2 minutes 30 pour 5 traits)

puis le tir proprement dit :

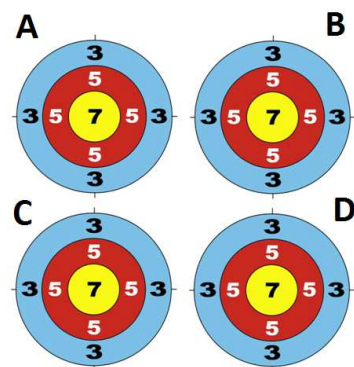
1^{ère} volée : A-B puis C-D,

2^{ème} volée : C-D puis A-B,

3^{ème} volée : A-B puis C-D, ...

et ainsi de suite alternativement.

(se reporter à l'Annexe PLAN D'ARBITRAGE)



Les blasons pourront se superposer, à la condition que tous les visuels soient identiques

La marque des scores est faite par deux sarbatins de chaque butte ou chaque peloton, après chaque volée, en présence des autres sarbatins de cette butte ou de ce peloton. La double marque est obligatoire.

Toutefois lors d'un concours amical, la double marque est laissée à l'appréciation du club organisateur.

En cas d'égalité de points pour la première place entre plusieurs sarbatins ou plusieurs équipes, est déclaré vainqueur le sarbatin ou l'équipe qui a obtenu le plus grand nombre de 7, 5 et 3 en finissant par les pailles.



**Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane**

A la fin de chaque concours ou de parcours, chaque feuille de marque est signée par le marqueur et par le sarbatatin lui-même. **Après cette signature, aucune modification, réclamation ou contestation n'est admise sur ces feuilles qui sont alors acheminées au greffe de l'organisateur.**

Si une personne se présente à un concours avec un comportement dangereux pour lui-même ou pour les autres, l'arbitre peut prendre la décision en concertation avec l'organisateur d'exclure la personne, en le notifiant dans le rapport d'arbitrage.

Toute personne qui, par son attitude ou son comportement, met en péril le bon déroulement et/ou la sécurité d'une rencontre, encourt le risque d'une sanction.

Démarches à entreprendre en cas de sanction (voir BFO)

d) Contrôle des traits sur les cibles

Un trait est « compté » selon la position de la tige et **non de la pointe dans le blason.**

Si le nombre de traits envoyés est supérieur à celui imposé (traits au sol ou sur la butte de tir), seuls les traits correspondant à ce nombre sont pris en compte, le ou les meilleurs traits étant éliminés.

Deux traits plantés l'un dans l'autre, le deuxième trait prend la valeur du premier trait, même s'il touche au blason.

Le refus d'un trait en cible compte zéro.

Les points correspondant aux impacts des traits sur les blasons sont inscrits sur les feuilles de marque dans l'ordre décroissant de valeur (exemple : 7, 5, 3) sur l'annonce de chaque sarbatatin pour ses propres traits sous contrôle des autres sarbatatins.

Aucun trait, pas plus que le blason, ainsi que la cible ne doivent être touchés avant que tous les traits n'aient été enregistrés et les scores validés.

Tous les cordons sont favorables en points (cordons jugés à l'avantage). Il suffit que le trait touche le trait noir de séparation de deux zones consécutives sur le blason ou soit à cheval sur ces deux zones de couleur pour être compté en zone supérieure. A défaut de vérification au moyen de la loupe grossissante, il sera procédé à un contrôle de la distance à partir du diamètre du cercle au moyen d'un réglet.

Durant une série, le blason « trop dégradé » peut être changé sur décision de l'arbitre.



12. BIBLIOGRAPHIE :

Divers sites internet ont servi à élaborer ce règlement adapté à notre forme de pratique, dont le site France blowgun.



ANNEXES



**Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane**

A. RAPPORT D'ARBITRE

Date de la rencontre :
 Club organisateur :
 Lieu de la rencontre :

Compétition		Discipline	
<input type="checkbox"/> Nationale	<input type="checkbox"/> Régionale	<input type="checkbox"/> Tir en classique	<input type="checkbox"/> Jeux
<input type="checkbox"/> Inter Régionale	<input type="checkbox"/> Départementale	<input type="checkbox"/> Rassemblement national	
<input type="checkbox"/> Inter Départementale	<input type="checkbox"/> Amicale	<input type="checkbox"/> Badges de progression	

Arbitres :

Sécurité :
 Largeur des couloirs arbitres : Matériel : Sarbatains :

Conditions de tir	Eclairage	Météo
<input type="checkbox"/> Naturel	<input type="checkbox"/> Bon	<input type="checkbox"/> Température :
<input type="checkbox"/> Artificiel	<input type="checkbox"/> Moyen	<input type="checkbox"/> Vent :
	<input type="checkbox"/> Médiocre	<input type="checkbox"/> Pluie

Horaires des tirs – 1 ^{ère} série		Horaires des tirs – 2 ^{ème} série	
Début traits d'essai :	Fin traits d'essai :	Début traits d'essai :	Fin traits d'essai :
Début des tirs :	Fin des tirs :	Début des tirs :	Fin des tirs :

Participants

Catégories d'âge :

Catégories	-11 ans	11/12 ans	13/14 ans	15/16 ans	17/25 ans	26 ans et +	Total
F							
M							
TOTAL							

Catégorie de matériel

Catégories	< 40	≥ 40	F	NV	MV	Total
F						
M						
TOTAL						

F = Fauteuil, NV = Non Voyant, MV = Mal Voyant

Remarques, observations, suggestions

.....

Les arbitres Fait à le
 L'organisateur

Ce document est à adresser au Responsable National de l'Arbitrage UFOLEP



**Commission Nationale Sportive UFOLEP
Tir à l'arc et Sarbacane**

B. PLAN D'ARBITRAGE (2 vagues)

Date : **Lieu :**

Heure début : **Heure fin :**

VOLEE	ROTATION	MINUTAGE	OBSERVATIONS
ESSAI 1	A-B		
		C-D	
ESSAI 2	C-D		
		A-B	
1	A-B		
		C-D	
2	C-D		
		A-B	
3	A-B		
		C-D	
4	C-D		
		A-B	
5	A-B		
		C-D	
6	C-D		
		A-B	
7	A-B		
		C-D	
8	C-D		
		A-B	
9	A-B		
		C-D	
10	C-D		
		A-B	