



Fédération Française de Tir à l'Arc
Comité Départemental des Alpes-de-Haute-Provence
Et la Flèche Caturige
proposent

Samedi 30 mai 2026

Concours Jeunes Tir Nature à Charges Quatrième étape du challenge jeunes 2026 du CD04

La Flèche Caturige et le CD 04 sont heureux de vous inviter au concours jeune Nature.

Déroulement :

- 13h30 ouverture du greffe/échauffement
- 13h45 formation des pelotons
- **Puis départ des pelotons postés aux cibles.**
- 14h00 début des tirs

Le concours se déroulera sur le terrain de la Flèche Caturige (05). C'est un parcours de 12 cibles (2 flèches par cibles). Il est ouvert à tous les jeunes archers (U11 à U18) et aux U21, S1, S2 et S3 n'ayant jamais fait de concours officiel en nature (dans la limite des places restantes).

Distances :

5m-----15m pour les U11.

5m-----20m pour les U13 et U15 toutes armes ainsi que U18, U21, S1, S2 et S3 Bare bow

5m-----25m pour les U18, U21, S1, S2 et S3 viseurs.

Récompenses :

Les trois premiers de chaque catégorie.

Tarifs :

4€ par archer (Paiement des inscriptions sur place par chèque de préférence à l'ordre du CD04 de tir à l'arc).

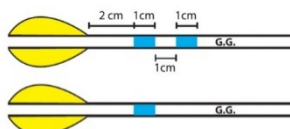
Inscriptions : dernier délai le jeudi 28 mai 2026

à: [Sur le site du CD-04](#)

Attention :

Parcours en forêt : les chaussures de marche sont conseillées.

Tenues correctes exigées. Pensez identifier et à baguer vos Flèches.



Identification des flèches en Parcours nature

- 1ère flèche tirée avec 1 bague : 20 points ou 15 points.
- 2ème flèche tirée avec 2 bagues : 15 points ou 10 points.
- ... Soit un total possible de 35 points à chaque cible.

Un goûter proposé par le CD04 sera partagé à la fin du concours

Résumé des règles du tir nature

REGLEMENT DE TIR

Sur chaque cible, l'archer doit tirer deux flèches, dans un temps de 45 secondes à partir de l'arrivée au pas de tir que l'archer devra rejoindre sans perdre de temps dès que la cible est disponible.

La première flèche (avec une bague) est tirée au piquet correspondant à votre catégorie (voir tableau ci-dessous). Elle vaut 20 points dans la zone vitale et 15 points dans le reste de l'animal.

La deuxième flèche (avec deux bagues) est tirée d'un piquet plus proche de la cible . Elle vaut 15 points dans la zone vitale et 10 points dans le reste de l'animal.

PAS DE TIR

Les pas de tirs sont matérialisés par des piquets de couleur blanc, bleu, rouge.

Les archers sont affectés en fonction de leur catégorie.

Piquet jaune : piquet d'attente du peloton

Le tireur doit toucher le piquet et ne peut pas le devancer

Les tireurs suivent une rotation ABCD, BCDA, CDAB, DABC, ABCD,

TABLEAU DU TIR DE CHAQUE FLECHE EN FONCTION DE SA CATEGORIE

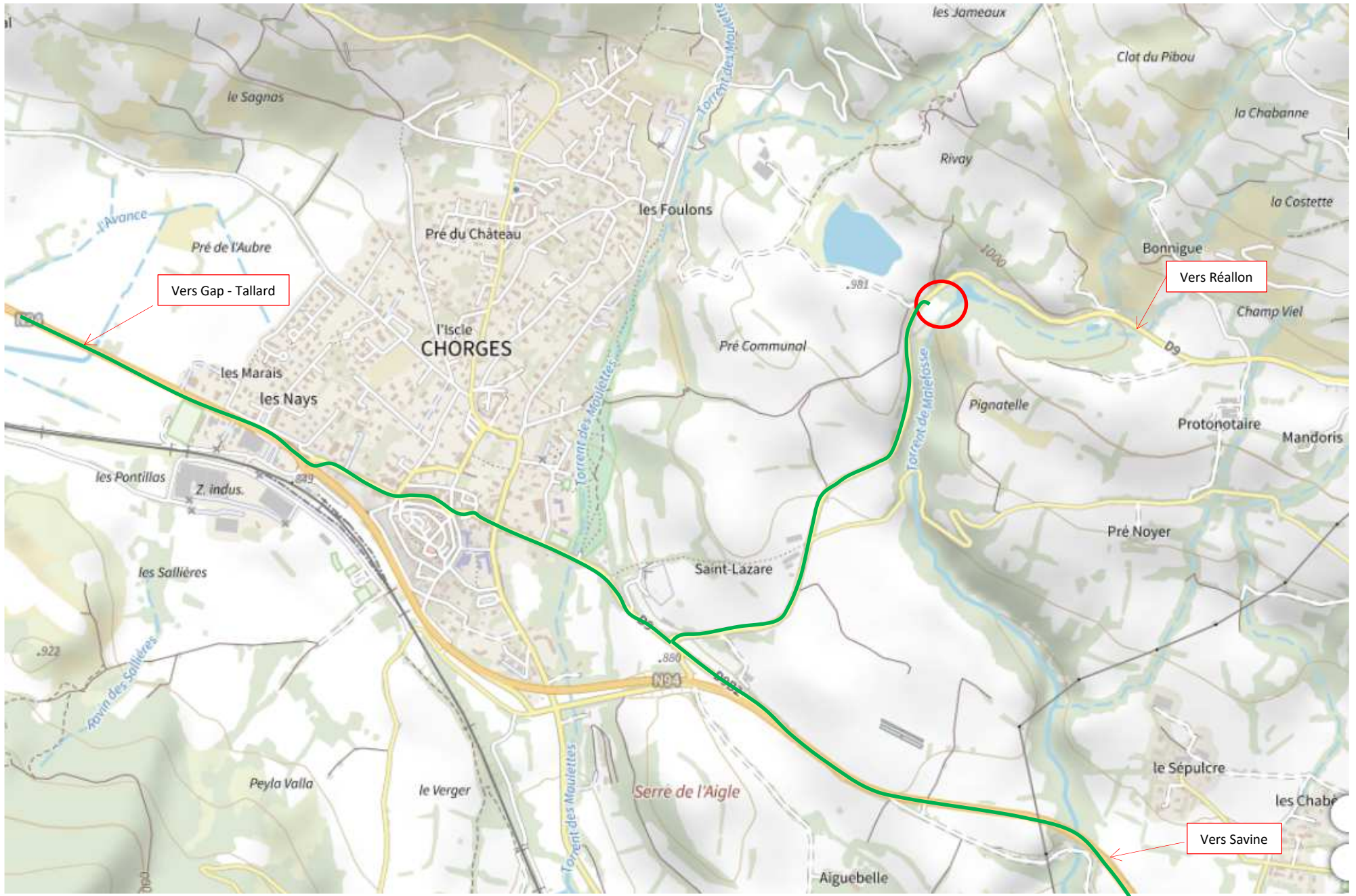
Catégories	1 ^{ère} flèche du piquet :	2 ^{ème} flèche du piquet :
U11	Blanc	Blanc
U13-U15-U18-U21 BB	Bleu	Blanc
U18-U21-S1-S2-S3 Viseur	Rouge	Bleu

Flèche 1 "tuer"
+
Flèche 2 "tuer"
=20+15 (35 points)

Flèche 1 "blesser"
+
Flèche 2 "tuer"
=15+15 (30 points)

Flèche 1 "tuer"
+
Flèche 2 "blesser"
=20+10 (30 points)

Flèche 1 "blesser"
+
Flèche 2 "blesser"
=15+10 (25 points)



Vers Gap - Tallard

Vers Réallon

Vers Savine