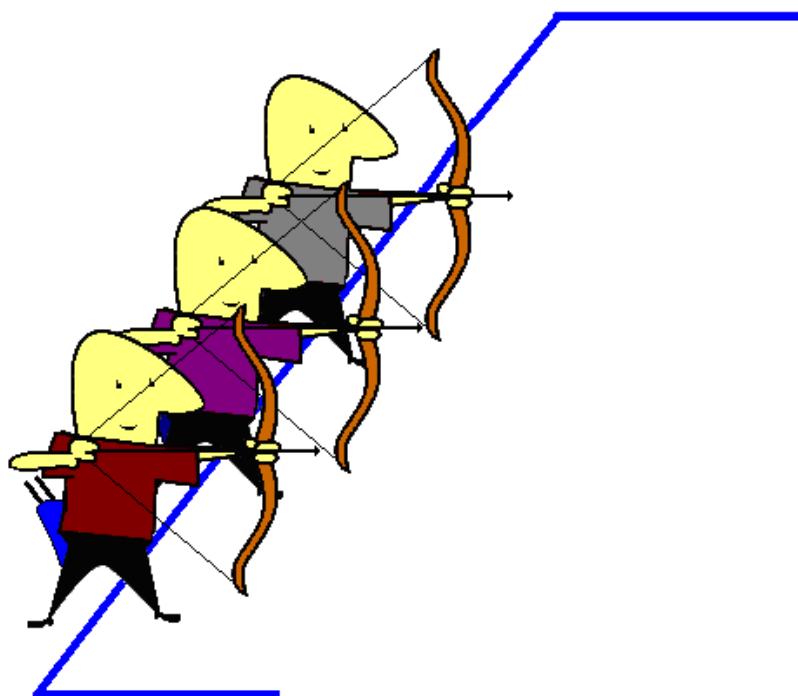


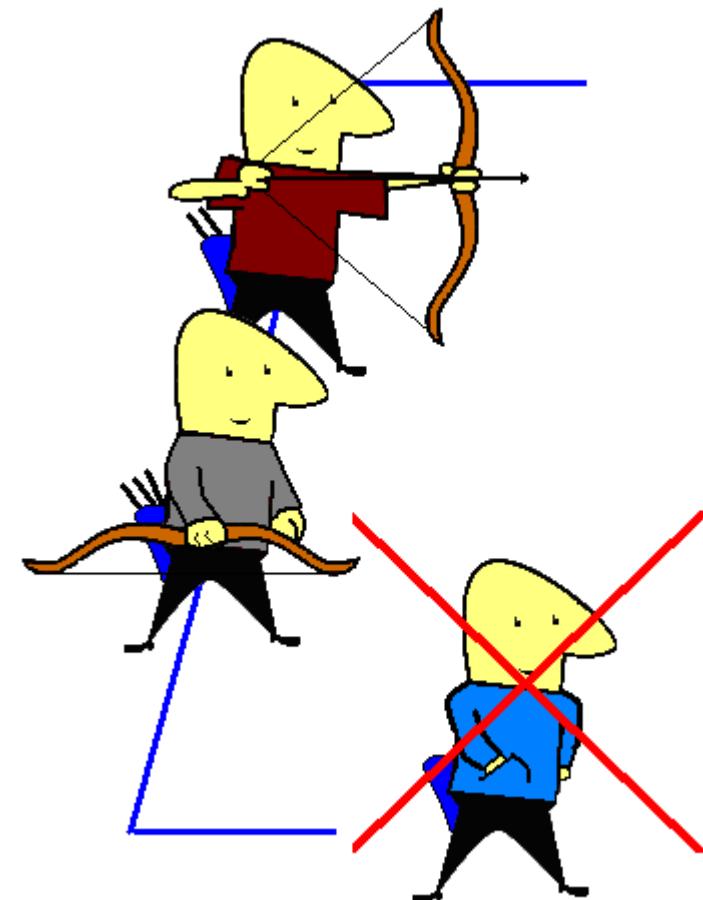
REGLE N°1

Les archers doivent toujours former une ligne de tir droite appelée "pas de tir", délimitée par la ligne bleue du terrain de volley ball.



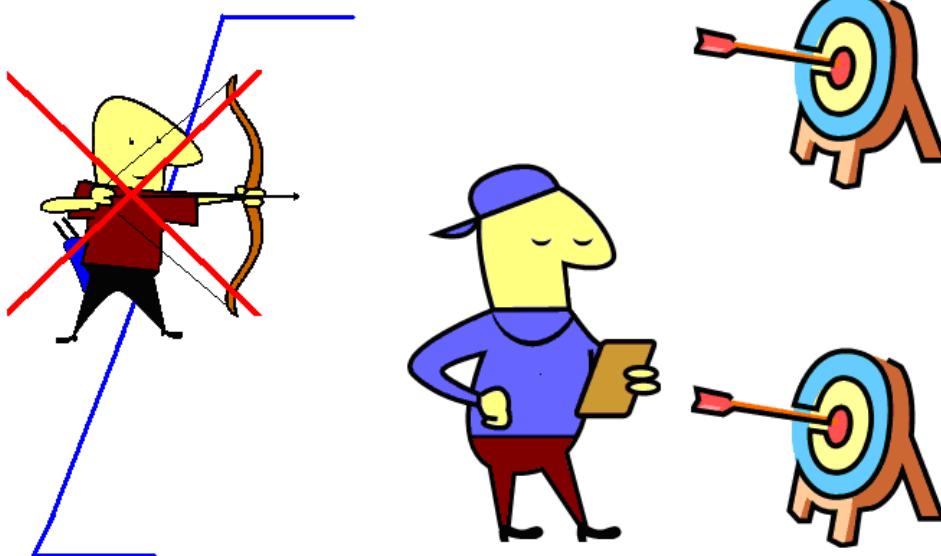
REGLE N°2

Ne jamais se tenir ou passer devant une ligne d'archers que ce soit de près ou de loin.



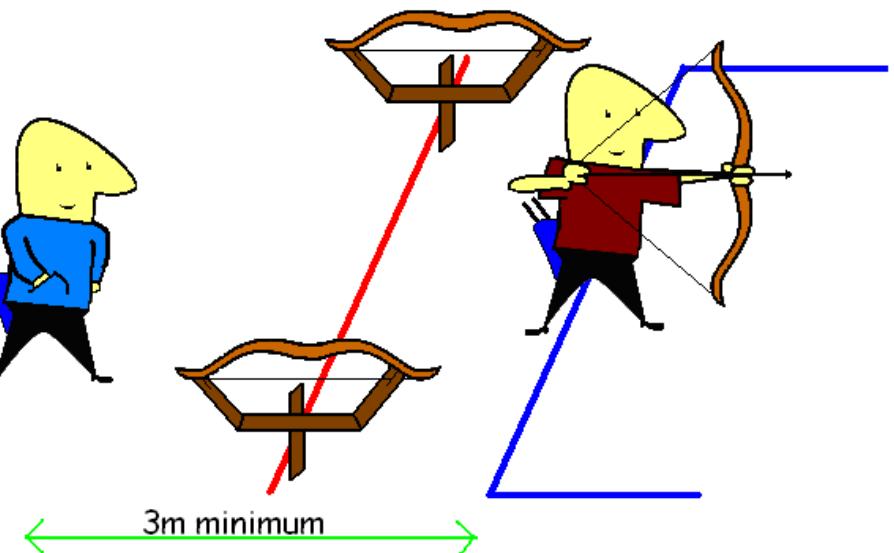
REGLE N°3

Ne jamais sortir de flèches du carquois au "pas de tir" et à plus forte raison tirer avant de s'être assuré que tout le monde soit de retour derrière le "pas de tir".



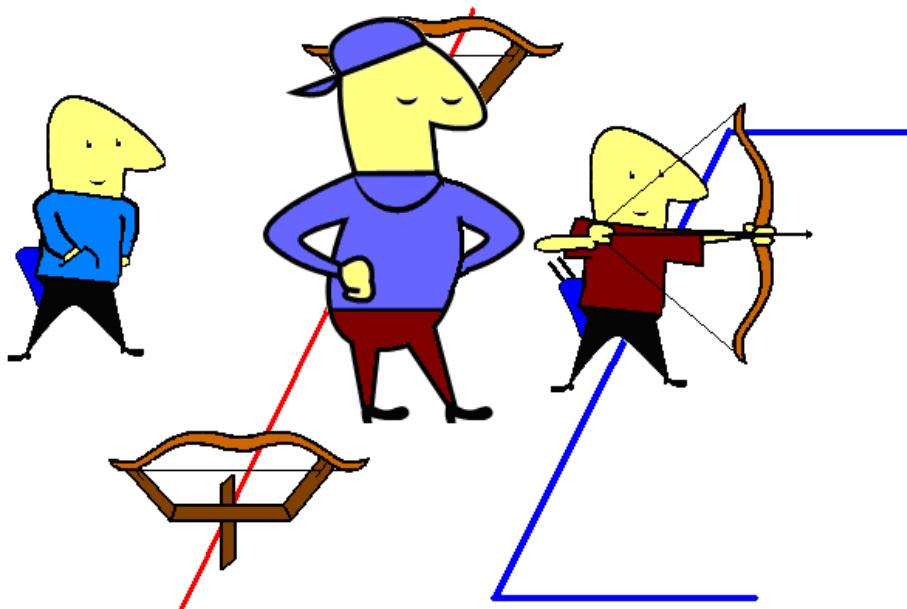
REGLE N°4

Se retirer du "pas de tir" après chaque volée dans la "zone d'attente" située derrière la "ligne d'arcs" délimitée par la ligne rouge du terrain de basket ball, ou de 3m derrière la ligne de « pas de tir »



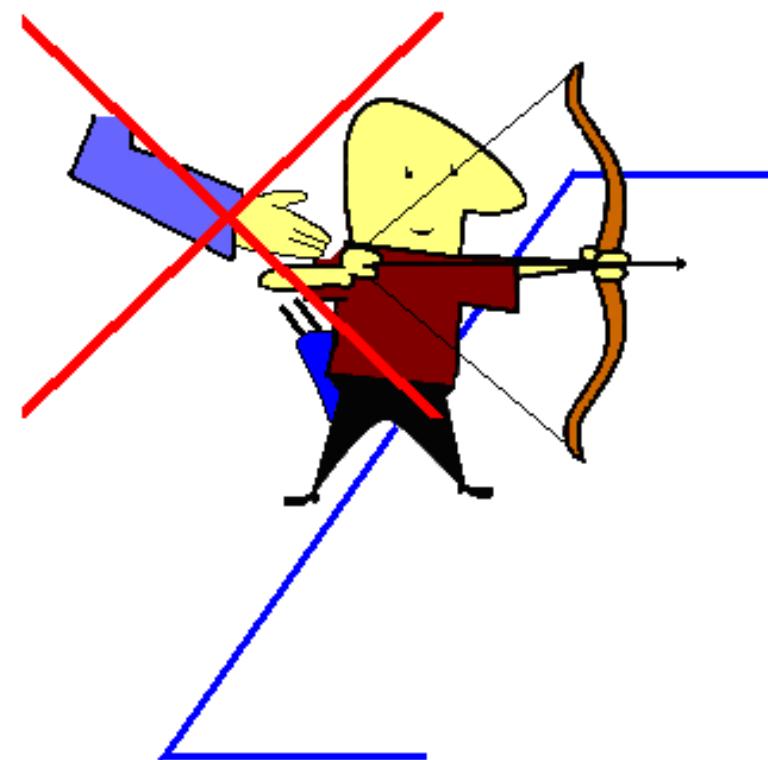
REGLE N°5

Seul les initiateurs sont autorisés à rester entre les lignes de "pas de tir" et "ligne d'arcs".



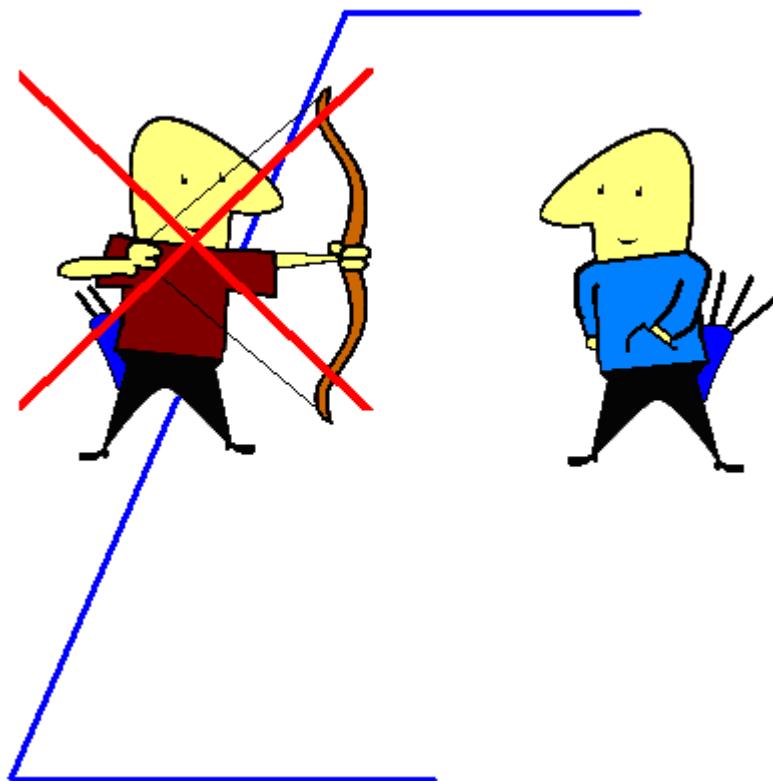
REGLE N°6

Ne jamais toucher un archer en position de tir
Seul l'initiateur est autorisé à le faire.



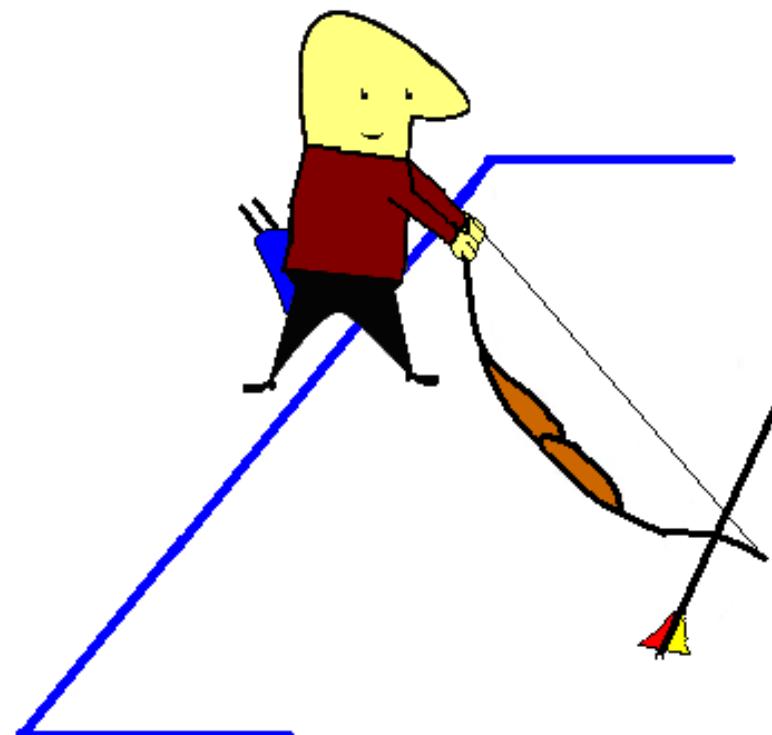
REGLE N°7

Ne jamais bander ou pointer un arc vers quelqu'un même sans flèches.



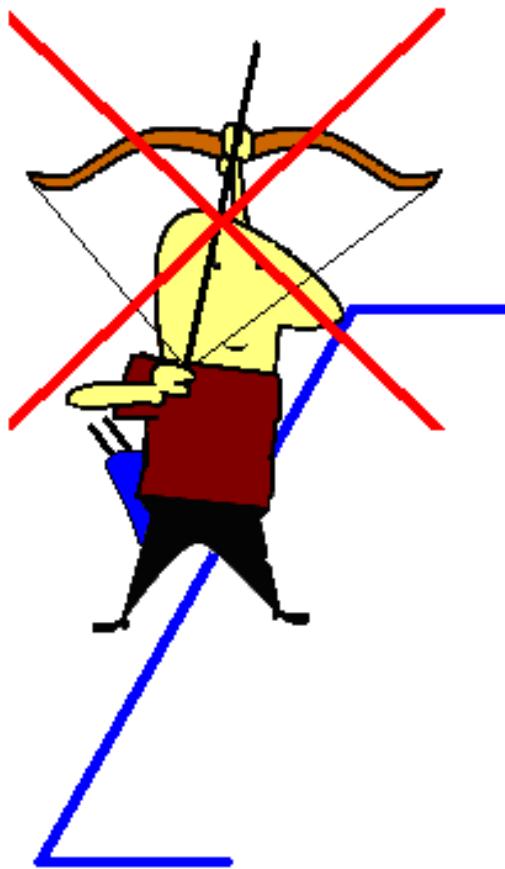
REGLE N°8

Au "pas de tir" ne pas ramasser une flèche ou un accessoire, (palette, dragonne par exemple) s'il n'est pas accessible avec le bout de l'arc sans déplacer les pieds.



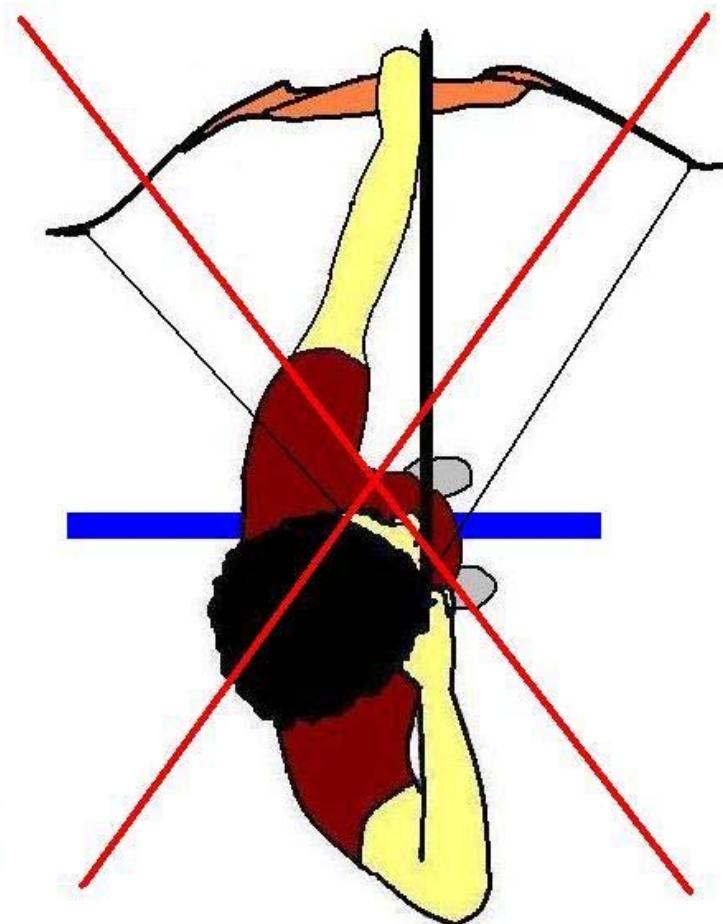
REGLE N°9

Ne pas tirer de flèche verticalement, il est impossible de savoir à quel endroit elle retombera.



REGLE N°10

Ne jamais tirer ou armer un arc horizontallement.



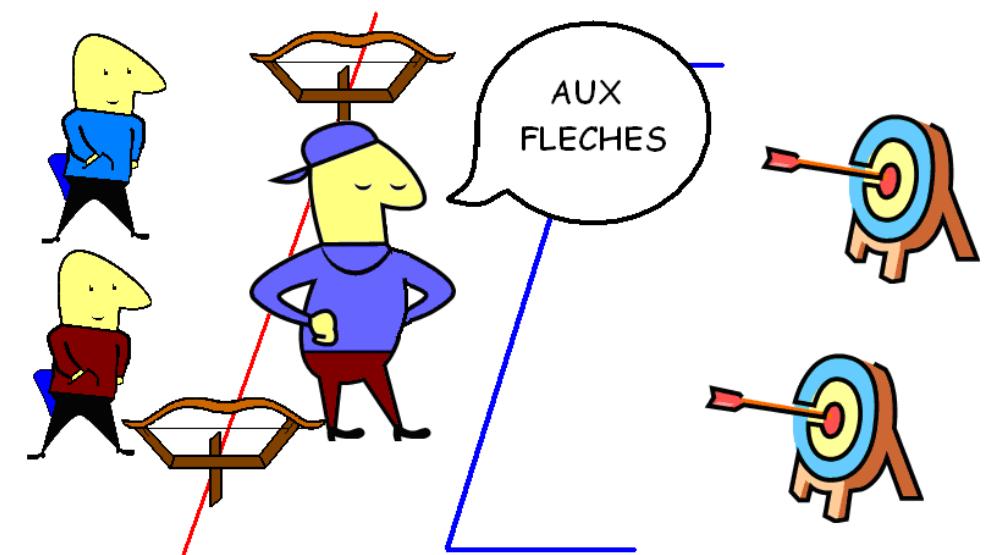
REGLE N°11

Ne transportez pas votre arc par la corde.



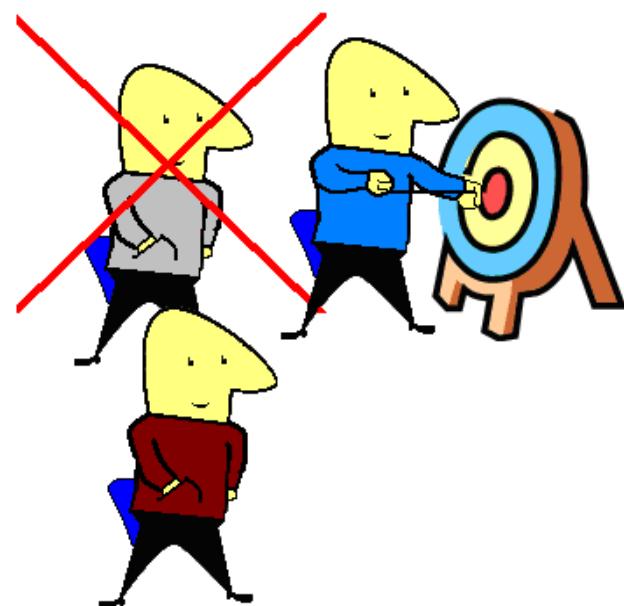
REGLE N°12

N'aller récupérer ses flèches en cible qu'après le signal "aux flèches" et sans courir.



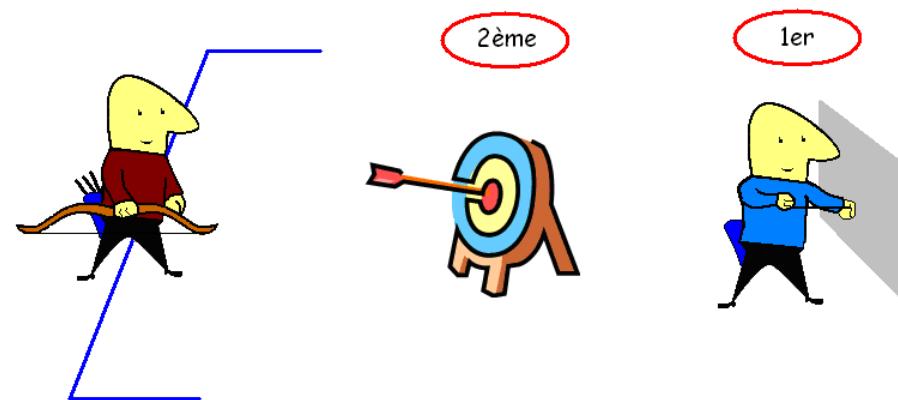
REGLE N°13

Ne pas retirer ses flèches en même temps qu'un autre archer, ni se tenir derrière un autre archer pendant cette action, car l'on risque de blesser ou de l'être au visage par l'encoche de la flèche qui est retirée de la cible.



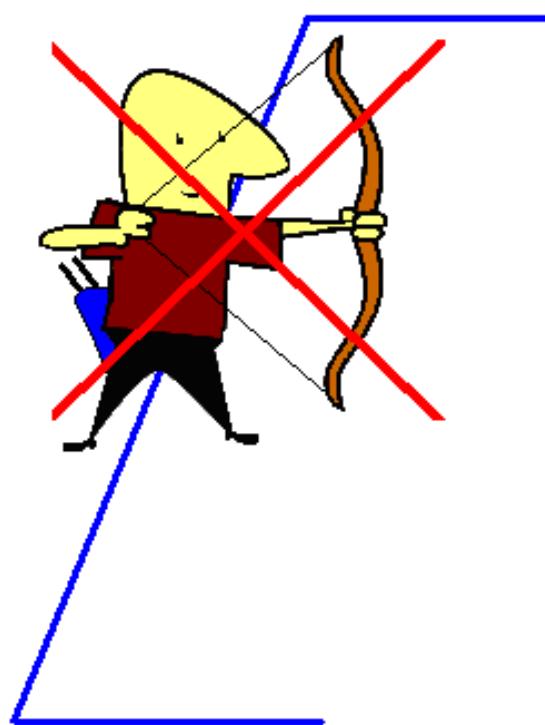
REGLE N°14

En allant "aux flèches", toujours récupérer les flèches tombées hors de la cible, avant celles qui sont dans la cible, ainsi vous êtes presque certain d'être à la vue des archers qui seront revenus avant vous au "pas de tir".



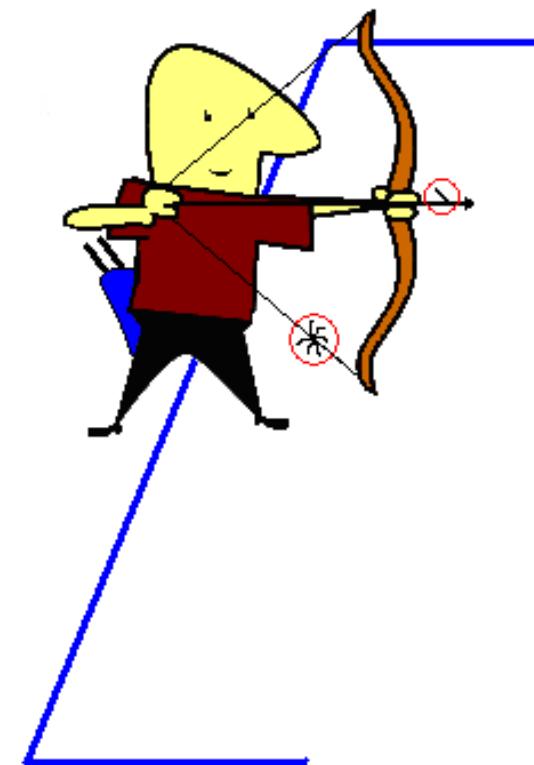
REGLE N°15

Ne jamais lâcher de corde si l'arc est bandé sans flèche, les risques de casse du matériel sont très importants dans cette situation car l'énergie des branches n'est pas absorbée par la flèche, le choc de la corde est très violent.



REGLE N°16

Ne pas se servir d'un arc, d'une corde ou de flèches endommagés, il y a là aussi risque de casse et de blessures, faites les vérifier par un archer confirmé.

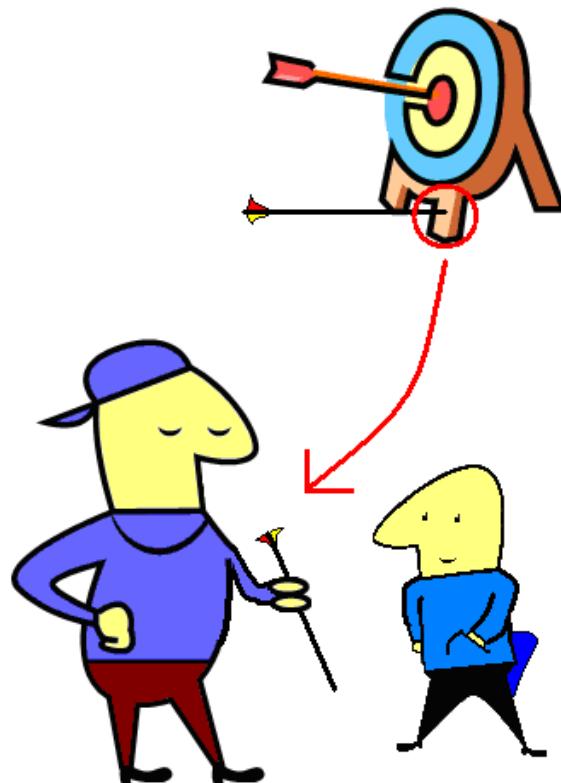


REGLE N°17

Faites vérifier systématiquement les flèches carbones après un impact en dehors de la cible, ou en cas de doute sur leur état.

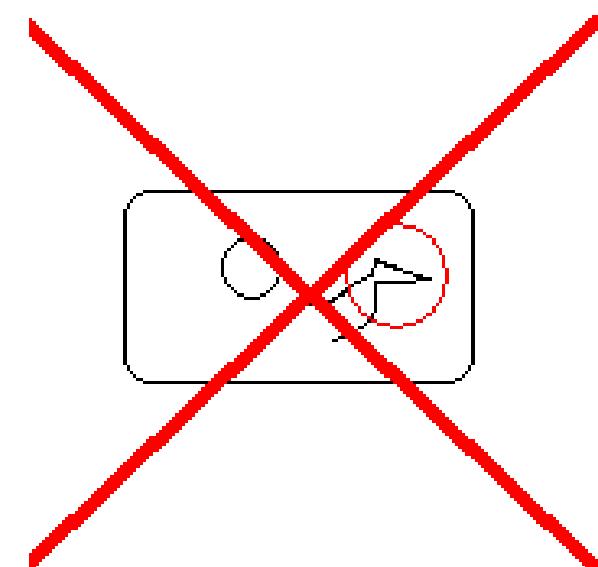
En effet elles pourraient éclater lors du tir et blesser gravement la main d'arc.

Ne jamais toucher aux échardes de carbone.



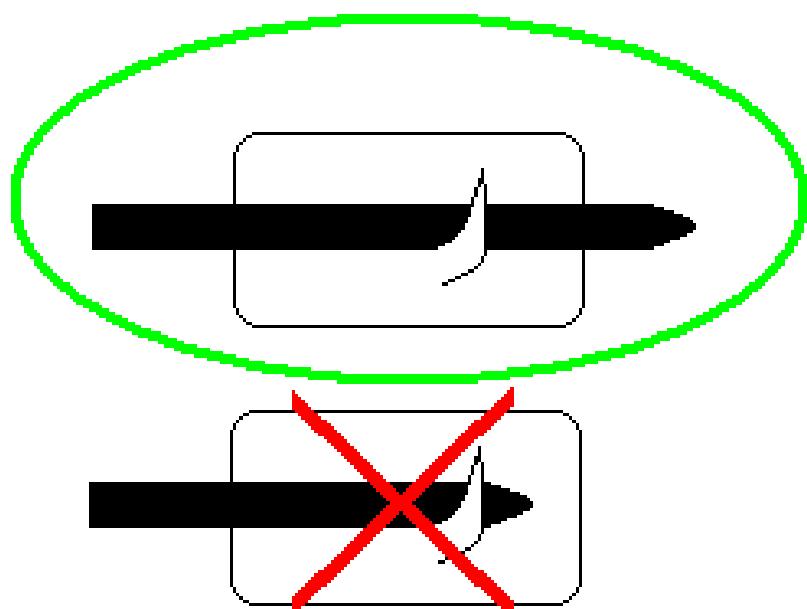
REGLE N°18

Faites remplacer tout repose-flèches défectueux (en particulier ceux en matière plastique), pour les mêmes raisons que celles évoquées au point précédent.



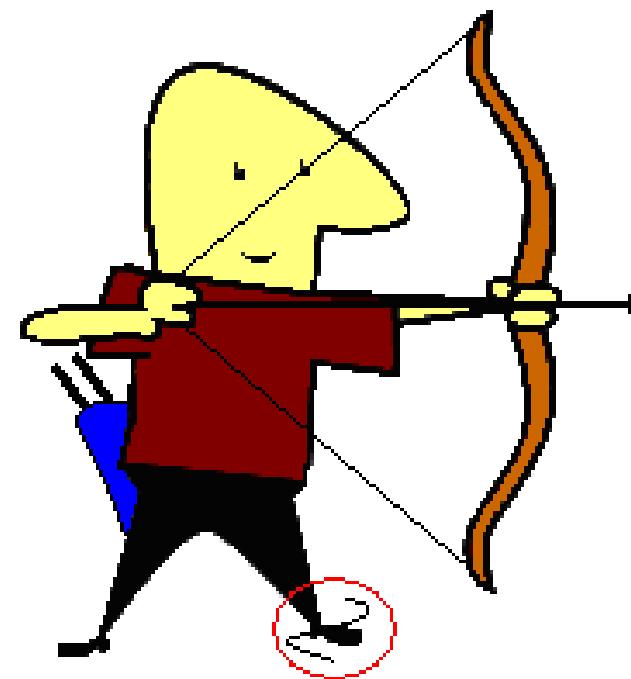
REGLE N°19

Faites vérifier par un archer confirmé que vous n'utilisez pas de flèches trop courtes, elles pourraient occasionner de graves blessures à la main d'arc si elles venaient à tomber du reposé-flèches lors du tir.



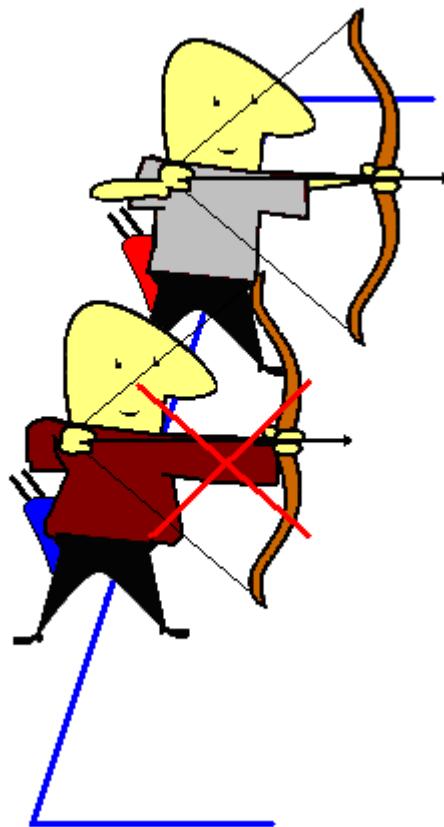
REGLE N°20

Ne pas avoir ses lacets défaits.



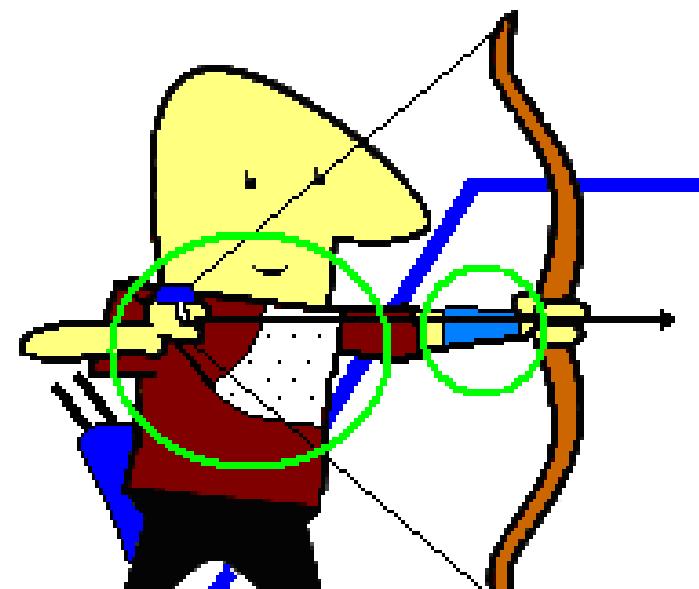
REGLE N°21

Pour le buste et les bras portez un vêtement collant au corps afin de laisser un libre passage de la corde.



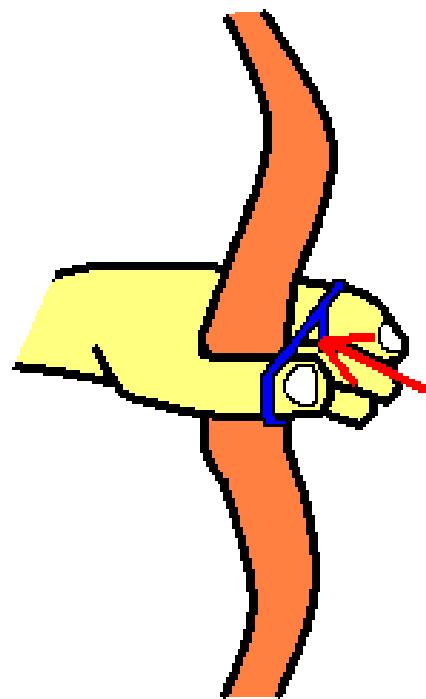
REGLE N°22

Portez un protège bras à la main d'arc, un plastron si votre poitrine ou vos pectoraux l'impose, et une palette à la main de corde.



REGLE N°23

N'oubliez pas d'utiliser votre dragonne, elle empêche l'arc de vous échapper à la décoche.



REGLE N°24

Dans les disciplines de tir extérieur, tir campagne, nature ou 3D laisser ses flèches en cible et un arc devant à l'occasion d'une recherche de flèches perdues; leur présence signalera aux archers suivants que la cible n'est pas dégagée.

