

TIR À L'ARC & SOFT ARCHERY

ANIMEZ EN TOUTE SÉCURITÉ UNE ACTIVITÉ TIR À L'ARC SANS BREVET D'ÉTAT !



Participants : 12 joueurs / à partir de 8 ans



Temps nécessaire : 1h par séance



Lieu de pratique : extérieur

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

40,00 € TTC
le kit

KIT SOFTARCHERY :

- 1 cible
- 1 arc
- 2 flèches ventouse

Réf. 466168



KIT SOFTARCHERY :

- 6 cibles autoportées
- 12 arcs Startech
- 1 lot de 40 mini coupelles
- 24 flèches Géosoft
- 12 bracelets longs

Réf. 9000070



499,00 € TTC
le kit



Plus de kits Archerie utilisables avec
un brevet d'état sur decathlonpro.fr

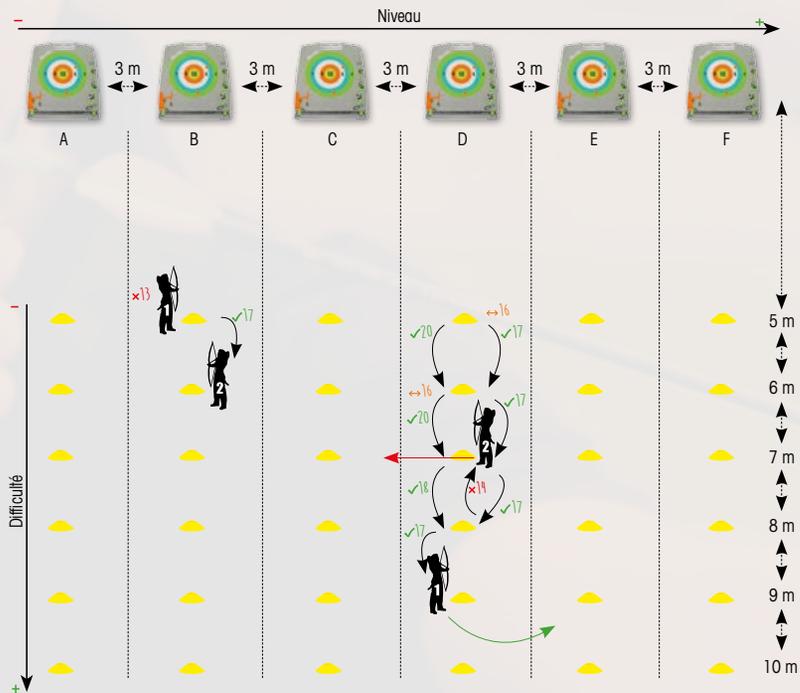


Retrouvez toutes nos
fiches animation sur notre
site decathlonpro.fr



PRIORITÉ SÉCURITÉ

- Avant de tirer, je contrôle le dégagement de la zone de tir afin qu'aucune personne ou aucun bien n'y soit présent
- Ne jamais pointer un arc vers quelqu'un avec ou sans flèche
- Ne jamais tirer de flèche avant que tout le monde ne soit de retour sur la ligne de tir
- Ne jamais lâcher une corde sans flèche, les risques de blessure et/ou de rupture du matériel sont très importants
- Ne jamais tirer une flèche à la verticale, il est impossible de savoir à quel endroit elle retombera
- Ne jamais courir avec des flèches



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ :

Objectif : terminer la partie sur le couloir F.

Composition des équipes : 2 joueurs par cible ; chaque équipe désigne un numéro 1 et un numéro 2.

Positionnement des équipes : tous les joueurs n°1 se positionnent à 5 m de la cible. Ils tirent successivement leurs 2 flèches, puis c'est aux joueurs n°2 d'en faire de même.

Déroulement de la partie : 1 partie se déroule en 5 manches, 1 manche compte 5 volées (séries de 2 flèches par joueur). Chaque manche démarre à 5 m.

Comptabilisation des points et déplacements :

- A la fin d'1 volée : si la somme des 2 flèches tirées est égale à 16 points, le joueur reste à sa place. S'il fait plus, il recule d'1 mètre, s'il fait moins, il avance d'1 mètre (s'il est déjà à 5 m, il reste sur place).

- A la fin d'1 manche (après 5 volées) : le joueur étant le plus éloigné de la cible monte d'1 couloir, et l'autre descend d'1 couloir (s'il est déjà sur le couloir A, il reste sur place). S'il y a égalité, 1 tir de flèche départage les joueurs.

Vainqueur de la partie : le joueur sur le couloir F le plus éloigné de la cible.

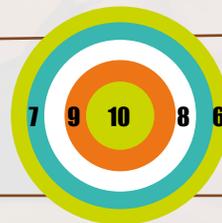
Attention : Ne sont pas acceptées les flèches qui ne font qu'effleurer la cible (qui ne tiennent pas sur la cible).

Exemple de duel entre 2 joueurs sur le couloir B

1ère volée : Le joueur 1 tire dans le 7, puis dans le 6, il marque 13 points.

Le joueur 2 tire dans le 9, puis dans le 8, il marque 17 points.

-----> Le joueur 1 reste à sa place, le joueur 2 recule d'1 m. Ils tirent à nouveau 2 flèches et ainsi de suite.



* 1 volée = 1 série de 2 flèches (par joueur)