Quelques éléments

pour construire

une

UNITÉ D'ENSEIGNEMENT

SARBACANE

aux Cycles 2 et 3

USEP-03

INTRODUCTION

La sarbacane

Activité très prisée car elle n'exige pas un travail technique laborieux pour être pratiquée et les progrès sont en général très rapides. Cette activité présente un intérêt pédagogique particulier en ce fait qu'elle est à la portée de pratiquement tout le monde, quelles que soient !

- Le mode d'évolution et de locomotion motrice : on peut tirer à la sarbacane debout, assis, en fauteuil manuel ou électrique et même en chariot plat.
- Le degré de gravité de la déficience motrice : des infirmes moteurs cérébraux peuvent être tout aussi performants que des valides. La seule exigence est de posséder un minimum de souffle, même pour des IMC qui ont des gros problèmes de souffle, l'activité est intéressante, car rapidement, les élèves progressent à ce niveau et passent de niveau 0 à un niveau faible voire moyen. Si un minimum de souffle est nécessaire pour pouvoir pratiquer, la concentration est une compétence absolument primordiale pour atteindre un certain niveau de performance. Cette concentration doit être présente tout au long de l'activité, pour chaque fléchette depuis son placement dans l'embouchure de la sarbacane jusqu'au moment le plus important que constitue le souffle du tir réel.
- La difficulté supplémentaire qui caractérise le tir à la sarbacane par rapport aux autres tirs réside dans le fait que l'exécutant se trouve dans une position de face lors de la visée et du tir. Cette position est exigée par la nécessité de placer la sarbacane au niveau de la bouche. Il s'en suit que l'œil « viseur » ne peut être placé dans le prolongement de l'engin comme on le retrouve dans les autres tirs grâce à une position du corps latéral par rapport à l'axe de visée. La nécessité de concentration est donc rendue encore plus importante pour rendre la visée efficace.
- Une autre difficulté supplémentaire provient du contact de la bouche avec la sarbacane. Tout mouvement, même imperceptible, se répercute donc sur l'engin et entraîne une déviation du tir.

Les progrès étant très rapides, le tir à la sarbacane est une activité très motivante.

SOMMAIRE

I. Présentation

II. Quelques éléments techniques

III. Une démarche d'apprentissage

IV. Un biathlon pour tous

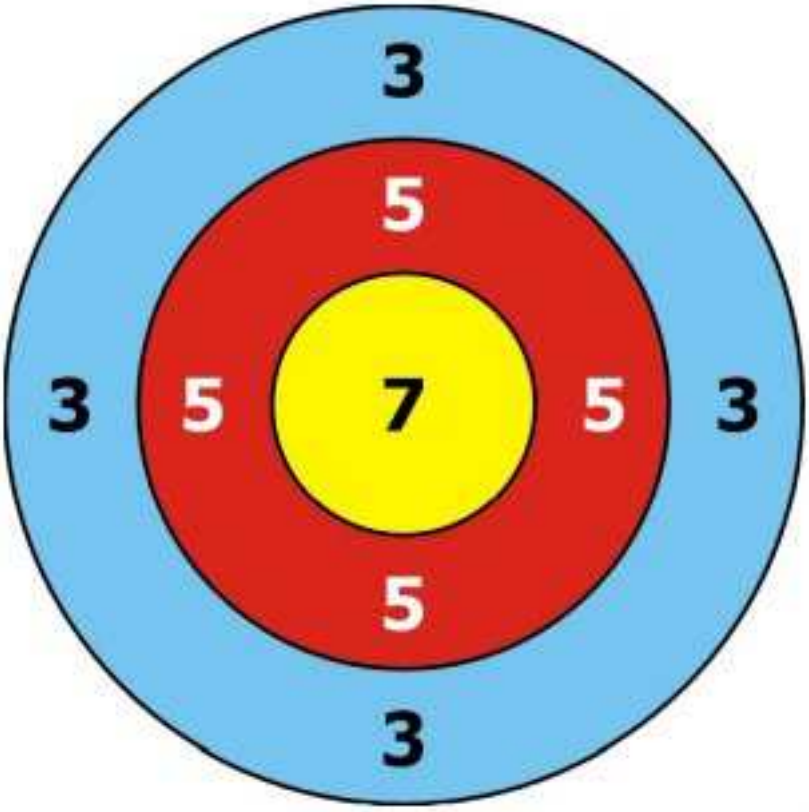
V. Jeux de sarbacane

VI. Règlements

VII. La rencontre

I. LA SARBACANE

PRÉSENTATION



PRÉSENTATION

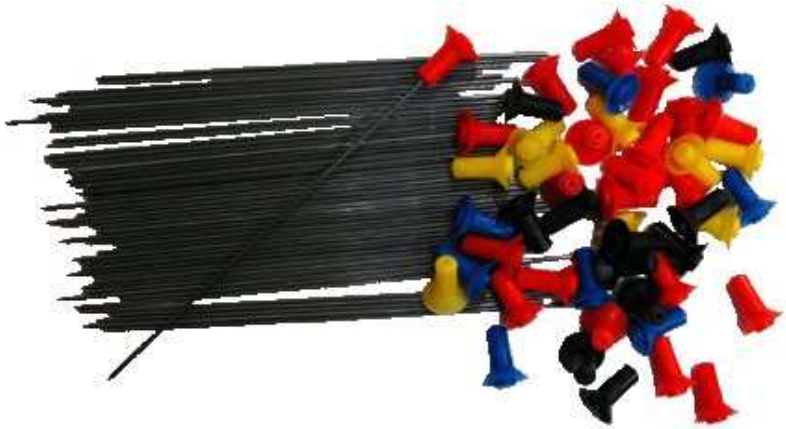
Le tir à la sarbacane s'effectue à l'aide d'un tube d'où un dard (fléchette) est propulsé sur une cible. Le tireur se place derrière une ligne signalée au sol et tire ses dards en visant la cible.

La sarbacane moderne (blowgun)

La sarbacane est composée de plusieurs parties :

- Le tube : généralement en aluminium, il est l'élément principal de la sarbacane. Une sarbacane peut n'être que ce simple tube.
- L'embouchure : partie en forme de petit entonnoir qui se pose sur la bouche. Elle sert à bien canaliser le souffle à l'intérieur du tube.
- Le porte fléchettes : accessoire optionnel, il s'agit d'un cercle permettant de fixer ses dards sur la sarbacane.
- La poignée : zone en mousse permettant de tenir la sarbacane.
- Le viseur : accessoire optionnel, il s'agit de la partie opposée à l'embouchure qui permet d'aligner son tir.

Les fléchettes



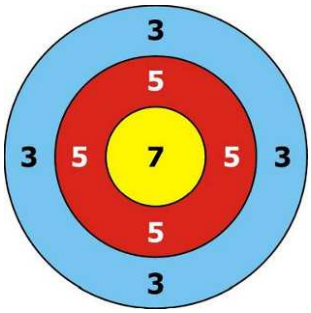
Il existe plusieurs types de dards allant de la simple pointe en passant par les lances, les clous, les bouchons ou les fléchettes plastique. Chaque projectile correspond à des cibles particulières.

La cible

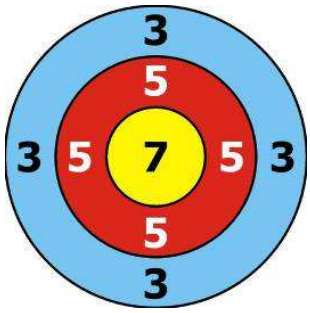
C'est le support sur lequel le projectile est propulsé. Il peut être constitué :

- Du blason : simple feuille de papier A4 sur laquelle sont imprimés les cercles de points officiels.
- D'objets : le tir s'effectue sur des petites cibles en morceau de mousse dense.
- Du tir à la roue : cible composée de 7 segments de 3 zones (simple, double, triple). Le centre vaut 25 points, le but est de faire 75 points.
- D'un parcours : comme au tir à l'arc, il est organisé sur cibles papier ou volumétriques.

Cibles couramment utilisées

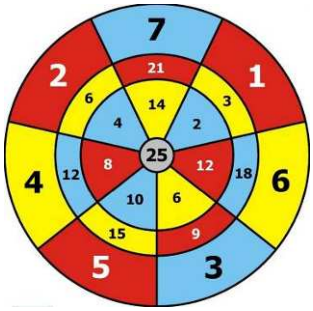


Cible officielle



Cible officielle petit format

Cible relief



Cible roue

1. SECURITE

Protection générale

Il est nécessaire de ne jamais laisser l'outil à la portée des élèves. L'usage de la sarbacane est toujours supervisé par un adulte.

Ciblerie

Utiliser le matériel adapté et vérifier l'implantation de celui-ci vis-à-vis du public et des pratiquants.

Transport

Toujours transporter la sarbacane démontée (lorsqu'elle est en plusieurs parties) et isoler les fléchettes de l'engin.

2. PERFORMANCES

Selon la longueur de la sarbacane, la vitesse, la précision et la portée des fléchettes sont différentes. Plus les sarbacanes sont longues, plus elles sont efficaces mais moins elles sont faciles à utiliser.

3. REGLEMENTS

TIR AU POINTS

C’est la pratique principale de la sarbacane. La cible est constituée de 3 cercles de 3, 6, 9 cm valant 7 points pour le jaune, 5 points pour le rouge, 3 points pour le bleu. Placée à 1,60 m de hauteur pour les tireurs debout, à 0,90 m pour les tireurs assis (handisport).

La distance de tir est de 5 mètres pour les moins de 11 ans - 7 mètres pour les 13-14 ans - 10 mètres pour les adultes.

Le tireur sur le pas de tir doit avoir les deux pieds derrière la ligne sans la dépasser.

Le joueur tire 5 fléchettes par tour. Une manche se déroule en 10 tours, une compétition se déroule en 2 manches. La durée d’un tour est de 2mn30. Si le joueur ne peut tirer ses 5 fléchettes dans ce temps, les points obtenus par la suite ne comptent pas.

TIR LONGUE DISTANCE

Le but est d’atteindre la cible le plus loin possible. La cible est un cercle d’un diamètre de 24 cm. Chaque volée est de trois fléchettes. Au moins 1 des 3 fléchettes doit s’inscrire dans la cible pour pouvoir reculer. Si le nombre de cibles est suffisant, tous les concurrents doivent tirer en même temps. La distance initiale peut être de 10 mètres ou plus mais doit être déterminée à l’avance.

Le record du monde est de 36 mètres (avril 2004).

TIR AUX OBJETS

Le tir s’effectue sur des petites cibles en morceau de mousse dense. Les boîtes mesurent 55 mm de haut et 35 mm de large (épaisseur de 20 mm environ). Elles sont disposées par 10 sur un socle cible. La hauteur réglementaire est de 110 cm. Le pas de tir est situé à 5 mètres.

Si une fléchette a simplement effleuré ou n’a que déplacé la boîte, le point n’est pas accordé - Si une fléchette ne se plante pas dans la cible après l’avoir fait tomber, le point est accordé - Si une fléchette se plante dans la cible sans la faire tomber, le point est accordé.

Le tireur choisit la boîte qu’il tire.

TIR A LA ROUE

La roue est une cible composée de 7 segments de 3 zones : simple – double – triple. Le centre vaut 25 points.

Chaque tireur tire successivement 3 fléchettes. Le but est d’atteindre 75 points ou 150 points (équipes de 2). Si lors de l’addition, le total dépasse 75 points (ou 150 points), toute la volée est annulée.

4. TECHNIQUE

LA VISEE

Comme par deux points il ne passe qu'une seule droite, deux points sont nécessaires (et suffisants) pour déterminer une visée. De la fiabilité et la finesse de ces deux points de référence dépendent celle de la visée ainsi que son caractère reproductible. Au tir au fusil, ces deux points de visée sont fixement matérialisés sur l'arme elle-même. Il en est autrement du tir à la sarbacane ou un seul point de référence se matérialise. L'autre point de référence nécessaire est notre œil. Cette particularité met en évidence toute l'importance du positionnement de notre corps dans l'espace par rapport à la visée dans le tir à la sarbacane.

Si l'on réussit à reproduire à l'identique le positionnement de notre tête par rapport à la sarbacane, la référence de visée sera parfaite. Mais cela n'est pas suffisant ! En effet, au moment du tir (du souffle), notre corps bouge alors que la sarbacane ne devrait théoriquement pas bouger d'un millimètre si l'on veut conserver à la visée toute sa précision. Cette condition apparaissant difficile, voire impossible à satisfaire, on peut alors considérer que ce mouvement (aussi infime soit-il) est inévitable. Il doit donc pouvoir être intégré à la séquence du tir et pour cela être toujours le même.

On peut donc résumer ainsi les éléments déterminant la séquence de tir :

Maîtrise dans la perception du positionnement du corps dans l'espace.

Visée confiante.

Souffle (tir) dans l'intégration d'un mouvement se superposant à la visée.

Dans la pratique du tir en général, la visée fait appel à un œil qui permet d'aligner 1 ou 2 points de visée sur le centre de la cible. Ce mode de visée est monoscopique.

Avec une sarbacane, la position symétrique de celle-ci par rapport à nos deux yeux nous permet d'explorer une visée stéréoscopique, et là, nous entrons dans la troisième dimension.

LE SOUFFLE

Si l'on souffle trop fort, on tire trop haut - si l'on souffle trop faible, on tire trop bas.

Ceci démontre l'importance du souffle dans le tir à la sarbacane.

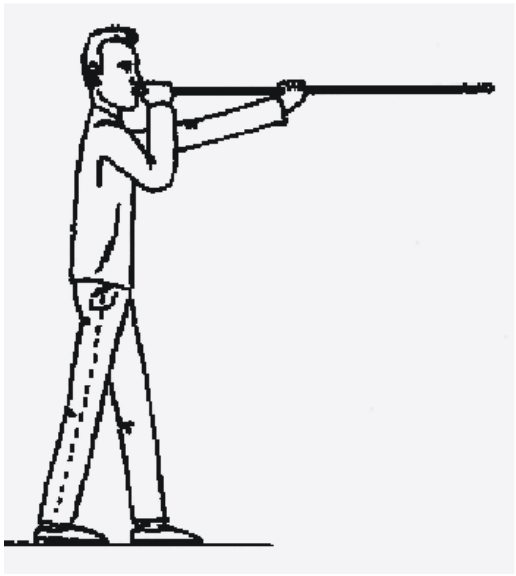
On peut remarquer que le souffle n'est pas qu'une simple quantité d'air expulsée à débit constant dans un laps de temps donné. Le débit du souffle peut en effet (pour une même quantité d'air expulsé) varier (fort au début, faible à la fin) suivant une courbe de pression variable. Cette variation de pression va avoir une influence directe sur l'accélération, le comportement de la fléchette et son passage dans le tube de la sarbacane. Apprendre à maîtriser son souffle est donc un élément déterminant d'un tir réussi.

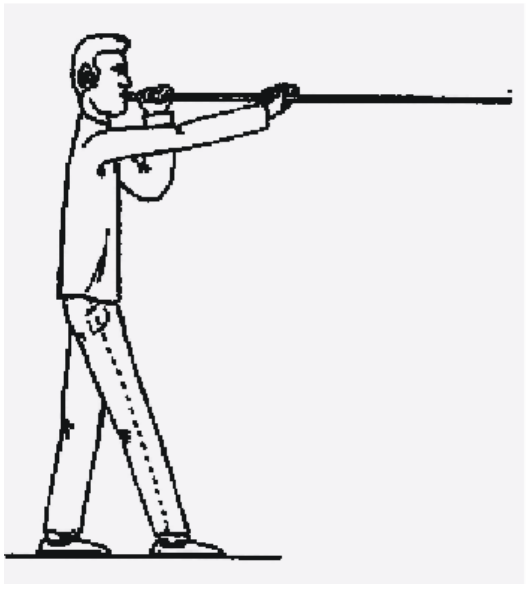
II. QUELQUES ÉLÉMENTS TECHNIQUES

1. Position de tir

Le tireur doit avoir un bon appui au sol avec les pieds bien à plat. Le corps reste droit.

Deux possibilités quant à la position des jambes :





1. Les pieds sur la même ligne
2. Un pied avancé par rapport à l'autre.

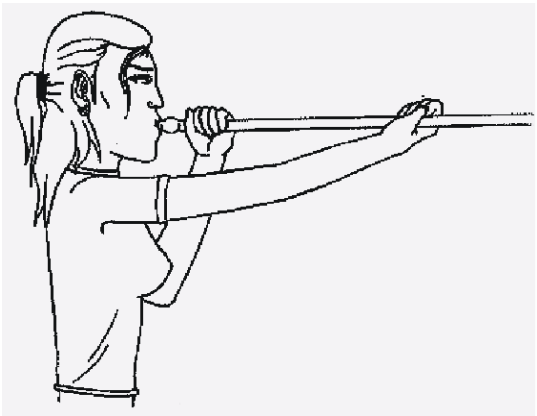
Dans les deux cas, les pieds sont légèrement écartés afin d'avoir un bon équilibre. L'écartement préconisé est égal à la largeur des épaules.

2. Tenue de la sarbacane

Une main tient le canon près de la bouche. L'autre main en avant, bras presque tendu.

La main qui est en avant tient le canon fermement. C'est elle qui va le diriger pour la visée et le stabiliser pendant le tir. Ne pas poser simplement le canon sur la main ouverte.

L'embouchure de la sarbacane est dans la bouche, lèvres bien fermées. Il est recommandé de tenir le canon aussi avec les dents, en mordant l'embouchure.



3. Technique du souffle

Il faut souffler un coup bref. Bien penser qu'il faut percuter le trait, et non pas simplement le pousser, pour qu'il puisse prendre de la vitesse. Un peu de la même façon que lorsque, par exemple, on veut envoyer au loin un noyau de cerise.

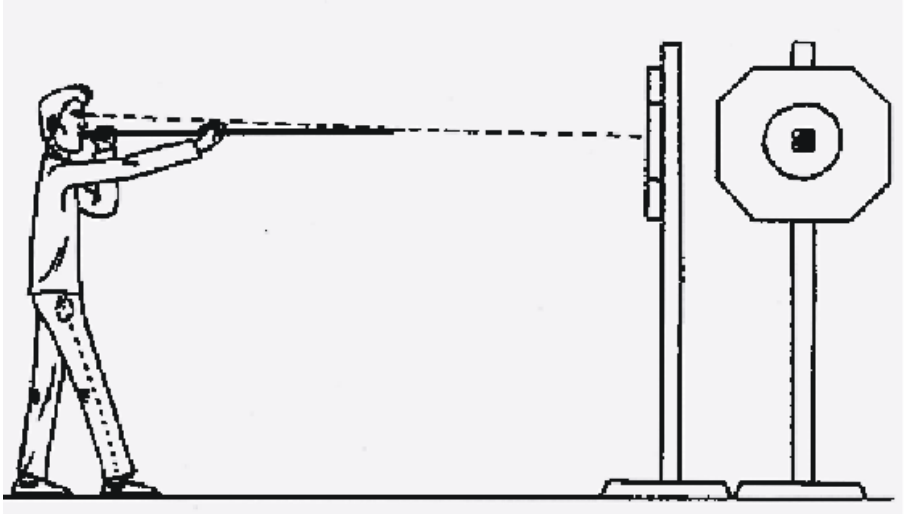
Attention! Au tir à la sarbacane, il n'y a ni ligne ni de mire, ni hausse qui viennent aider le tireur dans sa visée.

4. Technique de la visée

Celle-ci s'effectue en regardant le bout du canon et en le plaçant par rapport à la cible.

Pour trouver l'endroit où viser, différents paramètres vont entrer en jeu. Ce que l'on appelle le point de visée. Plus principalement cela va dépendre de la taille du tireur, de la puissance de son coup de souffle, de sa vue et bien sur de ses perceptions personnelles.

Pour un débutant, pour pouvoir progresser, la première chose à acquérir est une bonne régularité du coup de souffle. De façon à avoir toujours la même trajectoire du trait. Ce qui reste du domaine de l'absolu, mais avec l'entraînement et la pratique, les impulsions données au trait deviennent plus régulières. Le coup de souffle doit devenir en quelque sorte un geste réflexe, de façon à ce que le tireur n'est plus qu'à se concentrer sur la tenue du canon et la visée.



Proposition :

Si l'on se place à seulement deux mètres de la cible, on s'aperçoit que pour toucher le centre de la cible, il faut déjà procéder à un léger réglage (c'est à dire un décalage) du canon en latéral et en vertical. De manière plus ou moins importante en fonction de la personne et de ses propres critères.

Insister longuement sur ce premier décalage.

Ensuite, après un taux significatif de réussite (90 à 95%), le tireur recule d'un mètre, et recommence l'opération. Sauf cas exceptionnel, le décalage doit augmenter.

Pour faciliter le repérage, on peut aussi mettre des repères sur la tourte ou le porte tourte avec des gommettes de couleur ou de la craie. Bien évidemment, ce procédé n'est pas autorisé en compétition.

Répéter l'opération ainsi de suite jusqu'à arriver à la distance de tir officielle de 8,15 mètres. Le tireur aura acquis son décalage et réglé son coup de souffle au fur et à mesure.

N.B.: penser à continuer de viser après avoir donné le coup de souffle, ne pas regarder ce que fait le trait.

III DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE (document Vichy 2)

Objectif général de l'activité : s'adapter à différents types de matériels – réaliser une performance mesurée

Objectifs spécifiques

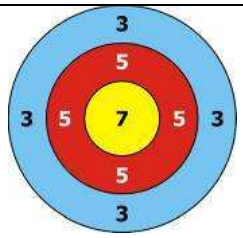
1. découvrir, utiliser et maîtriser un matériel de tir
2. apprendre à se contrôler dans une activité de précision
3. gérer son souffle et savoir l'adapter
4. respecter des consignes de sécurité
5. améliorer ses performances

Matériel utilisé : 4 sarbacanes – 2 cibles – 12 fléchettes par sarbacane – support pédagogique.

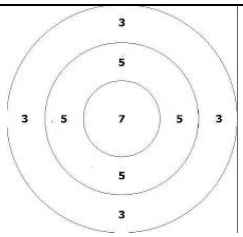
Toutes les activités proposées s'organisent autour de deux principes :

- Le tir à la sarbacane répond à un entraînement régulier lié à la gestion du matériel lui-même.
- Les performances réalisées peuvent être améliorées en fonction du contrôle que chacun peut avoir de son souffle et de son équilibre.

SEANCE 1

Objectif	**Découverte du matériel et de l'activité**	
Déroulement	1. présenter l'activité et le matériel. 2. présenter les consignes de sécurité. 3. organiser les successions de tirs sur la cible 1.	

SEANCE 2

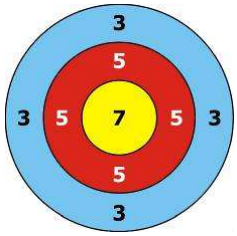
Objectif	**Amélioration de la performance**	
Déroulement	1. proposer une grille de relevé des performances. 2. présenter la nouvelle cible (C2) 3. rappeler les consignes de sécurité 4. gérer les successions de tir sur cible 2	

SEANCES 3 et 4

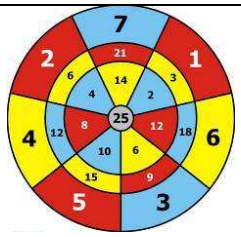
Objectif	**Gérer le contrôle de son équilibre et de son souffle**
Déroulement	1. sur place, debout et yeux fermés, réagir aux consignes proposées (tourner les épaules vers la droite, vers la gauche - idem avec la tête), au signal, s'orienter vers la cible (définie à l'avance) et simuler un tir (souffler). 2. sur place avec sarbacane, fermer les yeux puis, au signal, ouvrir les yeux et tirer vers la cible. 3. souffler sur un objet léger pour le déplacer sur une distance définie. 4. souffler fort sur un objet léger pour le propulser le plus loin possible. 5. souffler doucement sur un objet léger pour le propulser le moins loin possible. 6. contrôler son souffle sur un objet léger (ex : plume à conserver en l'air en soufflant

	dessus). 7. retour avec tirs sur cible 1.

SEANCE 5

Objectif	**Améliorer les performances sur cibles**	
Déroulement	1. avant l'activité, présenter les cibles 1 et 5. 2. pour cible 1 : en classe, définir avec les élèves une performance à réaliser (x points à réaliser, une zone à atteindre plusieurs fois, une cible à toucher plusieurs fois, …) - mettre en place des ateliers selon les contrats prévus - gérer les successions de tir sur cible 1 et organiser la prise de performance. 3. pour cible 5 : répartir la classe en équipes puis proposer de réaliser une performance sur cette cible : atteindre la zone jaune le plus souvent possible (comptabiliser 1 point à chaque réussite et cumuler le nombre de points réalisés par chaque équipe). **Nb : nombre de fléchettes à définir ainsi que le nombre de tirs de chacun.**	

SEANCE 6

Objectif	**Jeu sur cible**	
Déroulement	1. présenter la cible 4 (roue). 2. proposer un défi sur cette cible : atteindre exactement 150 points avec 12 fléchettes par équipe.	

SEANCE 7

Objectif	**Retour sur activités de contrôle de soi**
Déroulement	1. reprendre les activités de souffle et d'équilibre. 2. reprendre les activités de tir sur cibles (1 – 2 – 5).

SEANCE 8

Retour sur performances et contrats des élèves.

IV UN BIATHLON POUR TOUS

FSBA France Sport Biowgun Association http://www.fsba.fr

Compétences spécifiques
- ✔ Réaliser une performance mesurée
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
- S'affronter individuellement ou collectivement
- Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Compétences générales
- S'engager lucidement dans l'action
- Construire un projet d'action
- ✔ Mesurer et apprécier les effets de l'activité
- Appliquer et construire des principes de vie collective

CYCLE 3

BIATHLON

Cette fiche présente un module d'apprentissage.

Adaptée du combiné nordique, cette épreuve originale associe une course d'endurance et un tir à la sarbacane.

L'ÉPREUVE

Objectifs

- diversifier les situations de course longue afin de conserver la motivation des élèves ;
- découvrir une activité adaptée au contexte scolaire, proche de l'image de la pratique sociale de référence ;
- planifier et gérer son effort ;
- assumer des responsabilités.

Dispositif

- un espace de course balisé de 500 mètres (ou de distance inférieure, par exemple 100 mètres que l'enfant parcourt cinq fois) ;
- autant de pas de tir que d'enfants en action (une demi-classe), situés à 5 mètres d'un mur sur lequel sont apposées les cibles numérotées.

Matériel

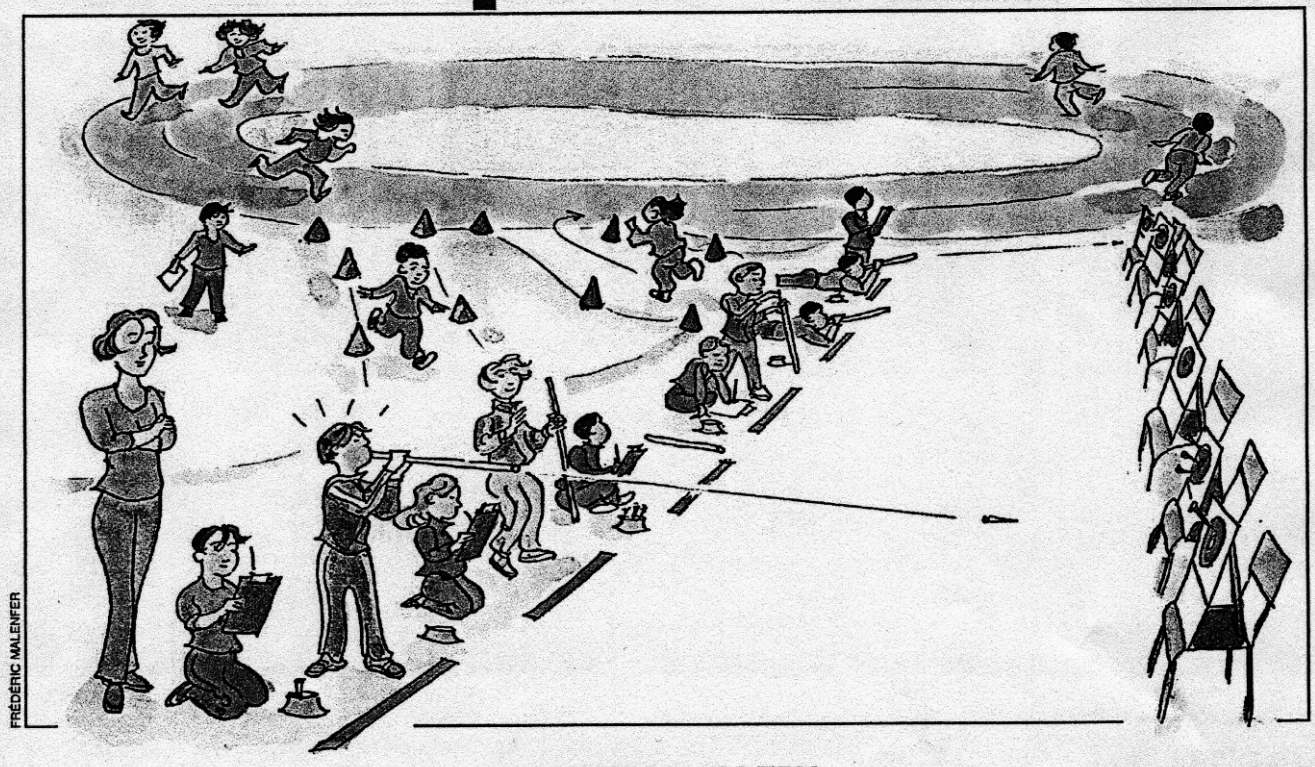
Les sarbacanes (1) sont constituées de tubes d'environ 1 mètre de longueur et de 16 mm de diamètre, de préférence en aluminium (légèreté, rigidité, faible coût).
Les fléchettes sont confectionnées avec des bandelettes de papier glacé de 25 x 8 cm roulées en cornet long et fin, stabilisées par un ruban adhésif à sa pointe et tranchées au diamètre du tube à son extrémité évasée. Elles sont renforcées par une pointe en bois de 6 à 8 cm de long enduite de colle. Leur faible coût compense largement leur fragilité.
Les cibles, cercles de 20 à 25 cm de diamètre, sont tracées sur un papier et fixées sur un support adapté (carton, polystyrène, etc.).

Déroulement

Chaque concurrent réalise deux fois l'enchaînement suivant :
- 500 mètres de course,
- un tir couché à la sarbacane, d'une volée de 3 fléchettes,
- 500 mètres de course,
- un tir debout d'une volée de 3 fléchettes.

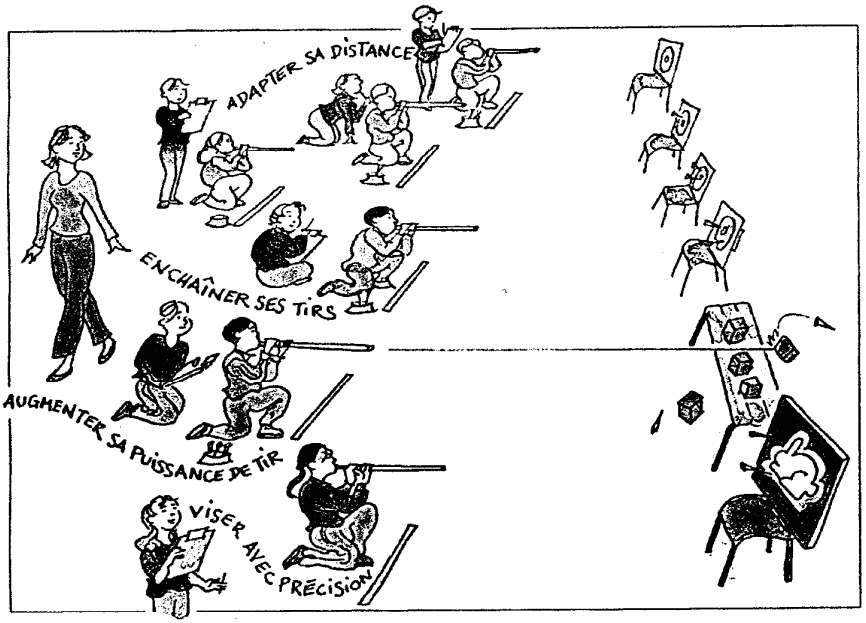
La classe est répartie en deux groupes réalisant successivement l'épreuve.
Chaque biathlète est pris en charge par un élève « juge » qui vérifie la distance effectuée en endurance (en particulier lorsque le parcours doit être réalisé en plusieurs tours), comptabilise les bonifications et veille au bon déroulement du tir à chaque passage (cible en place, fléchettes et sarbacane disponibles dès l'arrivée du cou-

Un biathlon pour tous



FRÉDÉRIC MALENFER

PAR M. LHUILLERY



reur). Il inscrit les résultats sur la feuille de route de son biathlète.
Il est procédé à un tirage au sort pour l'attribution des cibles ainsi que des juges.

Barème

Les points acquis lors des tirs viennent en déduction du temps de course : chaque flèche atteignant les parties jaunes, rouges, bleues de la cible, apporte respectivement 10, 6 ou 3 secondes de déduction sur le temps de course pour obtenir le score individuel.

Comportements observables et remédiations

- l'enfant concentre son attention sur le tir et réalise le parcours d'endurance à très faible allure ou, au contraire, il est essoufflé en se présentant au pas de tir : lui demander d'effectuer sa course dans le même temps que lors des séances de préparation pour bénéficier alors d'un point de bonification ;
- l'enfant privilégie la course, car il cherche à être le premier au pas de tir : lui faire mesurer à cet instant sa fréquence cardiaque et/ou pulmonaire.

POUR SE PRÉPARER AU BIATHLON

L'endurance

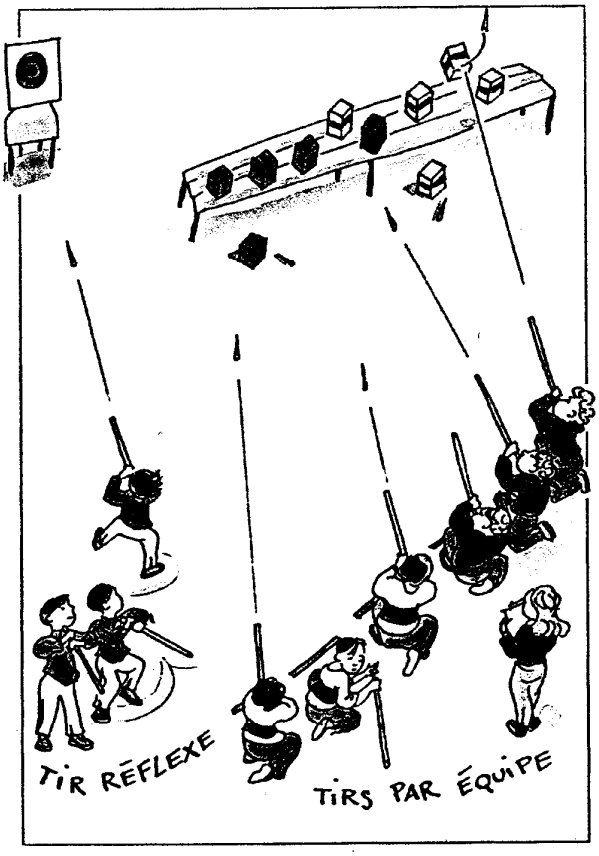
Lors du biathlon, l'élève va devoir enchaîner quatre parcours de 500 mètres dans un temps rapproché. Le module d'apprentissage préalable visera donc l'acquisition d'une course régulière et maîtrisée (2). L'attention des enfants sera attirée sur la gestion de leur souffle, indispensable pour la réalisation du biathlon.

Le tir à la sarbacane

Autrefois instrument de chasse, la sarbacane est devenue un jeu présentant des similitudes d'organisation avec le tir à l'arc dont la mise en œuvre peut être adaptée pour être pratiquée sans danger à l'école.

Les positions du tireur

- un genou à terre, il peut prendre appui en posant son coude sur l'autre genou, pour stabiliser sa sarbacane et ajuster sa visée ;
- debout, il doit s'équilibrer sans aucun appui.



La maîtrise du souffle

Le tir à la sarbacane nécessite de poser sa respiration après la course pour se concentrer sur la visée.

Mise en œuvre

Bien que ne présentant pas de danger objectif, il est intéressant d'apprendre aux enfants à respecter les procédures habituelles aux sports de tir (placement sur le pas de tir, juge arbitre annonçant le début et la fin des tirs pour donner l'autorisation d'aller auprès des cibles).

Des situations pour progresser

- *adapter sa distance :* sur des cibles classiques (type cercles concentriques) les enfants découvrent l'activité en effectuant des volées de 3 fléchettes et augmentent progressivement leur distance de tir, jusqu'à 4 mètres. Les points marqués correspondent aux zones atteintes sur la cible ;
- *enchaîner ses tirs :* sur cette même cible, le tireur doit effectuer 5 tirs en temps limité (20 sec.) avant de compter les points obtenus ;
- *viser avec précision :* la cible représente un motif coloré. À chaque zone de couleur correspond un nombre de points, l'une d'entre-elles attribuant des pénalités doit être évitée ;
- *augmenter sa puissance de tir :* des cibles (par exemple, cubes en carton léger ou mousse de 10 à 12 cm d'arête) sont posées sur une table ou un banc suffisamment espacés. Le tireur dispose de huit fléchettes pour faire tomber cinq cibles sans limite de temps ;
- *le tir réflexe :* il s'effectue sur cible individuelle (20 cm minimum). Le tireur est dos à sa cible, la sarbacane et une fléchette sont posées à ses pieds. Au signal, il se retourne et se place sur le pas de tir, vise pour atteindre sa cible le plus rapidement possible. Le résultat tient compte de la rapidité (le joueur le plus lent est pénalisé) et la précision du tir ;
- *les tirs par équipe :* dix cubes de mousse de deux couleurs différentes sont posés sur un banc. Chaque équipe de trois joueurs dispose de vingt flèches pour abattre les cinq cibles adverses tout en évitant les siennes.

Marc Lhuillery,
Professeur d'EPS
de la Ville de Paris.

(1) Le matériel utilisé ici est une adaptation très économique du matériel traditionnel (cf. p. 7) permettant un emploi sans danger dans le cadre scolaire.
(2) L'activité d'endurance étant largement abordée dans la Revue *EPS 1*, nous ne détaillons pas ici le contenu du module d'apprentissage.

V. JEUX DE SARBACANE

Tir aux Couleurs

Nombre de joueurs: **2**

Cible: **standard**

Distance: **variable**

Règle : procurez-vous un vieux dé sur lequel vous collez des gommettes de couleurs 2J, 2R, 2B. Lancez le dé : le rouge sort, la 1ère manche commence. Chaque joueur doit tirer sa volée de 5 flèches dans le rouge, 1 point est attribué pour tout impact dans le rouge (5 maxi). Puis, on relance le dé et c'est reparti pour un tour. La partie se joue en 30 points. Ce jeu s'adresse à tous, il suffit d'adapter la distance au niveau des joueurs.

---

9 Fléchettes

Nombre de joueurs: **2 ou plus**

Cible: **standard**

Distance: **variable**

Matériel : **3 jaunes, 3 rouges et 3 bleues**

Règle : le but est de mettre chaque fléchette dans sa couleur d'origine. Pour les points, 1 point pour chaque bonne fléchette, un bonus de 1 point si les 3 fléchettes bleues (par exemple) sont dans le bleu. Maxi 12 points. Au meilleur des 5 ou 7 séries de 9 fléchettes.

Version où l'adversaire choisit l'ordre de ses propres fléchettes à tirer : Il classe les fléchettes comme il veut (par exemple : 1j, 1r, 1b etc.) et l'on doit les tirer dans cet ordre, ce qui oblige à changer à chaque fois de couleur. Deux modes de comptage des points : soit 1 série = 1 point, soit on comptabilise tous les points des volées.

Couleurs éliminatoires

Nombre de joueurs: **2 ou +**

Cible: **standard**

Distance: **variable**

Règle : peut se jouer à autant de personnes que l'on veut mais il faut pouvoir distinguer ses dards des autres. Chacun part avec 5 dards (en tir à l'arc on part avec 6 flèches). Au premier tour, toute la cible est autorisée. L'organisateur annonce donc "bleu". Chaque candidat tire ses 5 dards. Toutes celles qui ne sont pas dans la cible sont retirées du jeu. Donc si quelqu'un met 2 dards hors cible, il ne tirera que 3 dards au prochain tour. S'il ne reste qu'un candidat avec des flèches, il a gagné. Sinon, on passe au 2ème tour.

Au 2ème tour, chacun reprend les dards qui lui restent. L'organisateur annonce "rouge". Toute flèche qui n'est pas au moins dans le rouge est éliminée du jeu. Même principe, s'il reste un seul concurrent.

Au 3ème tour, on annonce "jaune" et on suit le même principe. Toujours suivant le même principe, s'il n'y a plus qu'un concurrent, il a gagné. Sinon, chaque candidat ne récupère qu'une seule flèche et on procède à un tour subsidiaire qui se joue en mode "pétanque". La flèche la plus proche du centre de la cible gagne.

Loto

Nombre de joueurs: **2 ou +**

Cible: **1 grille**

Distance: **variable**

Règle :

Une grille avec x numéros. Chacun son tour, on tire une fléchette. Le numéro atteint est attribué à celui qui l'a touché le premier. On retire ensuite toujours chacun son tour jusqu'à ce que tous les numéros aient été touchés. Aucun numéro ne peut être attribué deux fois. Pratiquement, au début, c'est facile pour tous puisque tous les numéros sont libres. Donc, tout le monde peut gagner à l'arrivée. Les meilleurs tireurs auront naturellement plus de chances d'atteindre les derniers numéros disponibles et de se les attribuer (un "hasard pondéré" fait donc partie du jeu ...). Quand tous les numéros sont touchés (et donc attribués) on révèle ce que gagne chaque

numéro. Les grilles (nombre et dimension des cases) et la distance de tir seront à définir en fonction du nombre de tireurs et de leur niveau).

Tir à l'australienne

Nombre de joueurs: **de 6 à 10**

Cible: **standard**

Distance: **au choix**

Règle : jeu d'élimination qui se joue à plusieurs, au moins 6, existe en course de vitesse: le dernier de chaque parcours est éliminé. La règle est simple, tous les joueurs tirent une volée de 5 fléchettes. Le plus bas score est éliminé. Une cible par tireur.

Yams

Nombre de joueurs: **1 ou +**

Cible: **6 zone de 1 a 6**

Distance: **au choix**

Règle : une adaptation du célèbre jeu de dés. Exploitation stratégique du hasard. A partir d'une personne mais plus intéressant à plusieurs. Cible particulière : 6 zones concentriques numérotée de 1 à 6. Sur une grille de marquage des points, on établit des "contrats" à remplir ou dont il faut s'approcher en enregistrant un maximum de points par rubrique. A chaque tour, un score doit être noté dans la grille. Ces contrats sont les suivants : Maximum de 1 - de 2, 3, 4, 5 ou 6. Bonus de 35 points si le total de ces 6 premières est de 63 points ou plus. Maximum = volée qui doit être supérieure à la volée Minimum - Minimum = volée qui doit être inférieure à la volée Maximum.

- Petite suite (4 valeurs qui se suivent. Ex: 2345)
- Grande suite (5 valeurs qui se suivent. Ex: 23456)
- Brelan (3 valeurs de points identiques. Ex : xx555)
- Full (3 valeurs de points identiques et 2 identiques. Ex: 33555)
- Carré (4 valeurs identiques)
- Yams (5 valeurs identiques)

La différence de points entre le maximum et le minimum est ajoutée. Chaque tireur tire 5 flèches d'affilée. En fonction du résultat, il décide de l'affecter à l'un des contrats au choix.

Duel

Règle : il se joue à 2, comme son nom l'indique, et les joueurs sont côte à côte face à la cible. La distance est à définir entre les joueurs. La cible à 10 segments numérotée de 1 à 10 est parfaitement adaptée à ce jeu. Un seul tir chacun à chaque tour, pour marquer LE point, il faut réaliser un meilleur tir que son adversaire. Si les 2 dards sont dans le même cercle, aucun point n'est marqué. Attention ! Le premier tir oblige l'autre joueur à tirer dans les 3 secondes sous peine de perdre le point. Le premier qui atteint 10 points gagne la partie.

VI. REGLEMENTS

Tir en longueur

1. **But** : Le but du tir longue distance est de continuer à atteindre la cible en s'en éloignant progressivement.
2. **Cible** : La cible est la cible standard de 18 cm (dix-huit) installée à une distance obligatoire initiale de 12 m (douze).
3. **Volée** : A chaque volée de 5 flèches (cinq), au moins 3 flèches (trois) doivent s'inscrire dans la cible pour valider un score (au moins le cordon du bleu) et pouvoir progresser.
4. **Volée d'essai** : Avant sa distance de départ, chaque tireur peut bénéficier d'une volée d'essai.
5. **Progression** : La progression consiste à reculer de 1 m pour la volée suivante.
6. **Tentatives** : 3 tentatives (trois) sont accordées par distance. Le tireur est éliminé quand il échoue à la 3e tentative. On ne peut récupérer ses tentatives sur les distances suivantes.
7. **Score** : Le score retenu est le meilleur score des 5 flèches (cinq) réalisées à la distance réussie la plus grande.
8. **Matériel** : La sarbacane est limitée à 121.92 cm comme au tir aux points.
9. **Fin** : l'épreuve se termine quand tous les tireurs ont été éliminés, ou quand le dernier tireur décide d'arrêter.
10. **Impasses** : Le tireur peut faire l'impasse sur chaque distance.
11. **Autres** : Les autres règles sont similaires au « tir aux points »

Tir aux Objets

1. **Définition** : Le tir aux objets - appelé "matchbox dropping" – ou « chute de boites d'allumettes » - s'effectue sur des petites cibles en morceau de mousse dense, - ressemblant au polyuréthane, ou à de la mousse d'isolation -.
2. **Boites** : Les boites mesurent de 55 mm (cinquante-cinq) de haut et 35 mm (trente-cinq) de large - épaisseur 20 mm (vingt) - (environ). Elles sont disposées par 10 sur un socle de cible. La hauteur de tir est 160 cm (cent soixante), la distance de tir est 10 mètres (dix), comme pour le tir aux points.
3. **Attaches** : Les boites doivent être attachées au socle de tir par un fil solide - genre fil de pèche - et fixés par des trombones, punaise, ou crochet type «U».
4. **Effleurement** : Si une flèche a simplement effleuré ou n'a que déplacé la boite, le point n'est pas accordé.
5. **Rebond** : Si une flèche ne se plante pas dans la cible après l'avoir fait tomber, le point est accordé.
6. **Malchance** : Si une flèche a frappé une cible qui ne s'est pas laissé tomber, le point est accordé.
7. **Indétermination** : Si flèche rebondit et qu'il est difficile de déterminer s'il a frappé la cible ou non, elle doit être retirée.
8. **Choix** : Le tireur peut choisir quelle boite il tire (numéro).
9. **Gêne** : Si les flèches déjà tirées empêchent manifestement de faire tomber une boite restante, le tireur peut enlever ses flèches avec l'approbation du scoreur.
10. **Retrait** : Après que le scoreur ait identifié le nombre de flèches tirées, le tireur peut enlever ses flèches des cibles.
11. **Autres** : Les autres règles sont similaires au « tir aux points ».

Tir aux points

1. **Cible** : La cible standard de 18 cm (dix-huit) de diamètre est un ensemble de 3 (trois) zones circulaires concentriques. La cible est imprimée au centre d'une feuille de papier. Les diamètres des cercles de la cible sont de 6 cm (six), 12 cm (douze) et 18 cm (dix-huit), en classes de A à D. Les zones sont : le jaune valant 7 points (sept), le rouge valant 5 points (cinq) et le bleu valant 3 points (trois), à partir du centre. Chaque zone dispose d'un cordon interne noir de 1 mm (un) d'épaisseur. La petite cible similaire de 12 cm (douze) de diamètre (réduite d'un tiers) est à utiliser pour la classe A+.
2. **Hauteur** : La hauteur réglementaire du centre de la cible est de 160 cm (un mètre soixante) pour tous les tireurs debout, et de 125 cm (un mètre vingt-cinq) pour les tireurs devant être en position assise (tireurs handisport, en fauteuil).
3. **Pas de tir** : La distance de tir est à 10 mètres (dix) de la cible, pour hommes et femmes en classes A et A+, à 8 mètres (huit) pour la classe B, à 6 mètres (six) pour la classe C et à 4 mètres (quatre) pour la classe D. Si la séance prévoit de faire passer des certifications de premiers niveaux, des pas de tirs sont installés de 4 mètres à 9 mètres. Le tireur sur le pas de tir doit avoir les deux pieds derrière la ligne sans la dépasser.
4. **Tours** : Le tireur tire 5 flèches (cinq) par tour (volée). Une manche (série) se déroule en 6 tours (six) (volées). Une compétition se déroule en 6 manches (six) ou 12 manches (douze).

5. **Durées** : La durée d'un tour (volée) est de 3 minutes (180 secondes), si le tireur ne peut tirer 5 flèches (cinq) dans ce temps, les points obtenus par la suite ne comptent pas. Le temps total des 6 tours (six) (volées) est de 25 minutes (vingt-cinq) incluant le temps de comptage des points.
6. **Comptage des points** : Après les tirs, devant la cible, le tireur annonce ses points en commençant par les plus hauts, sans toucher à la cible et aux flèches. Le marqueur vérifie les points annoncés et les inscrit sur la feuille de marque en utilisant la notation à 3 chiffres (trois) : le nombre de 7 (sept), le nombre de 5 (cinq) et le nombre de 3 (trois), puis calcule le total. Le tireur peut alors retirer ses flèches de la cible si aucune contestation ne demande de faire appel à un arbitre.
7. **Sarbacane** : La longueur maximale de la sarbacane est de 121.92 cm (cent vingt-et-un cm quatre-vingt douze). Il s'agit de la longueur efficace du tube lui-même, c'est à dire la longueur du parcours guidé de la flèche à l'intérieur du tube. Le calibre de la sarbacane peut être de 0.40 pouces (zéro quarante), de 0.50 pouces (zéro cinquante), de 0.51 pouces (zéro cinquante et un), de 0.625 pouces (zéro six cent vingt cinq), ou de tout autre calibre inférieur. Le poids de la sarbacane est libre.
8. **flèches** : Seules les flèches de cibles (pointues) doivent être utilisées sur cibles, à savoir : flèches pointes (wire), et fléchettes japonaises en papier (paper). D'autres types de fléchettes sont reconnus, incluant : les flèches clous (spike), les flèches de chasse (hunt), les flèches allemandes (german), mais interdites en cible, Les flèches 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. les flèches lances/sagaies (spear), les flèches bouchons (stun), flèches plastique (soft), flèches boules, et flèches hélicoptères, sont interdites. Le cône de la flèche ne doit pas pouvoir pénétrer dans la cible et laisser un dégagement permettant d'évaluer le point. Le poids et la longueur des flèches sont libres. Le diamètre maximum autorisé de la pointe est de 5 mm. Une flèche ne doit posséder qu'une seule pointe.
9. **Robin-hood** : En cas de plantage d'une flèche dans une autre, son score est celui de la flèche dans laquelle elle s'est plantée. Si les flèches ne se touchent pas, la règle ne s'applique pas et les flèches sont comptées individuellement.
10. **Limites** : Quand une flèche touche la limite de la ligne noire d'un cercle et qu'il est difficile de juger, le point le plus haut est accordé.
11. **Echappement** : Si une flèche tombe de la sarbacane à coté du tireur et qu'elle est récupérable sans avoir à franchir la ligne de tir, le tireur peut la récupérer. Si il ne peut pas la récupérer dans ces conditions, le point est compté 0 (zéro).
12. **Ex-Equos** : Après la compétition si les scores sont identiques entre plusieurs tireurs, ils se départagent par une flèche (ou une volée) décisive, autant de fois que nécessaire, sauf si optionnellement le mode de compétition prévoit d'utiliser les hauts points de manière déterminante (plus grand nombre de 7, puis plus grand nombre de 5).
13. **Entraînement** : Une période est accordée à l'entraînement avant la compétition.
14. **Volée d'essai** : En début de compétition, une première volée qualifiée de volée d'essai est toujours accordée et ne sera pas comptabilisée dans le décompte des points.
15. **Problèmes** : Tout problème doit être discuté et réglé entre le tireur concerné et les arbitres. La décision finale revient au directeur de tir.
16. **Excès de tirs** : Si un tireur tire plus de 5 flèches (cinq) en un tour, les meilleures flèches en cible sont retirées du total des points.
17. **Refus du tir** : Si une flèche rebondit sur une autre sans se planter, le tireur doit indiquer un "incident de tir" juste après sa flèche et avant de se diriger vers les cibles (en levant un bras). L'arbitre peut autoriser de retirer la flèche sinon le point compte 0 (zéro).
18. **Plusieurs flèches** : Si un tireur tire "accidentellement" plusieurs flèches ensemble, le tir est considéré comme autant de flèches tirées.
19. **Accessoires** : Certains accessoires de sarbacane sont interdits en compétition : lunettes montées à l'arrière de la sarbacane, double points de visée dans l'axe, projecteurs et pointeurs laser (point rouge), pieds. Pour les tireurs handisport, une potence de maintien est autorisée si elle laisse un débattement plat latéral libre du tube d'au moins 2 cm (deux).

Tir à la roue (le "75")

1. **Cible** : La roue est la cible désignée "Wheel" décomposée en 7 segments de 3 zones : simple, double et triple. Le centre vaut 25 points.
2. **Joueurs** : Une partie se joue à 2 tireurs, identifiés A et B, qui tirent successivement 3 fléchettes, ou 2 équipes de 2 tireurs identifiés A-C et B-D qui alternent successivement le tir suivant l'ordre A,B,C,D.
3. **But** : chaque joueur (ou équipe) part avec un total de 75 ou 150 points, qui doit atteindre exactement zéro.
4. **Tir** : Une volée s'effectue en 3 fléchettes, la somme des scores de toutes les fléchettes est décomptée du total restant.
5. **Casse** : Si une fléchette dépasse en dessous de zéro, toute la volée est annulée.
6. **Master Out** : Cette option du jeu oblige les opposants à terminer par un double. Si un joueur ou une équipe termine par une zone non double ou si il ne reste que 1, la volée est annulée.
7. **Mode** : Cette règle peut servir en mode tournoi, poule, etc.
8. **Autres** : Les autres règles sont similaires au « tir aux points ».

Tir de vitesse

1. **But** : Le but du tir de vitesse est de marquer le plus de points possibles en un temps limité.
2. **Cible** : La cible est la cible standard de 18 cm (dix-huit) installée à une distance de 10 m (dix).
3. **Volée** : La volée unique n'est pas limitée en nombre de flèches, et dure 1 minute (une).
4. **Autres** : Les autres règles sont similaires au « tir aux points »

VII LA RENCONTRE

Elle s’articulera autour :
D’un biathlon.
D’un parcours avec ateliers variés.
On ajoutera aux jeux décrits dans ce document, des jeux permettant de sensibiliser les enfants au handicap.
Tir à l’aveugle
Tir assis
Tir avec une seule main.

On insistera sur les principes d’hygiène. Chaque enfant aura son embouchure qu’il entretiendra.