

Règles du tournoi d'archerie

Le tournoi se déroulera en **3 manches** réparties sur les 2 jours :

- 2 manches le samedi
- 1 manche le dimanche

Chaque manche comporte une série d'épreuves effectuées par petits groupes qui auront été **composés le samedi matin.**

Merci d'effectuer vos tirs aux heures prévues pour vos groupes. **Toute épreuve effectuée hors des heures prévues sans autorisation spéciale fera automatiquement considérer comme échouée l'entièreté de la manche.**

Vous utiliserez **vos flèches personnelles**, prévoyez donc le nécessaire ainsi que de la réserve pour le cas où.

Les flèches nécessaires au passage des épreuves seront :

- 3 flèches à pointe
- 3 flèches bluntées

Les épreuves prévues sont les suivantes :

1. La Meurtrière (3 flèches bluntées)
2. Le Tir à l'Anneau (3 flèches à pointe)
3. Le Tir à la Clochette (3 flèches bluntées)
4. Le Pendu (3 flèches à pointe)
5. Guillaume Tell (3 flèches à pointe)
6. Lorsque Vous Verrez Le Blanc De Leurs Yeux (3 flèches à pointe)
7. La Chasse (3 flèches à pointe)