

RÈGLEMENT INTÉRIEUR DE L'ASSOCIATION «LA FLÈCHE BORÉALE »

I - DISPOSITIONS GENERALES	4
Article 1 - Objet.	4
Article 2 - Conditions d'admission et de radiation du club.	4
Article 2.1 - Membres.	4
Article 2.2 - Devoir de réserve.	4
Article 2.3 - Cotisation annuelle.	4
Article 2.4 - Perte de la qualité de membre.	5
Article 2.5 - Radiation - Sanctions.	5
Article 3 - Administration et fonctionnement du club.	6
Article 3.1 - Assemblée Générale.	6
Article 3.2 - Conseil d'Administration.	6
Article 3.3 - Réunions du Conseil d'Administration.	7
Article 3.4 - Bureau.	7
Article 4 - Autorisations et responsabilités parentales.	7
Article 5 - Règles de Sécurité.	8
Article 5.1 - Généralités.	8
Article 5.2 - Règles de sécurité liées à l'état du matériel.	8
Article 6 - Accès aux installations mises à la disposition du club.	8
Article 6.1 - Accès au stand.	8
Article 6.2 - Accès libre au terrain.	8
Article 6.3 - Propreté, rangement.	9
Article 6.4 - Invitations.	9
Article 7 - Mise à disposition de matériel par le club.	9
Article 7.1 - Ciblerie.	9
Article 7.2 - Matériel d'archerie.	9
Article 8 - Divers.	9
II - ACTIVITES	10
Article 1 – Tir sur Cibles FITA	10

Article 1.1 - Pratique du Tir.	10
Article 1.1.1 – Découverte du Tir.	10
Article 1.1.2 - Horaires et organisation.	10
1. Séances pédagogiques	10
2. Séances supervisées	10
Article 1.1.3 - Passage des flèches de progression	10
Article 1.2 – Sécurité	11
Article 1.2.1 - Règles générales de sécurité.	11
Article 1.2.2 - Règles de sécurité sur la ligne de tir.	11
Article 1.2.3 - Règles de sécurité en avant de la ligne de tir.	11
Article 1.2.4 - Règles de sécurité lors des séances « découverte » .	12
Article 2 – Tir 3D	13
Article 2.1 – Accès	13
Article 2.2 - Tarif	13
Article 2.3 - Sécurité	13
2.3.1 Règles de base	13
2.3.2 Préservation de l’environnement	13
Article 3 - Arc Trap	15
Article 3.1 – Sécurité	15
Article 3.1.1 – Matériel	15
Article 3.1.2 – Activité	15
Article 3.2 - Terrain	15
Article 3.2.1 – Stand de l’association	15
Article 3.2.2 – Lieu tiers	15
Article 3.3 – Tarif	16
Article 4 – Sarbacane	17
Article 4.1 – Le matériel	17
Article 4.2 - Sécurité	17
Article 4.3 - L’Hygiène	17
Article 5 – Battle Archerie	18
Article 5.1 - Séance.	18
Article 5.1.1 – Objectifs.	18
Article 5.1.2 – Déroulé d’une séance.	18
Article 5.1.3 - Variantes.	18
Article 5.2 – Terrain.	19
Article 5.2.1 – extérieurs.	19
Article 5.2.1.1 - Configuration standard	19
Article 5.2.1.2 - Configuration drapeau	20
Article 5.2.2 - intérieur.	21
Article 5.3 - Autorisations et responsabilités.	21

Article 5.3.1 – Autorisations	21
Article 5.3.2 – Responsabilités	21
Article 5.4 - Règles de Sécurité.	21
Article 5.4.1 - Généralités.	21
Article 5.4.2 - Règles de sécurité liées à l'état du matériel.	22
Article 5.5 - Matériel du club.	22
Article 5.5.1 - Ciblerie.	22
Article 5.5.2 - Matériel d'archerie.	22
Article 5.5.3 – Protections	22
Article 5.6 – Tarifs	23
Article 5.7 – Consigne de Sécurité	23

I - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

Article 1 - Objet.

Le club de tir à l'arc La Flèche Boréale.

Le club est régi par ses statuts ainsi que par le présent règlement intérieur.

Il a été créé en 2020 et est affilié à la FFTA (Fédération Française de Tir à l'Arc).

Son but est:

- De permettre la pratique du tir à l'arc en loisir ou en compétition dans un esprit de convivialité, quels que soient le type d'arc utilisé et la discipline choisie.
- De mettre à la disposition de ses membres des aires de tir ainsi que du matériel de ciblerie.
- D'offrir un encadrement permettant l'initiation des nouveaux archers.

Article 2 - Conditions d'admission et de radiation du club.

Article 2.1 - Membres.

Le club se compose de membres actifs.

L'admission en tant que membre actif est ouverte à toute personne qui en fera la demande, sous réserve:

- D'avoir rempli le questionnaire médical.
- De s'être acquitté de la cotisation annuelle.
- D'avoir remis le dossier d'inscription dûment complété (autorisation parentale pour les archers mineurs, questionnaire médical ou certificat médical, demande de licence FFTA, adhésion à l'association).
- De s'engager à participer à l'entretien du matériel collectif et à apporter son concours lorsqu'une manifestation est organisée par le club.

Chaque membre actif, en adhérant au club, s'engage par la même à veiller au bon entretien du matériel et des installations du club, ainsi qu'à la sécurité individuelle et collective des archers.

Article 2.2 - Devoir de réserve.

Les membres du club s'interdisent toute manifestation ou propagande présentant un caractère politique ou confessionnel, ainsi que tout propos de nature à choquer d'autres membres

Article 2.3 - Cotisation annuelle.

Le montant de la cotisation du club dont une part est reversée à la Fédération Française de Tir à l'Arc est fixé annuellement par le Conseil d'Administration.

Elle permet d'assurer le fonctionnement du club.

Il y a trois (3) catégories de cotisation

- U11
- Jeune
- Adulte

La cotisation est fractionnable en fonction des périodes choisies, il existe plusieurs choix

Année pleine ;

Par période 1 ou 2 réparties comme suit : septembre à décembre / janvier à avril & mai à août.

Les tarifs sont :

Annuelle :	Septembre à août		
	Adulte (+20 ans)	Jeune (11-20 ans)	Poussin (-11 ans)
	90€	60€	50€
Par période :	Septembre à août		
	Adulte (+20 ans)	Jeune (11-20 ans)	Poussin (-11 ans)
1 période :	60€	40€	30€
2 périodes :	80€	50€	40€

Les modalités de paiement de cette cotisation sont également définies par le Conseil d'Administration.

En dehors du processus d'invitation réglementé par l'article 7, tout archer licencié dans un autre club et qui souhaite s'entraîner sur les installations du club devra s'acquitter de la cotisation annuelle (déduction faite de la licence déjà versée via son autre club aux fédérations). Le postulant devra alors fournir une photocopie de sa licence en cours.

Son statut de 2ème Club lui permettra alors de participer à l'ensemble des manifestations internes organisées par le Club.

Article 2.4 - Perte de la qualité de membre.

La qualité de membre du club se perd :

- Par la démission.
- Par la radiation prononcée pour non-paiement de la cotisation ou pour motif grave par le Conseil d'Administration.

Dans tous les cas, la cotisation de l'année en cours restera la propriété du club.

Article 2.5 - Radiation - Sanctions.

Toute demande de radiation fera l'objet d'un examen préalable et d'une validation par le Conseil d'Administration (vote à la majorité). Elle pourra être demandée dans le cas de fautes graves telles que:

- Manquements graves aux règles de sécurité sur l'aire de tir.
- Non-respect du présent règlement intérieur.
- Conduite portant préjudice au club sur l'aire de tir, lors de compétitions ou dans toutes autres circonstances.
- Vol de matériel du club ou de matériel des autres membres.

Dans le cadre de fautes moins importantes, de simples sanctions pourront être prises : avertissements (verbaux ou écrits) ou suspension pour une durée limitée.

Dans tous les cas, les parents d'un mineur sanctionné seront informés de la faute commise.

En cas de manquement grave au règlement intérieur, l'exclusion pourra aller jusqu'à une demande de sanction à la fédération habilitée à procéder au retrait de la licence.

Article 3 - Administration et fonctionnement du club.

Article 3.1 - Assemblée Générale.

Le club convoque, par voie postale et/ou courrier électronique chaque année, l'assemblée générale de ses adhérents. La convocation est faite au moins huit jours avant l'assemblée générale.

L'assemblée générale examine tous les points de l'ordre du jour.

Est électeur et éligible tout membre actif âgé de plus de seize ans ayant acquitté le montant de sa cotisation. Les mineurs sont représentés par leurs parents. Les parents d'enfants mineurs ou leur représentant légal disposent d'une voix par enfant adhérent.

Les membres sortants sont éligibles.

Le quorum est atteint si 1/4 des adhérents sont présents ou représentés. Dans le cas contraire, une nouvelle assemblée générale sera convoquée deux jours plus tard et pourra se dérouler, quel que soit le nombre de présents.

Article 3.2 - Conseil d'Administration.

Le club est administré par un Conseil d'Administration chargé de la gestion administrative et financière ainsi que l'animation sportive.

Le Conseil d'Administration est composé de 3 membres au moins et de 7 membres au plus, élus pour une durée de deux ans par l'assemblée générale des adhérents électeurs.

Le Conseil d'Administration peut s'adjoindre un ou plusieurs membres qui siègent à titre consultatif.

Les membres du Conseil d'Administration ne peuvent recevoir de rétribution en cette qualité. Tout contrat ou toute convention passés entre le club d'une part et un membre du Conseil d'Administration, son conjoint ou un proche d'autre part, devra être soumis(e) au Conseil d'Administration pour validation et sera présenté(e) à l'assemblée générale suivante pour information.

À noter que si un adhérent dit de 2ème Club est éligible au Comité Directeur, il ne lui sera par contre pas possible d'accéder ni au poste de Président ni à celui de Trésorier du Club.

En cas de démission du Président, le Secrétaire devra convoquer le Conseil d'Administration sous un mois pour procéder à l'élection d'un nouveau Président.

Article 3.3 - Réunions du Conseil d'Administration.

Le Conseil d'Administration se réunira au moins deux fois par an et chaque fois qu'il sera convoqué par son Président ou sur la demande du quart de ses membres. La présence de la moitié des membres du Conseil d'Administration est nécessaire pour la validité des délibérations.

Les réunions du Conseil d'Administration peuvent se dérouler : en présentiel et /ou en visioconférence.

Tout membre du Conseil d'Administration qui aura, sans excuse acceptée par celui-ci, manqué à trois séances consécutives pourra être considéré comme démissionnaire.

Il est tenu un procès-verbal des séances. Les procès-verbaux sont signés par le Président et le Secrétaire.

Article 3.4 - Bureau.

Après l'élection du Président, le Conseil d'Administration élit en son sein un bureau qui comprend, outre le Président, au moins un Secrétaire et un Trésorier. Le mandat du Président et du bureau prend fin avec celui du Conseil d'Administration.

Le rôle du bureau est de préparer le travail du Conseil d'Administration, mais les décisions du Bureau doivent être entérinées par le Conseil d'Administration.

Article 4 - Autorisations et responsabilités parentales.

Au travers de la signature d'une autorisation parentale obligatoire pour l'inscription des mineurs, leurs parents s'engagent à :

- Respecter les horaires de début et de fin de séances.
- Accompagner leur enfant à l'entrée et à la sortie des séances de tir.

et autorisent le club et ses représentants à :

- Transporter leur enfant dans un véhicule automobile dans le cadre des activités liées au tir à l'arc.
- Filmer ou photographier leur enfant et utiliser ces supports pour la promotion du club sur les sites internet de la discipline sportive (dans le cas contraire, bien le signaler sur les fiches d'inscription).
- Prendre, en cas d'urgence, les mesures nécessaires à la santé de leur enfant (hospitalisation, opération ...).

Afin d'assurer la sécurité de leur enfant, les parents devront également s'assurer de la présence d'un encadrant du club à chaque cours avant de le laisser à une séance de Tir.

La responsabilité du club cesse dès la fin de l'horaire de la séance de Tir. Elle ne pourra en aucun cas être engagée dès lors qu'un mineur se trouverait affecté dans son intégrité physique ou morale ou

responsable d'un quelconque dommage après avoir quitté la séance de tir et en attendant d'être récupéré par ses parents.

Article 5 - Règles de Sécurité.

Article 5.1 - Généralités.

Une bonne connaissance de la sécurité est impérativement liée à la pratique du tir à l'arc, qui demande de la part de ses participants de la discipline et de l'attention.

Aussi, il est fondamental que tous les membres du club, quelle que soit leur ancienneté, aient en permanence à l'esprit que le matériel qui leur permet de tirer peut se révéler être une arme extrêmement dangereuse.

Ils sont donc tenus de connaître et de respecter les règles suivantes qui sont les bases de la sécurité sur un pas de tir et sans lesquelles la pratique du tir à l'arc ne peut pas être envisageable.

Toute infraction délibérée à ces règles de sécurité constitue une faute grave et peut avoir pour conséquence l'exclusion immédiate de son auteur.

Article 5.2 - Règles de sécurité liées à l'état du matériel.

L'archer doit respecter son outil de loisir ainsi que la sécurité des autres archers. Pour cela, il doit vérifier avant chaque séance de tir le bon état de son arc, de son repose flèche, de sa corde et de ses flèches.

Toute détérioration de matériel ou d'équipement présentant des risques pour la sécurité devra être signalée.

Article 6 - Accès aux installations mises à la disposition du club.

Article 6.1 - Accès au stand.

La répartition des créneaux horaires entre l'entraînement des archers confirmés et novices est de la responsabilité du Conseil d'Administration, et sera publiée sur la page Facebook et le site internet du club.

Article 6.2 - Accès libre au terrain.

L'accès pour l'entraînement sur ce terrain extérieur, sanctionné par la remise d'un jeu de clefs, est réservé aux membres majeurs du club ayant une ancienneté continue de plus d'un an. Les autres membres du club désirant s'entraîner sur ce terrain devront donc obligatoirement être accompagnés par un archer autorisé et sous sa responsabilité.

L'association La Flèche Boréale est dégagee de toute responsabilité en cas de blessures. L'archer désirant accéder au stand doit présenter une attestation d'assurance (RC ou autres) couvrant sa responsabilité pour tout éventuel dommage aux biens de l'association.

Tout archer désirant utiliser les installations en libre accès doit être en possession de son propre matériel, l'utilisation du matériel d'initiation du club (Blasons/Arcs/Flèches/Protection) est interdite.

L'utilisation, pour des besoins personnels, des installations et/ou du matériel du club (anniversaires, repas privés, etc.) doit être soumise au préalable à l'accord du Bureau.

Article 6.3 - Propreté, rangement.

Pour l'utilisation de toutes les structures mises à disposition, il est demandé de veiller à respecter la propreté et l'intégrité des sites. Pour ce faire, il est nécessaire que chacun laisse les lieux propres et en bon état et participe au rangement ainsi qu'au nettoyage après chaque utilisation.

Des poubelles de tri sont à disposition.

Article 6.4 - Invitations.

Tout membre du club, majeur, peut amener des invités non membres sur le pas de tir dans le cadre d'une invitation amicale inter-club ou pour bénéficier d'une initiation sous réserve de l'accord préalable du Président ou à défaut d'un membre du Bureau.

Le membre invitant est responsable de l'application du règlement intérieur par ses invités. Si le membre invitant ne répond pas à ces critères, il devra alors s'assurer de la présence d'un membre du club autorisé.

Ces invitations ne peuvent avoir qu'un caractère exceptionnel.

Article 7 - Mise à disposition de matériel par le club.

Article 7.1 - Ciblerie.

Le club met à disposition de ses membres, le matériel de ciblerie nécessaire à la pratique du tir à l'arc

Article 7.2 - Matériel d'archerie.

Le matériel d'archerie (arc, flèches, carquois, palette, plastron, bracelet protège bras, dragonne) est individuel et devra être acheté par les membres du club.

Néanmoins, pour les initiations, le club met à disposition du matériel qui devra rester dans les locaux du club.

Article 8 - Divers.

Le présent Règlement Intérieur pourra être amendé :

- Soit à l'initiative du Conseil d'Administration et sera ensuite validé en Assemblée Générale ordinaire ou extraordinaire.
- Soit à l'initiative des membres du Club. Toute proposition de modification devra alors parvenir au Conseil d'Administration par écrit au plus tard un mois avant l'Assemblée Générale et fera alors l'objet d'une question diverse.

II - ACTIVITÉS

Article 1 – Tir sur Cibles FITA

Article 1.1 - Pratique du Tir.

La pratique du tir sur cibles est réservée aux membres de l'association, une licence fédérale est nécessaire, néanmoins il est permis de faire jusqu'à 3 séances avant de s'inscrire.

Article 1.1.1 - Découverte du Tir.

Afin de permettre aux nouveaux membres de découvrir le tir à l'arc, une initiation est mise en place au sein du club via des séances pédagogiques.

Article 1.1.2 - Horaires et organisation.

Le club possédant ses propres infrastructures il est proposé deux types de séances :

1. Séances pédagogiques

L'encadrement de ces séances est fait par des membres bénévoles ayant suivi la formation d'encadrant fédéral avec des modules d'approfondissement. Elles ont vocation à enseigner le tir à l'arc suivant les préconisations de la FFTA

2. Séances supervisées.

Ces séances non pas vocation à proposer un parcours de formation fédéral et son simplement supervisé par un encadrant de l'association qui est responsable du pas de tir et de sa sécurité.

L'initiation au tir à l'arc se fera de façon ludique, mais le tir à l'arc exige de la concentration, c'est pourquoi le bruit et toutes autres nuisances sont donc à éviter et les portables seront mis en mode silencieux.

Tout archer qui perturberait régulièrement le bon déroulement d'une séance de tir par un comportement inapproprié pourra faire l'objet d'un avertissement. En cas de récidive, l'encadrant pourra en demander la radiation au Conseil d'Administration.

Article 1.1.3 - Passage des flèches de progression

Le club organise périodiquement dans l'année des épreuves de passage des distinctions fédérales FFTA dites « passage de flèches » (Flèches et plumes). Ces épreuves sont l'occasion de mesurer la progression des archers dans la pratique du tir à l'arc dans des conditions se rapprochant de celles de la compétition.

Les distinctions sont vendues au prix de quatre euros (4€)

Elles sont généralement organisées et placées sous la responsabilité du Conseil d'Administration sous la supervision de l'encadrant responsable.

Article 1.2 – Sécurité

Article 1.2.1 - Règles générales de sécurité.

- Monter son matériel dans le calme.
- Ne déposer aucune affaire personnelle entre la ligne de tir et la cible.
- Respecter le tir des autres archers.
- Ne jamais courir avec des flèches dans le carquois.
- Ne jamais encocher ou armer un arc, même sans flèche, ailleurs que sur le pas de tir et en direction de la cible.
- En allonge, ne jamais lâcher une corde sans flèche encochée, les risques de rupture du matériel sont très importants.
- Porter un protège bras; cet accessoire peut éviter des blessures douloureuses à l'avant-bras.
- Privilégier les vêtements près du corps et protégeant intégralement le buste.
- Prévoir une tenue adaptée aux conditions météo (protection contre le soleil, la pluie, le froid...).
- Porter des chaussures adaptées aux formes de pratique (chaussures de sport, chaussures de randonnée pour les parcours...).
- Ne pas se servir de flèches trop courtes, celles-ci peuvent occasionner de graves blessures à la main d'arc si elles tombent du repose-flèche lors du tir.

Article 1.2.2 - Règles de sécurité sur la ligne de tir.

- Les archers doivent toujours se situer sur une seule ligne de tir.
- Ne jamais tirer avant que tout le monde soit de retour sur la ligne de tir.
- Ne jamais mettre une flèche sur l'arc avant que la zone de tir ne soit entièrement libérée, lors d'une activité organisée.
- Se tenir toujours à distance suffisante d'un archer en phase de tir pour ne pas risquer de perturber son geste par un contact inopportun.
- Ne jamais tenir son arc horizontalement.
- Ne jamais lâcher une flèche verticalement.
- Ne jamais passer devant une ligne d'archers, de près ou de loin.
- Ne pas tenter de ramasser une flèche tombée hors de portée devant le pas de tir, attendre la fin de la volée.
- Dès la fin de la volée, sortir de la ligne par l'arrière et poser son arc.
- Signaler toute flèche hors cible.
- Attendre le signal pour aller vers la cible.

Article 1.2.3 - Règles de sécurité en avant de la ligne de tir.

- Ne pas courir en allant vers les cibles ou en revenant vers la ligne de tir.
- Veiller aux flèches tombées entre la ligne de tir et la cible, les ramasser.
- Ne pas se diriger directement vers le centre de la cible, mais plutôt sur un côté pour éviter de heurter une flèche.
- Ne pas se tenir derrière un archer qui retire ses flèches de la cible.
- Laisser un arc devant la cible à l'occasion d'une recherche de flèches perdues derrière celle-ci; sa présence indiquera que la cible n'a pas été dégagée.

Article 1.2.4 - Règles de sécurité lors des séances « découverte » .

Devant des participants novices (séance « découverte » ou première séance d'initiation), les personnes en charge de l'encadrement doivent en outre :

- Présenter l'arc comme une arme donc un outil potentiellement dangereux.
- Imposer à tous les tireurs de se placer sur la même ligne (ligne de tir).
- Proscrire les déplacements inopinés en avant de la ligne de tir.
- Établir un espace entre la ligne de tir et la zone d'attente.
- Instaurer et faire respecter un signal de début du tir et un signal de fin de tir.
- Interdire tout armement fantaisiste (notamment en hauteur ou dans une direction « croisée »).
- Interdire éventuellement aux participants de monter aux cibles (le retrait des flèches sera fait par l'encadrant ou son assistant).

Article 2 – Tir 3D

Durant la période estivale, l'association dispose sur la montagne un parcours 3D d'une vingtaine de cibles.

Article 2.1 – Accès

Le parcours est ouvert à tous membres du club ou tiers possédant son matériel.

L'accès au parcours est conditionné à l'encadrement par l'un des encadrants de l'association.

Article 2.2 - Tarif

L'accès au parcours est inclus dans la cotisation club. Pour les particuliers désirant accéder au parcours, le coût est de quinze euros (15€).

La perception de droit d'entrée se fera au moment de la mise en place auprès de l'encadrant responsable.

Article 2.3 - Sécurité

Le parcours est accessible en peloton (groupe d'archer), l'encadrant responsable en charge du parcours compose le(s) peloton(s) et organise le dérouler de la journée.

Chaque peloton est composé comme suit :

1. Un chef de peloton (encadrant ou membre sénior connaissant le parcours et les consignes de sécurité)
2. Un groupe de maximum 10 archers

Chaque participant a obligation de se conformer en tout point aux consignes du chef de peloton, en cas de refus l'encadrant prendra les mesures adéquates (exclusion du peloton, arrêt de l'activité ...) les mesures prises par l'encadrant exclut toute forme de remboursement du fait du comportement d'un ou plusieurs individus.

2.3.1 Règles de base

- Le chef de peloton détermine l'ordre de tir ;
- Un seul tireur sur le piquet de tir ;
- Chaque archer attend en retrait de la ligne de tir avant et après son tir ;
- Seul le chef de peloton peut autoriser un tir et le retrait des flèches de la cible
- En cas de plusieurs pelotons sur le parcours, chaque chef de peloton est en communication avec son vis-à-vis ;
- En aucun cas les tirs des pelotons ne doivent se « croiser », si un peloton est en retard celui qui le suit doit attendre pour progresser que les lignes de tir soient dégagées.

2.3.2 Préservation de l'environnement

Plus encore que le tir sur cible le tir 3D doit être respectueux de l'environnement.

La disposition des cibles, emplacement de la cible et du piquet de tir ne sont pas placés au hasard. La ligne de visée est composée de manière à ce que la zone tuée de la cible soit visible, les « obstacles » entre la cible et le piquet de tir ont été analysés et une ligne de tir suffisante est donc disponible.

Aucun archer n'est autorisé à casser, plier, endommager les branches et autres « obstacles » sur la ligne de tir.

La liaison entre le piquet de tir et la cible pour le retrait des flèches doit contourner la ligne de visée.

De même, le peloton progresse en file indienne de manière à ne pas abîmer la végétation.

Chaque tireur s'engage donc à respecter le cadre (ne pas casser de branche, ne pas piétiner une surface inutilement ...).

Article 3 - Arc Trap

L'association dispose de deux lanceurs permettant la pratique de l'Arc Trap.

Article 3.1 – Sécurité

Article 3.1.1 – Matériel

S'agissant de matériel ayant une force motrice et une restitution potentiellement dangereuses son utilisation n'est autorisée que par les personnes formées à son maniement.

La liste des personnes autorisées à intervenir sur le matériel est disponible sur le site internet <https://la-fleche-boreale.kalisport.com/>

Les arcs ne doivent pas avoir une puissance restituée de plus de **40#**.

Les tirs se faisant vers le ciel il est plus que vivement recommandé d'utiliser des flèches montées en Flu-Flu spirale.

Pour les personnes extérieures à l'association ou ne possédant pas leurs propres matériels, l'association met à disposition des flèches et des arcs (Snake)

Article 3.1.2 – Activité

La pratique de l'Arc Trap se déroule obligatoirement sous la supervision d'une personne habilitée à intervenir sur les lanceurs.

Les archers sont placés en ligne face à la machine, et soumis aux commandements du responsable.

Il ne peut y avoir plus de 10 tireurs simultanément sur la ligne de tir.

Article 3.2 - Terrain

L'activité se déroule en plein air soit dans les installations de la Flèche Boréale, soit sur des terrains tiers.

Article 3.2.1 – Stand de l'association

Les deux lanceurs peuvent être installés isolément ou en même temps pour des tirs paraboliques ou en cloche sur les plateformes prévues à cet effet.

Les archers sont disposés en ligne devant le stand et tir en direction de la montagne (nord).

Article 3.2.2 – Lieu tiers

Les lanceurs étant mobile il est possible de pratiquer l'activité sur un lieu ouvert présentant des caractéristiques de sécurité adéquate.

Clôturer afin d'empêcher que quiconque d'extérieur à l'activité ne pénètre dans la zone de tir ;

Présentant un dégagement suffisant derrière la machine afin de permettre aux flèches n'ayant pas fait mouche de rester dans la zone de tir (70/80m minimum) ;

Présentant un dégagement latéral de 40m ;

Article 3.3 – Tarif

L'accès à l'activité est inclus dans la cotisation club. Pour les particuliers désirant pratiquer l'Arc Trap sur les installations du club, le coût est de quinze euros (15€).

La perception de droit d'entrée se fera au moment de la mise en place auprès de l'encadrant responsable.

Groupe de 6 personnes & 40 plateaux /pigeons / disques

Groupe d'enfant : soixante euros (60€) ;

Particulier : cent euros (100€) ;

Entreprises et dérivés (CE ...) : sur devis (nb de personnes, durée, nb de plateaux,...)

Ces tarifs sont valables hors location et acheminement sur le lieu de pratique, par défaut ce dernier est situé sur le terrain du club. Pour tout autre lieu les participants supportent le coût de la location et de l'amener du matériel.

Ces tarifs comprennent le prêt des arcs Snake et des flèches Flu-Flu.

Article 4 – Sarbacane

Article 4.1 – Le matériel

Une sarbacane peut être un tube en aluminium ou se composer de 2 tubes. L'Embouchure est utile pour bien canaliser le souffle à l'intérieur du tube, et il comporte un dispositif permettant d'empêcher la fléchette d'être avalée. Nos sarbacanes sont toutes munies d'une mire ou viseur.

Les projectiles sont des fléchettes avec des couleurs différentes pour distinguer le résultat.

La cible est un blason de plusieurs couleurs, on peut également viser des animaux 3D pour le fun ou une image animalière.

Distance minimum : 2,50 m entre le bout de la sarbacane et le centre de la cible. Elle évolue selon les capacités des concurrents.

Article 4.2 - Sécurité

3 zones sont mises en place

- La zone interdite : Personne ne doit y être, sans l'autorisation de l'animateur.
- La zone de tir : Les tireurs sont toujours tournés vers la cible, aucun tireur ne peut charger sa sarbacane avant l'autorisation de l'animateur.
- La zone d'attente : Les pratiquants et accompagnateurs y sont à l'abri. Ils observent et participent en écoutant les consignes et conseils de l'animateur. Les techniques...
- La charge : Mettre la fléchette dans la sarbacane par l'embouchure. Sarbacane à l'horizontale vers la cible.
- La visée : C'est une visée globale, les deux yeux ouverts. J'aligne le nez, le bout de la sarbacane et la cible.
- Le tir : La bouche collée à l'embouchure, j'inspire par le nez et je souffle d'un coup sec.

Article 4.3 - L'Hygiène

L'embouchure est individualisée pour permettre de faire fonctionner l'atelier. L'embouchure sera obligatoirement nettoyée à chaque changement de personne.

Article 5 – Battle Archerie

L'association propose à tous la possibilité d'organiser des demi-journées Battle Archery.

Article 5.1 - Séance.

Article 5.1.1 – Objectifs.

Activité sportive de loisirs similaire au paintball, les joueurs étant équipés d'arc et de flèches (avec l'extrémité en mousse). Deux équipes s'affrontent pour être la première à toucher toutes les cibles de l'adversaire. Tout en essayant de toucher d'autres joueurs avec les flèches afin de les exclure temporairement du jeu. Dans son mode de jeu classique, les règles se rapprochent de celles de la balle au prisonnier. En mode standard, le jeu peut se terminer de trois façons différentes :

- Tous les membres d'une équipe adverse ont été touchés
- Les 5 spots de la cible de l'une des équipes sont enlevés
- Le temps imparti s'est écoulé.

Article 5.1.2 – Déroulé d'une séance.

Généralement une partie se compose de deux équipes de 5 à 10 joueurs.

Une partie se déroule en deux à trois manches de 5 à 10 minutes entrecoupées de pauses de 3 à 5 minutes. Elle est précédée d'une courte introduction et présentation des consignes de sécurité.

L'ensemble des arcs et des flèches est positionné au centre du terrain, dans la Zone de Sécurité, au début de la partie. Au coup de sifflet de lancement de partie, l'ensemble des joueurs de chacune des équipes qui se trouve alors au fond de leurs camps, se précipite récupérer arcs et flèches. Les arcs sont disposés près des participants, les flèches sont disposées au centre du terrain. Au cours de la partie, les joueurs doivent récupérer les flèches tirées par l'adversaire en évitant de se faire toucher. Les joueurs peuvent se cacher derrière des bunkers positionnés de part et d'autre de la zone de jeu. Un joueur touché par une flèche adverse doit retourner au fond de son camp à l'extérieur du terrain, il pourra revenir en jeu selon un des cas suivants valider avant le début de la partie :

- Un joueur touché est temporairement exclu de la partie pendant une durée fixée en début de partie généralement 15 à 30 secondes.
- Un coéquipier doit amener une flèche à son camarade pour le faire revenir en jeu.
- Un coéquipier doit attraper une flèche en vol pour faire revenir son camarade en jeu.

Un ou plusieurs arbitres peuvent se trouver sur le terrain afin de s'assurer du bon fair-play des joueurs touchés.

Article 5.1.3 - Variantes.

1. **Balle au prisonnier** : les deux équipes s'affrontent. Dès qu'un joueur est touché, il change de camp et joue avec l'équipe adverse. La partie s'arrête lorsqu'une équipe élimine l'autre.
2. **Élimination** : le but du jeu est de faire tomber les 5 cercles de la cible du camp adverse dans un temps défini (5 à 10 min selon le nombre de joueurs). Les joueurs touchés

sortent du terrain. Ils pourront revenir dans le jeu si un de leurs coéquipiers fait tomber un cercle adverse, ou s'ils attrapent une flèche en plein vol. Pour gagner, il faut, soit faire tomber les 5 cercles de la cible adverse, soit éliminer tous les joueurs adverses.

3. **Jeu du Drapeau** : le but du jeu est d'aller récupérer un drapeau dans le camp adverse. On désigne un coureur, qui n'aura pas d'arc, et devra aller chercher le drapeau. S'il se fait toucher, il est éliminé définitivement et un second coureur devra le remplacer. Les autres joueurs protègent le drapeau situé dans leur camp. Pour gagner, il faut, soit rapporter le drapeau adverse dans sa zone sans se faire toucher, soit éliminer tous les joueurs adverses.
4. **Point de Style** : le but du jeu est de marquer autant de points que possible durant chaque manche. Les points sont marqués ainsi :
 - 1 point pour : une flèche tirée sur un joueur adverse ;
 - 1 point pour un spot enlevé de la cible adverse ;
 - 2 points pour une flèche adverse attrapée en vol ;
 - 2 points pour un tir acrobatique touchant un adversaire ou un spot
5. **Sacco** : une cible particulière peut être utilisée afin de terminer une manche plus rapidement (KO). Deux joueurs s'affrontent, la manche est gagnée en amenant l'ensemble des 6 cuillères du côté adverse.

Article 5.2 – Terrain.

Article 5.2.1 – extérieurs.

La pratique en extérieur peut se dérouler sur terrain plat (terrain de rugby, ...) avec l'adjonction de bunkers pour se cacher et de cibles à abattre.

Le terrain est divisé en plusieurs zones

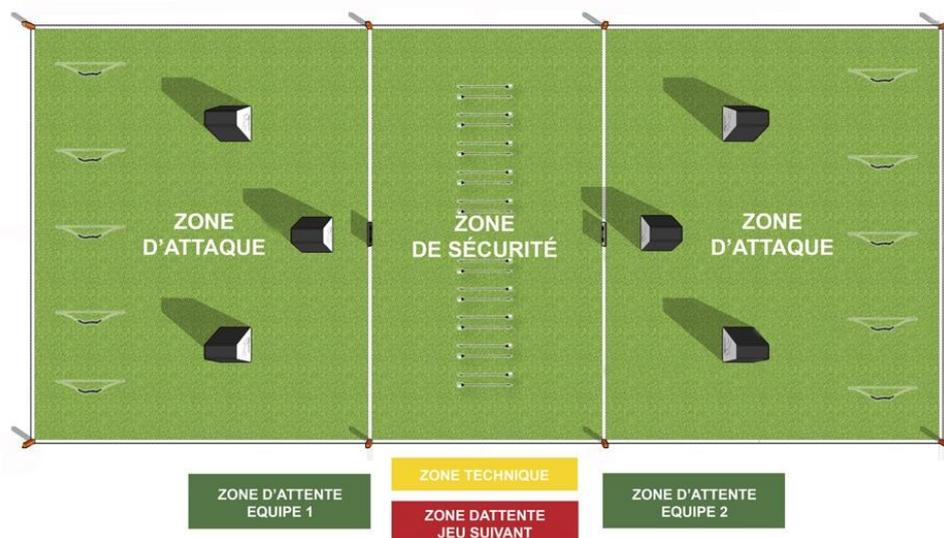
Article 5.2.1.1 - Configuration standard

La Zone de Sécurité : zone où la seule action autorisée est de ramasser des flèches. Toute action sur un joueur dans cette zone est interdite, l'arbitre peut exclure un joueur récidivant ou tirant délibérément sur un joueur dans cette zone.

Les Zones d'Attaques : zones de jeu de chaque équipe, dans lesquelles sont disposés les éléments de protection (bunkers) et les cibles 5-spots.

Les zones d'attente : zones de départ de chaque équipe, zones dans lesquelles les joueurs éliminés devront attendre avant de pouvoir retourner dans le jeu.

Chaque zone sera matérialisée au sol en fonction du nombre de participants.

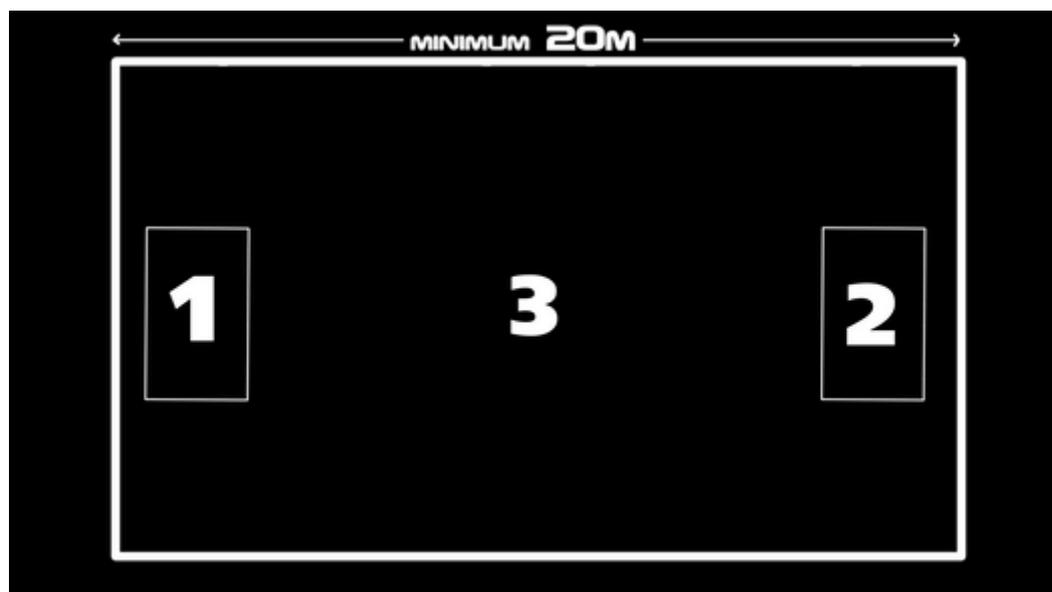


Article 5.2.1.2 - Configuration drapeau

Le terrain se compose de 3 zones distinctes :

Zones 1 et 2 : Camps des équipes, appelés aussi bases avec la présence du drapeau ou cible à spot multiple. Zones de départ de chacune des équipes et dans lesquelles les joueurs éliminés devront attendre de pouvoir retourner dans le jeu.

Zone 3 : Zone de jeu commune aux 2 équipes.



Suivant les règles du jeu l'une ou l'autre des configurations types peut être utilisée.

À la demande et en fonction du terrain d'accueil, ces dernières peuvent évoluer.

Article 5.2.2 - intérieur.

Le Battle archery peut également se dérouler en intérieur dans un gymnase dans les mêmes conditions que sur un terrain extérieur.

Article 5.3 - Autorisations et responsabilités.

Article 5.3.1 – Autorisations

Chaque participant autorise par défaut l'utilisation de son image par l'association pour sa promotion sur tous supports sans contrepartie.

Les participants mineurs doivent avoir l'autorisation d'un représentant légal l'inscription des mineurs par leurs parents est réputée valoir autorisation, la participation d'un mineur à l'activité via un groupe encadré (association/centre de loisirs ...) manifeste l'accord du représentant légal.

Article 5.3.2 – Responsabilités

Ce jeu d'affrontement se joue à plusieurs simultanément, dont 6 à 20 participants. Il est aussi accessible aux jeunes de 7 ans et plus. Cette activité est similaire au paintball, mais requiert des équipements d'archers, dont des arcs et des flèches avec des extrémités en mousse. Les accessoires utilisés pour le battle archery ont été spécialement conçus pour garantir la sécurité des joueurs et ne blesser personne. Cependant comme toutes activités elle peut présenter des risques pour les participants, il est ainsi exigé que chaque joueur est une assurance responsabilité civile pour pouvoir entrer sur l'aire de jeu. L'association ne peut être tenue pour responsable des éventuelles blessures telles, mais non limitatives : entorse, contusion, chute ..., ou dommage causé par exemple aux lunettes.

Les usagers restent responsables de leurs effets personnels.

Chaque participant reconnaît être apte physiquement à la pratique du Battle Archery.

Article 5.4 - Règles de Sécurité.

Article 5.4.1 - Généralités.

Les joueurs doivent être en pleine possession de leurs moyens pour pratiquer l'activité qui reste une activité demandant un effort physique. Les participants doivent être munis de vêtements couvrants (manche longue de préférence sans être bouffantes), de chaussures adaptées types sport (sans crampons).

Chaque joueur recevra en amont de la partie un casque qu'il ne devra sous AUCUN prétexte hotter sur l'aire de jeux.

L'ensemble des participants se doit sous peine d'exclusion de respecter les consignes données par l'encadrant.

- Ne JAMAIS enlever le masque de protection facial en étant sur la zone de jeux ;
- Ne JAMAIS viser la tête d'un joueur ;
- Ne pas tirer sur un joueur en Zone de Sécurité ;
- Ne pas tirer sur un joueur à moins de 5m.

Prendre soin du matériel confié (arc/flèches) :

- Ne pas faire de roulade arc ou flèche en main ;
- Ne pas s'appuyer sur les arcs.

En aucun cas, les arcs ou les flèches ne doivent être utilisés comme obstacle pour détourner les flèches.

Article 5.4.2 - Règles de sécurité liées à l'état du matériel.

Le matériel proposé est vérifié avant et après chaque partie par le responsable de l'association.

Il est recommandé aux joueurs de ne pas avoir de bijoux ou autres objets pouvant présenter des structures abrasives afin de ne pas endommager le matériel et éventuellement « griffer » un autre joueur, une chaîne ou boucle d'oreille pouvant se coincer avec la corde

Bien que le matériel proposé soit régulièrement entretenu et vérifié par l'association, chaque participant doit se familiariser avec l'arc et les flèches et signaler à tout moment, avant, pendant et après une partie tout défaut visible sur ledit matériel.

Article 5.5 - Matériel du club.

Article 5.5.1 - Ciblerie.

Afin de pratiquer l'activité, différents éléments fixes sont disposés sur le terrain :

- Des bunkers gonflables en PVC, dans chaque camp derrière lesquels le joueur se protège ;
- Des cibles en mousse avec 5 spots devant être abattus par l'équipe adverse (facultatives) ;
- Une cible 'Sacco' à l'extérieur des Zones (facultative).

Article 5.5.2 - Matériel d'archerie.

Les arcs Snake (20 adultes/ados & 10 enfants) sont des arcs ambidextres monobloc en fibre de verre spécialement adaptés pour la pratique de l'Archery Game et de faible puissance (18lbs) ;

Les flèches BATTLE ARCHERY ont été spécialement développées pour une sécurité optimale (norme CE) et une résistance accrue. Elles sont en carbone avec un embout spécial en mousse afin de ne pas blesser, elles sont composées de flèches à bout à face plate pour le battle et de flèche à bout rond pour la cible Sacco.

Article 5.5.3 - Protections

L'association met à la disposition des joueurs des masques de protection (10 rouges & 10 bleus).

Le port de ces masques, ou de masque personnel similaire, est obligatoire sur l'air de pratique.

Il peut être recommandé aux joueurs de porter une coquille, non fournie.

Article 5.6 – Tarifs

L'accès à l'activité est inclus dans la cotisation club

Le club peut proposer à ses membres des après-midi de cohésion autour du Battle Archerie à cette occasion les membres de l'association ont la possibilité de venir avec leurs familles (nucléaire) pour partager ce moment.

Hors club, les tarifs sont :

Groupe d'enfant : soixante euros (60€) ;

Particulier (Groupe adulte 10 mini) : cent vingt euros (120€) ;

Entreprises et dériver (CE ...) : sur devis.

Ces tarifs sont valables hors location et acheminement sur le lieu de pratique, par défaut ce dernier est situé sur le terrain de rugby. Pour tout autre lieu les participants supportent le coût de la location et de l'amener du matériel (IAM/Miquelon), l'association peut aider dans les démarches de location.

Article 5.7 – Consigne de Sécurité

- Les participants doivent porter un masque, en tout temps, lorsqu'ils sont sur la surface de jeu, afin de protéger leur visage de tout impact.
- Il est important de le conserver à la fin de la partie, lorsque vous récupérez vos flèches près des structures.
- Il est également important de le conserver sur la surface de jeu si d'autres participants pratiquent leur tir en attendant leur partie ou durant la pause.
- Ne visez jamais le visage d'un individu.
- Ne visez jamais en direction d'un individu qui n'a pas de masque.
- Manipulez votre arc uniquement lorsque vous serez sur la surface de jeu puisque le bout de l'arc pourrait percuter l'œil d'un autre individu.
- Ne tirez pas sur la corde de votre arc s'il n'y a pas de flèche. La corde et les branches de votre arc pourraient s'endommager par la suite.
- Ne pas tirer une flèche endommagée, la remettre à l'animateur immédiatement
- Respecter les zones de sécurité délimitant les zones de tir

Ces consignes sont rappelées par l'encadrant avant chaque activité.