



VILLE D'YSSINGEAUX



Les archers d'ARCAM'YS, Archers du Pays des Sucs

Vous invitent à leur tir amical intra-clubs gratuit

Jeu « Pétanque »

Samedi 28 mars 2026 à 14h00

Gymnase de Montbarnier, 220 impasse du Gymnase 43200 Yssingeaux
Coordonnées GPS : E 04° 07' 56,2" - N 45° 08' 08,8"

Règles du jeu sur la page suivante, **merci d'en prendre connaissance avant le tir.**

Ce sera un tir en équipe intra-club (clubs mélangés).
Les équipes seront constituées au préalable par l'organisation.

Pour ne pas risquer des bris de flèches et éviter les disparités entre équipe,
le tir n'est pas ouvert aux arcs à poulies
(vous pouvez toutefois tenté le tir avec un arc classique ou sans viseur !)

Tous niveaux (néo compris) acceptés.

Buvette sur place.

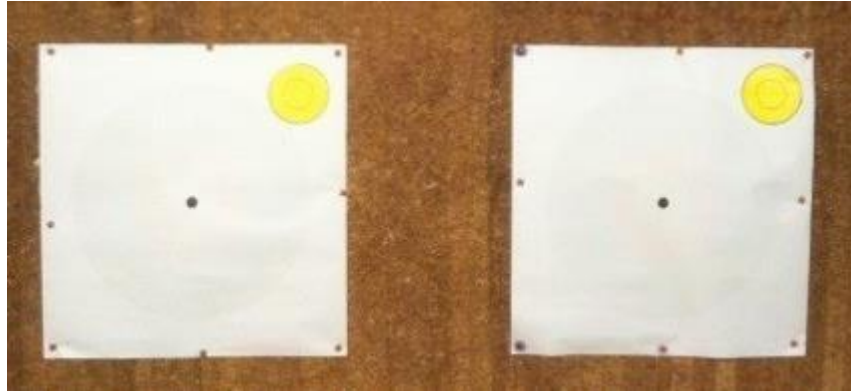
Fin des inscriptions avant le **26/03/2026**, uniquement par mail :
thomas.colmaire@gmail.com

(par ordre de réception, dans la limite des places disponibles)

Pour nous joindre **uniquement** le jour du tir : 07 83 73 87 09



Règles de la Pétanque (à l'arc !)



Règle du jeu :

Ce sont les règles de base de la pétanque classique adaptées au tir à l'arc. Chaque équipe aura 6 flèches à répartir équitablement en fonction de leur nombre (équipes de 2 ou 3 tireurs). Le choix de l'équipe qui débute se fait à pile ou face.

Distance de tir :

18m.

Déroulement de la partie :

Le « **cochonnet** » est remplacé par un point en milieu d'une grande cible qui constitue le « **terrain** ». Les flèches en-dehors du « **terrain** » sont considérées comme nulles.

Il faut placer sa flèche le plus près du cochonnet : « **Pointer** »

Comme à la pétanque, il est aussi possible de « **Tirer** » (mais on va vous épargner le fait de devoir faire un robin !) : une plus petite cible sera tracée à côté de la grande cible. Cette petite cible aura 2 cercles :

- le plus large permet de retirer la flèche de votre choix sur la grande cible.
- le plus petit permet de faire un « **carreau** » : on remplace alors la flèche de votre choix sur la grande cible par la vôtre.

Il faut bien annoncer son action avant de tirer (si on « **Tire** » et que la flèche vient se planter accidentellement contre le « **cochonnet** » elle sera annulée).

Si vous touchez le « **cochonnet** » avec une flèche et si seulement une des deux équipes possède encore des flèches, celle-ci marque autant de points sur cette manche que de flèches qu'il lui reste !

Fin de partie :

Comme à la pétanque, on compte 1 point par flèche de la même équipe qui se trouve le plus proche du cochonnet. La première équipe à 13 points gagne. (Le score pourra être ajusté en fonction du nombre d'équipes).