

Règlement Tir en Salle



Association Française
de **Tir Sportif à la**
Sarbacane

Mise à jour 8.12.2025

1. Définition

La pratique du tir à la sarbacane consiste à lancer un projectile en direction d'une cible, au moyen d'un tube et du souffle du pratiquant.

Le tir à la sarbacane est un sport individuel.

La pratique de la sarbacane en compétition nécessite quelques règles communes.

Ce document propose un cadre de fonctionnement issu des différentes expériences passées.

Ce présent règlement est propriété de l'Association Française de Tir Sportif à la Sarbacane (AFTSS).

Seuls les dirigeants de l'AFTSS sont autorisés à y apporter des modifications.

Les modifications doivent être proposées par les délégués ou présidents des clubs et validées par le bureau de l'AFTSS pour devenir officielles.

2. Code de conduite – Éthique et santé

2.1 Comportement général des participants

Tous les tireurs doivent faire preuve de respect, de fair-play, d'esprit sportif et de courtoisie envers les autres participants, les officiels, organisateurs et arbitres, le public et les bénévoles.

Les attitudes agressives, provocantes ou déloyales sont strictement interdites.

Les décisions des arbitres doivent être respectées.

Les réclamations peuvent être formulées calmement, selon les procédures prévues.

2.2 Interdiction d'alcool, de tabac et de substances prohibées

Il est strictement interdit de consommer de l'alcool ou du tabac dans l'aire de tir et ses abords immédiats pendant toute la durée de l'événement sportif.

Cette interdiction s'applique aux tireurs, accompagnateurs et officiels.

En cas d'infraction, des sanctions peuvent être appliquées : avertissement, exclusion de la compétition, voire suspension.

2.3 Lutte contre le dopage

Le dopage est formellement interdit, conformément aux règles de l'Agence Mondiale Antidopage (AMA).

Tout participant peut être soumis à un contrôle antidopage lors d'une compétition officielle.

L'usage de substances ou méthodes interdites en vue d'améliorer les performances ou d'altérer la lucidité constitue une infraction grave.

Le participant reconnu dopé encourt l'exclusion immédiate de l'épreuve, la nullité des résultats obtenus, des sanctions disciplinaires ou pénales, selon le niveau de la compétition.

2.4 Respect des lieux et de l'environnement

Chaque tireur est responsable de maintenir la propreté de son aire de tir.

Les déchets (embouts, fléchettes cassées, emballages...) doivent être déposés dans les contenants prévus à cet effet.

Les équipements type chevalets, cibles 3D, doivent être utilisés de façon responsable et rendus intacts à la fin de l'épreuve.

2.5 Acceptation du règlement et licence

L'inscription à une compétition ou à un entraînement officiel vaut acceptation pleine et entière du présent règlement, y compris du code de conduite.

Les participants doivent présenter à l'organisateur la licence de l'année sportive en cours.

Le non-respect de ces règles peut entraîner des avertissements, sanctions sportives, voire l'exclusion temporaire ou définitive de la discipline selon la gravité des faits.

3. Equipement et installation

3.1 Matériel

La taille de la sarbacane ne peut pas excéder 1,70 m.

Les traits ne peuvent pas excéder 4 mm de diamètre.

Le poids de la sarbacane et des projectiles sont libres.

Seuls les traits pointus sont autorisés. Les traits doivent être capables de se planter sans endommager exagérément la cible et permettre une précise évaluation des points réalisés.

L'organisateur est chargé du contrôle du matériel.

3.2 La ciblerie

L'organisateur s'engage à placer une ciblerie identique et de qualité à tous les concurrents. Cette ciblerie doit comporter :

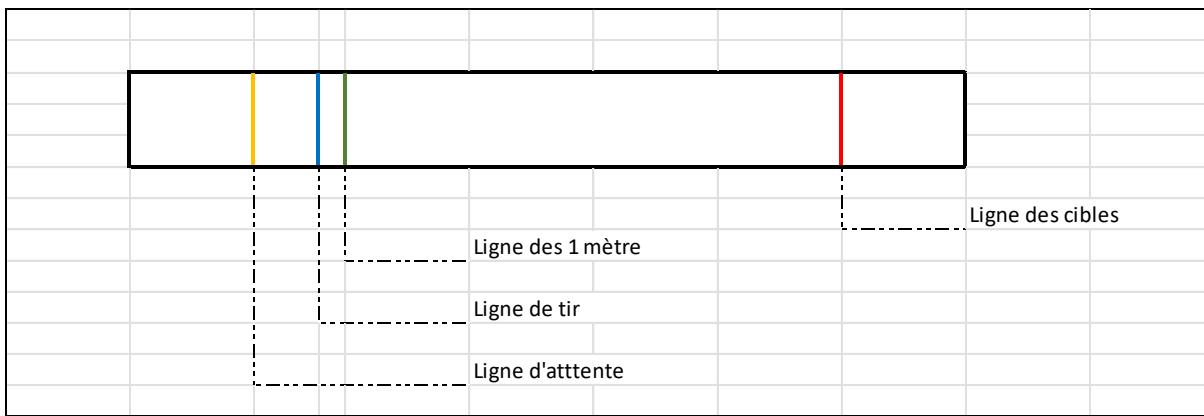
Un chevalet, un blason, une plaque de mousse compressée conçu pour cette discipline

Les cibles doivent être numérotées.

3.3 Le pas de tir

L'aire de tir doit comporter un marquage au sol indiquant toutes les zones d'évolution et de sécurité

Les lignes au sol doivent être disposées selon le schéma suivant :



Exemple de marquage au sol sur la ligne de tir (pour les cibles n°1 et 2)

A 01 B

A 02 B

Ligne d'attente :

Cette ligne est placée à 1,50 m de la ligne de tir. Les tireurs doivent attendre l'ordre de départ pour se diriger sur la ligne de tir. Cet ordre peut être donné par tous les moyens dont dispose l'organisateur lors de la rencontre sportive.

Dans le cas où l'ordre de départ est donné par un système électronique comme les chronotirs, le tireur doit attendre le début du décompte.

Sans chronotirs le tireur doit attendre l'appel de l'arbitre pour pouvoir s'avancer vers le pas de tir.

Le tireur doit revenir derrière la ligne d'attente après avoir tiré ses traits.

Le silence doit être respecté jusqu'à ce que le dernier trait soit tiré.

Ligne de tir :

La ligne de tir est le seul emplacement où les tireurs sont autorisés à envoyer leurs traits. Les pieds ou chaussures doivent être entièrement derrière la ligne. Une fois le tir fini, le tireur doit quitter la ligne de tir et revenir derrière la ligne d'attente.

L'ordre d'aller aux cibles est donné seulement quand tous les tireurs sont revenus derrière la ligne d'attente.

Ligne des 1 m :

Cette ligne est disposée à 1 m de la ligne de tir en direction des cibles. Si un projectile tombe dans cette zone (ligne de tir / ligne des 1 m) il n'est pas considéré comme tiré. Passé cette ligne, le projectile est considéré comme tiré et marque Zéro sur la feuille de marque. Le projectile est considéré comme tiré à partir du moment où l'intégralité du projectile est sorti du marquage au sol désignant la ligne des 1 m.

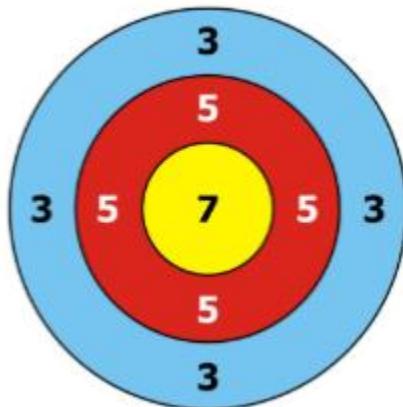
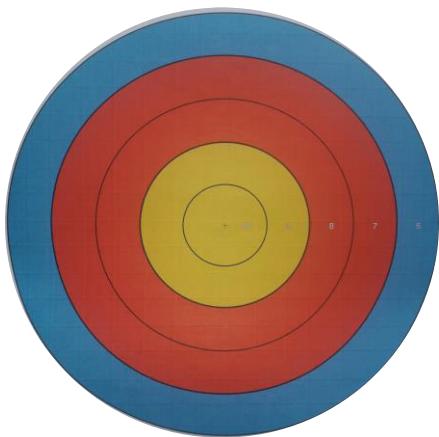
3.4 Les blasons

Le blason 5 zones :

20 cm de diamètre- zones de points 10, 9, 8, 7, 6

Le blason 3 zones :

18 cm de diamètre – zones de points 7, 5, 3



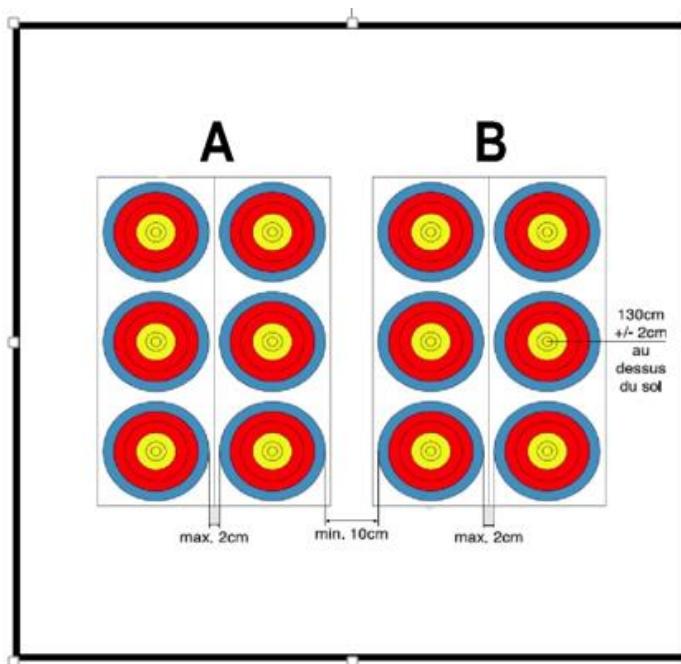
Le centre du spot du milieu doit être à 1,30 m au-dessus du sol (tolérance de +/- 2 cm).

L'espacement des blasons entre le tireur A et le tireur B doit être réalisé de manière à ce que chaque tireur ait un espace suffisant pour être à l'aise (notion de couloir de tir).

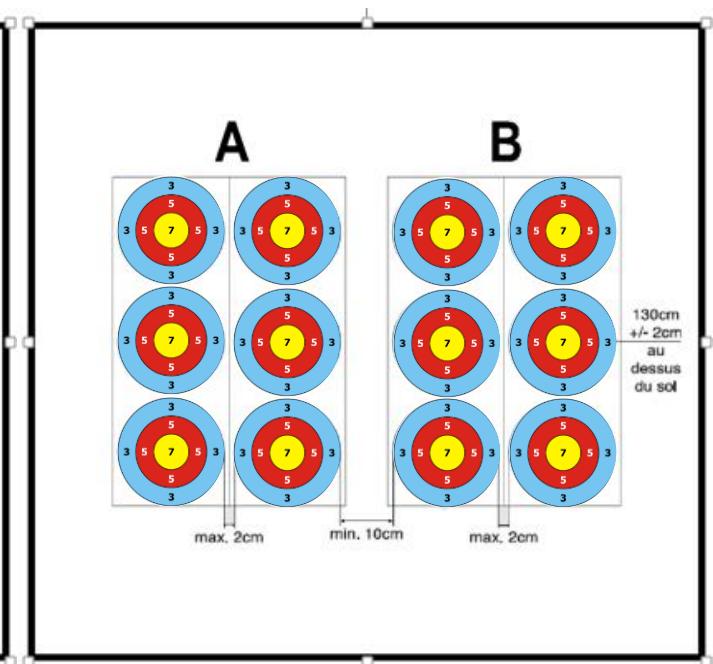
Concernant l'espacement entre les blasons, veuillez-vous référer aux schémas ci-dessous.

Disposition des blasons trispot.

Blason 5 zones



Blason 3 zones



3.5 Les chronomètres numériques

Quand le temps de tir est contrôlé par des chronomètres numériques, les chiffres doivent pouvoir être lus clairement à 20 m de distance.

Ils doivent pouvoir être arrêtés et remis à 0 à tout moment.

Le chronomètre doit fonctionner selon le principe du décompte.

Tous les tireurs doivent se conformer à ces chronomètres numériques (ou équipement d'urgence). En cas de non-respect des consignes de déplacements ou des temps de tir, des sanctions peuvent être appliquées : avertissement, exclusion de la compétition, voire suspension.

En cas de panne des chronotirs un autre système doit être mis en place par l'organisateur.

4. Rappel et cas de figure exceptionnels :

4.1 Procédure d'appel au pas de tir

Les tireurs doivent être situés derrière la ligne d'attente avant l'appel.

A l'appel de l'arbitre ("Pas de tir") ou des chronotirs, les tireurs ont 10 secondes pour rejoindre la ligne de tir

A la fin de ces 10 secondes l'arbitre ou les chronotirs donnent l'ordre du tir ("Tirez" ou signal sonore).

L'arbitre doit absolument vérifier que tous les tireurs sont arrivés au pas de tir avant de donner l'ordre de tirer.
Le tireur doit absolument respecter ses 10 secondes pour rejoindre le pas de tir.

Les tireurs ont 120 secondes pour tirer leurs traits.

Quand les tireurs ont terminé leurs traits ils ne sont pas autorisés à rester sur la ligne de tir. Ils doivent rejoindre la zone située derrière la ligne d'attente.

Quand tous les tireurs ont terminé, l'arbitre ou les chronotirs donnent le signal ("Score" ou signal sonore) pour aller en direction des cibles afin de compter les points.

A la fin du comptage des points, tous les tireurs doivent retourner se positionner derrière la ligne d'attente.

4.2 Comptage des points

Le tireur n'est pas autorisé à compter ses propres points. Le tireur A compte et note pour le tireur B et inversement.

Les points doivent être inscrits sur la feuille de marque.

Les tireurs peuvent enlever leurs flèches uniquement quand ils se sont mis d'accord et que tous les points sont notés sur la feuille de marque.

4.3 Couloir de tir

Est considéré comme couloir de tir l'espace qui se situe entre le tireur placé derrière la ligne de tir et sa cible.

Les tireurs et leurs sarbacanes ou accessoires doivent rester dans leur couloir de tir. Il est interdit de gêner les tireurs voisins.

4.4 Projectiles au sol et cas particuliers

Si un trait tombe entre la ligne de tir et la ligne des 1m, le tireur ne doit pas le récupérer.

Le tireur n'est pas autorisé à passer la ligne de tir pour aller chercher son projectile ni à le récupérer avec sa sarbacane.

Il doit tirer toutes les traits restants et signaler discrètement à l'arbitre l'incident de tir à la fin de sa volée.

A la fin de toutes les volées l'arbitre estime s'il peut retirer son trait ou une autre marche à suivre.

Un trait situé après la ligne des 1 m est considéré comme tiré et marque zéro sur la feuille de marque.

Si un trait tombe à côté du tireur entre la ligne d'attente et la ligne de tir, le tireur peut le récupérer discrètement au sol pour le tirer.

4.5 Positionnement des tireurs sur les cibles

Lors d'un open 2 tireurs d'un même club ne peuvent pas tirer sur la même cible.

Et pour rappel, 2 tireurs d'un même club ne peuvent pas compter leurs points réciproquement.

4.6 Cas particuliers

Cordon : Si le trait touche la ligne noire d'un cercle, il compte la valeur supérieure. Si les tireurs éprouvent des difficultés à juger, ils doivent faire appel à l'arbitre.

Excès de tirs : Si le tireur tire plus de 6 traits sur la cible, les meilleurs traits sont retirés du total des points. De même s'il y a 2 traits dans le même spot, le meilleur trait est retiré.

Refus de tir : Si le trait rebondit sur la cible sans se planter, il est considéré comme tiré et marque zéro sur la feuille de marque.

Plusieurs traits dans le tube : Si un tireur tire accidentellement plusieurs traits ensemble, le tir est considéré comme autant de traits tirés.

Accessoires : Certains accessoires sont interdits en compétition : viseurs, lunettes montées à l'arrière de la sarbacane, double points de visée dans l'axe, projecteurs et pointeurs lasers (point rouge).

5. Distances et catégories

Des dérogations peuvent être accordées par le président (autorisation et responsabilité du président du club référent).

NB : Un classement est réalisé et des récompenses sont attribuées aux 3 premiers tireurs de chaque catégorie

6 mètres :

Catégorie Adulte (Femme et Homme mixte)

Catégorie Enfants de moins de 16 ans

Catégorie Sportifs/sportives adaptés

8 mètres :

Catégorie Femme

Catégorie Homme

Catégorie Jeunes de moins de 16 ans

Catégorie Sportifs/sportives adaptés

10 mètres :

Catégorie Femme

Catégorie Homme

Catégorie Sportifs/sportives adaptés

Les jeunes de moins de 16 ans ne sont pas autorisés sur la distance de 10 m sauf dérogation

6. Manche, séries et volées

[Un Open basé sur le blason 5 zones](#) comporte minimum une manche de 4 séries de 5 volées de 6 traits. Cela représente un minimum de 120 traits tirés pour un total de 1200 points maximum (4 tableaux de 300 points maximum)

[Un Open basé sur le blason 3 zones](#) comporte minimum une manche de 4 séries de 5 volées de 6 traits. Cela représente un minimum de 120 traits tirés pour un total de 840 points maximum (4 tableaux de 210 points maximum)

Un open comporte souvent 2 manches, la première le samedi après-midi et la deuxième le dimanche matin ou une manche le samedi matin et une manche le samedi après-midi.

7. Personnels présents et officiels

Lors d'un open, un certain nombre de personnes sont présentes de façon officielle. L'organisateur doit proposer à minima :

[L'arbitre](#) qui a la charge de contrôler le bon déroulement des tirs, le respect des déplacements des tireurs sur les différentes zones, le contrôle du matériel, le contrôle des cordons, le respect du règlement et de son application.

[Le Greffe](#) qui est responsable de la marque des scores et du classement.

En plus des officiels, chaque club doit proposer un [délégué](#) présent le jour de la compétition.

Tel un capitaine dans une équipe de sport collectif, le délégué est la seule personne autorisée à porter réclamation ou à s'entretenir avec l'arbitre pour un ou des problèmes qui seraient arrivés lors de la compétition.

[Les délégués ont l'obligation de signer le règlement avant chaque compétition.](#)

Après la fin de chaque compétition, les délégués sont invités à se réunir pour faire le point sur le déroulement de l'épreuve. C'est à ce moment précis qu'ils peuvent proposer les éventuelles améliorations à apporter au règlement.

Leur rôle est fondamental dans l'évolution du présent règlement.

L'arbitre peut réunir à n'importe quel moment les délégués des clubs au cours de la compétition afin de discuter d'une situation complexe latente ou avérée (ex : mauvais comportement d'un tireur). Après concertation avec les délégués l'arbitre décide de la réponse la plus appropriée à apporter (rappel, avertissement, ou sanction).

8. Annexes feuilles de marques

Blason 5 zones puis blason 3 zones

CIBLE		DISTANCE		
SERIE 1				
VOLEE	POINTS FLECHES			
1				
2				
3				
4				
5				
	TOTAL	CUMUL	10	9
		X		
SERIE 2				
VOLEE	POINTS FLECHES			
1				
2				
3				
4				
5				
	TOTAL	CUMUL	10	9
		X		

SIGNATURE:

CIBLE		DISTANCE		
SERIE 3				
VOLEE	POINTS FLECHES			
1				
2				
3				
4				
5				
	TOTAL	CUMUL	10	9
		X		
SERIE 4				
VOLEE	POINTS FLECHES			
1				
2				
3				
4				
5				
	TOTAL	CUMUL	10	9
		X		

SIGNATURE:

9ème OPEN EUROPEEN DE SARBACANE SPORTIVE

MAICHE LE 13 juin 2026

Tireur					
Classe				Résultat	

1	7	5	3	Pts	cumul
1					
2					
3					
4					
5					
Nb					
Tot					
Sign.					

3	7	5	3	Pts	cumul
1					
2					
3					
4					
5					
Nb					
Tot					
Sign.					

Calc
600 42
510 40
501 38
500 35
420 38
411 36
410 33
402 34
401 31
400 28
330 36
321 34
320 31
312 32
311 29
310 26
303 30
302 27

2	7	5	3	Pts	cum
1					
2					
3					
4					
5					
Nb					
Tot					
Sign.					

4	7	5	3	Pts	cum
1					
2					
3					
4					
5					
Nb					
Tot					
Sign.					



3 + 4 = **TOTAL**

