

Déroulement d'un match
Arbalète field 10m (IR 400)

Signaux acoustiques (sifflet ou autre signal sonore) seront utilisés en association avec un signal visuel

- Deux signaux** : appel des tireurs sur la ligne de tir (lumière rouge)
Un signal : début du tir (lumière verte)
(lumière orange 30 secondes avant la fin de temps)
Deux signaux : fin du tir et changement de série (lumière rouge)
Trois signaux : départ pour compter et récupérer des flèches
- Un signal court** : FIN DU TIR

Série de 4 signaux ou plus : **DANGER** cesser immédiatement le tir
(un signal sonore pour reprendre le tir)

En cas de danger : on baisse immédiatement l'arbalète, on enlève la flèche et on désarme l'arbalète

Tirs d'essai :

2 volées de 4 flèches en 4mm chacune

Match

**10 volées de 4 flèches en 3mm chacune
soit 40 flèches : score 400 points maxi**