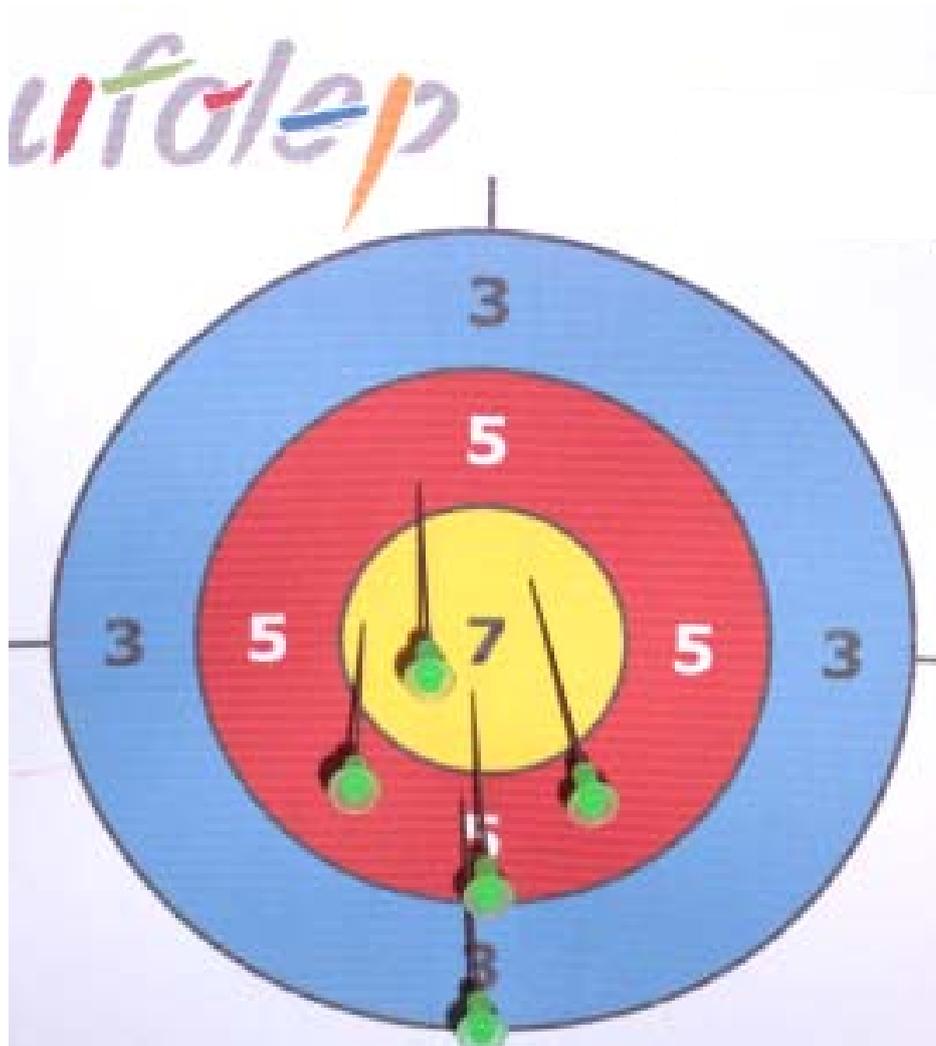


Le guide de la sarbacane





La sarbacane est une activité de précision. Elle peut très bien s'intégrer lors des rencontres, compétitions, journées de découverte de tir à l'arc.

L'activité sarbacane peut apporter à nos clubs un souffle nouveau en termes de pratiques et de pratiquants : sarbatains et sarbataines (termes inventés à partir du vieux français où le terme « sarbatenne » apparaît en 1519 puis est transformé en « sarbatane » puis sarbacane).

Ce document a pour but de vous donner les informations « de base » pour mettre en place l'activité dans votre club.

Sommaire :

I - Présentation du matériel :

- La sarbacane
- Les darts
- Les cibles

II - La sécurité

III – Le matériel

IV - Les disciplines de tir

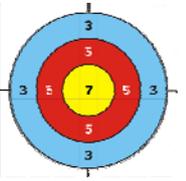
- Le tir aux points
- Le tir longue distance

V – Les jeux

- Le tir aux objets
- Le blason de Dart

VI - Les badges de progression

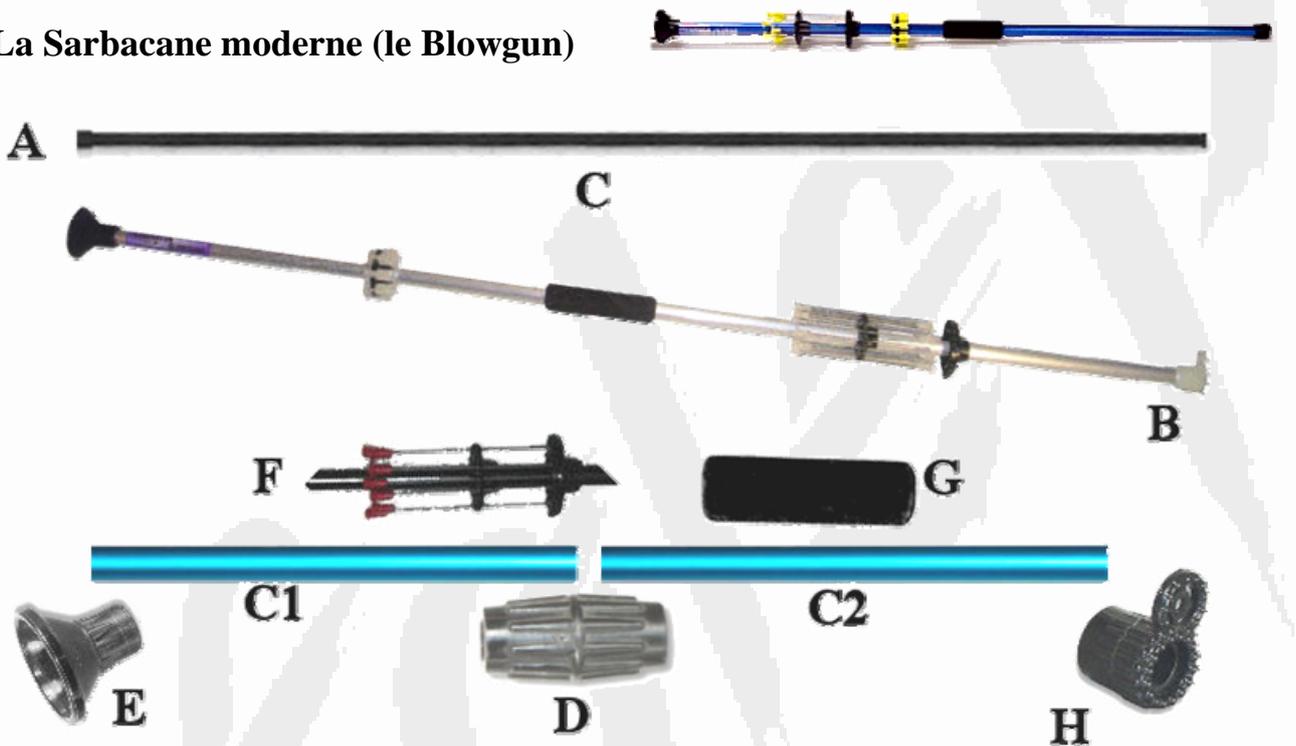
VII – L'organisation d'un concours



I - Présentation :

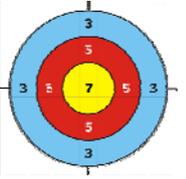
Le tir à la sarbacane se fait grâce à un tube d'où un projectile est propulsé sur une cible.
Le tireur se place derrière une ligne signalée au sol et tire les projectiles en visant sur la cible.

La Sarbacane moderne (le Blowgun)



La sarbacane est composée de plusieurs parties :

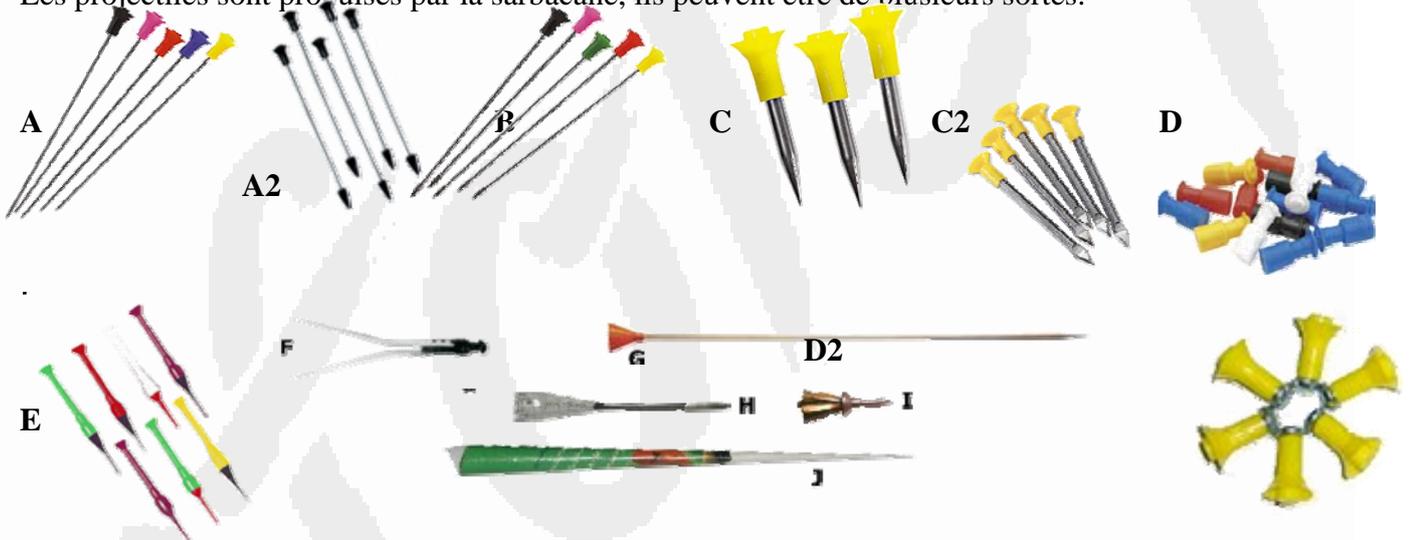
- **Le Tube** : généralement en aluminium, il est l'élément principal de la sarbacane (C). Une sarbacane peut n'être que ce simple tube (A). Certaines sarbacanes standard (B) du commerce se composent de plusieurs tubes (C1, C2), assemblés entre eux avec une fixation étanche (D). Il est très possible de construire sa propre sarbacane avec un simple tube d'aluminium d'un diamètre adapté (calibre 0.4 = tube de 12 mm, intérieur 10 mm). La longueur limite utilisée en compétition est de 48 pouces soit environ 122 cm.
- **L'Embouchure** : partie en forme de petit entonnoir (E) qui se pose sur la bouche. Elle est utile pour bien canaliser le souffle à l'intérieur du tube, et surtout comporte un dispositif permettant d'empêcher le projectile d'être avalé.



- **Le carquois ou Porte-projectiles** : accessoire optionnel, il s'agit d'un disque permettant de porter ses projectiles sur la sarbacane elle-même (F).
- **La Poignée** : accessoire optionnel, c'est une zone en mousse permettant de poser la main sur la sarbacane d'une manière adhérente (G).
- **Le Viseur** : accessoire optionnel, il s'agit de la partie opposée à l'embouchure (H), permettant non seulement d'aligner son tir mais aussi de protéger une sarbacane verticalement posée à terre.

Les projectiles :

Les projectiles sont propulsés par la sarbacane, ils peuvent être de plusieurs sortes.



- **Traits** : projectiles en forme de pointes longues et fines similaires à des **aiguilles** (A). Ces projectiles sont adaptés pour les tirs sur **blasons** mais peuvent être également utilisées pour les **cibles 3D**
- **Lancettes** : projectiles possédant une **grosse tête** en plastique (A2) (très peu utilisé)
- **Lances** : projectiles pointes à extrémités aplaties comme des **lances** (B), plus fines et plus tranchantes. Ces projectiles sont particulièrement appréciés pour la **chasse**.



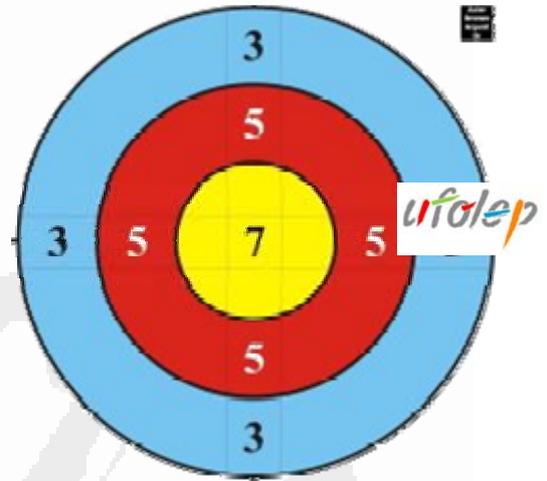
- **Clous** : projectiles courts similaires à des **clous (C)**, plus épais et plus courts que les traits. Ce sont des projectiles intermédiaires pour différentes cibles **non-fragiles**. Certains modèles plus destructeurs sont plus longs et ont des **têtes-lances (C2)**.
- **Bouchons** : projectiles non-pointus (D), destinés à tirer sur les **cibles-objets**. Certains modèles reprennent les embouts standards pourvus d'une **tête-acier (D2)**.
- **Plastique** : ces projectiles (E) sont à utiliser sur des **cibles de jeu** prévues à cet effet.
- **Hélicoptères** : projectiles non pointus possédant des ailettes tournantes destinés à des tirs **artistiques (F)** en hauteur.
- **Trait bois** : projectiles pointus (G) très longs en bois (bambou)
- « **Fléchettes Allemandes** » : projectiles artisanaux (H) de gros diamètre d'empennage et de pointe, leur utilisation en Allemagne est liée à la législation n'autorisant que les projectiles de gros diamètre de pointe. Ils sont autorisés sur cibles (seulement ceux répondant aux critères de pointe traditionnelle).
- **Projectiles de la Loire** : ces projectiles particuliers (I) sont utilisés par le Comité Départemental de sarbacane de la Loire.
- **Papier** : projectiles artisanaux (J) faits en papier, (l'idéal étant le papier cadeau transparent, couverture de magazine,...) et pouvant être munis d'une pointe (un clou) collée. Ils sont autorisés sur cibles. Particulièrement appréciés en milieu scolaire, ils peuvent être l'objet d'un atelier pédagogique de la fabrication à l'utilisation.



Les visuels de tir :

C'est le support sur lequel le projectile est propulsé. Il peut être constitué de :

- **Le Blason de concours** : il est composé d'une simple feuille de papier A4 sur laquelle sont imprimés les cercles de points officiels. Vérifier à l'impression que le cercle extérieur fait bien 18 cm de diamètre (possibilité de vérifier le cercle médian de 12 cm grâce à l'emploi d'un CD). Il est disposé sur un support dans lequel les projectiles peuvent se planter (une épaisseur de quelques centimètres peut convenir).



- **Le blason de « dart »** : Le blason est décomposé en 7 segments de 3 zones : simple, double et triple. Le centre vaut 25 points. Le but est de faire 75 points.



- Il existe également beaucoup d'autres types de blasons

- **Les objets** : Le tir aux objets - appelé « chute de boîtes d'allumettes » s'effectue sur des petites cibles légères à faire tomber

- **Le parcours** : Comme au tir à l'arc, il est possible d'organiser un parcours sur cibles papier ou volumétriques.



II - La sécurité :

- **Protection générale :** Il est nécessaire de veiller à ne jamais laisser l'arme à la portée des enfants sans surveillance. L'usage de la sarbacane en club doit toujours être supervisé par un animateur ou le président du club.

- **Danger :** Ne jamais viser une personne ou un animal, même avec une sarbacane non chargée. Ne jamais tirer en l'air, le projectile pourrait blesser quelqu'un en retombant. Pour éviter les blessures oculaires il ne faut jamais regarder à l'intérieur d'une sarbacane pointée vers le haut, un projectile pourrait descendre et blesser l'œil. Rester vigilant lors de la manipulation

- **Hygiène :** il faut nettoyer régulièrement les sarbacanes : embouchure et intérieur du tube

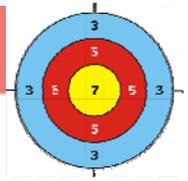
- **Ciblerie :** Utiliser du matériel de ciblerie adapté et vérifier l'implantation de celui-ci vis-à-vis du public ou des pratiquants.

- **Transport :** Faites attention lorsque vous transportez votre sarbacane. Comme pour tout transport d'arme, vous pouvez être suspecté d'activité criminelle. Il est préférable de transporter sa sarbacane démontée dans une housse, un étui ou une mallette prévue à cet effet.

- **Déplacement :** il est interdit d'aller en cible avec la sarbacane pendant la séance de tir. Il faut donc prévoir des supports pour pouvoir poser les sarbacanes entre chaque volée. On ne se déplace pas avec les projectiles pointus à la main sans protection.

- **Transport des projectiles pointus :** Pendant la séance de tir il est fortement préconisé d'utiliser un carquois de bras permettant de ranger les projectiles parallèlement au bras et non perpendiculairement. On peut également utiliser une plaque de mousse sur laquelle seront plantés les projectiles toujours parallèlement au bras pour ne pas risquer de se blesser ou de blesser. Pour le rangement entre chaque séance possibilité d'utiliser le carquois situé sur la sarbacane.

- **Chargement de la sarbacane :** il est préconisé de charger la sarbacane par le haut (orifice de sortie du projectile). De ce fait on est sûr que le projectile sera en butté sur le cran de sécurité (il ne faut pas que le projectile passe le cran de sécurité sous peine de le réceptionner par la bouche).



III – Le matériel

Les catégories de sarbacanes autorisées :

Age	Diamètre du tube	Longueur maximale du tube
Moins de 13 ans	Inférieur 40	36 pouces soit 91 centimètres
13-16 ans	Inférieur 40	48 pouces soit environ 122 centimètres
17 ans et plus	Inférieur 40	48 pouces soit environ 122 centimètres
	Au-delà de 40	48 pouces soit environ 122 centimètres

Embouchure : obligatoire pour les moins de 13 ans. Fortement préconisée pour les autres

Visueur : Un seul point de visée est autorisé. Tout moyen optique fixé sur la sarbacane est interdit.

Point d'appui : aucun point d'appui autre que celui du sarbatin ne doit exister sur la sarbacane.

Catégories de sarbatins et sarbatines :

Pas de catégories différentes entre viseur et sans viseur.

Six catégories d'âges, réparties en deux catégories de sexe :

Moins de 11 ans

11 – 12 ans

13 – 14 ans

15 - 16 ans

17 – 18 ans

Adultes

Nombre de sarbatins par blason : il est conseillé 1 sarbatin par blason en séances d'entraînement. En concours obligation d'**un** seul sarbatin par blason.

Projectiles : un sarbatin doit avoir des projectiles de la même couleur.

Cible : inclinaison maximale de la cible 15 ° par rapport à la verticale

IV – Les différentes disciplines:

CNS Tir à l'Arc



Tir classique

Le tir classique est la pratique principale de la Sarbacane Sportive.

- **Blason de concours** : Il est imprimé sur une feuille de papier format A4. Les rayons des cercles de la cible sont de 3 cm, 6 cm et 9 cm. Les zones sont : le jaune valant 7 points, le rouge valant 5 points et le bleu valant 3 points, à partir du centre. Le cordon fait partie intégrante de la valeur supérieure.
- **Hauteur** : La hauteur réglementaire du centre de la cible, pour tous les tireurs debout :
 - Pour les – de 13 ans, centre 110 cm (+ ou – 6%).
 - Pour les 13-16 ans, centre 130 cm (+ ou – 6%).
 - Pour les 17 ans et plus : centre 160 cm (+ ou – 6%).

Dans le cas d'un pas de tir très dense en nombre de compétiteurs, une rangée de blasons peut être disposée en dessous des autres blasons. Dans ce cas les hauteurs sont alors :

- Pour les – de 13 ans, centre à 85 et 110 cm
- Pour les 13-16 ans, centre à 105 et 130 cm.
- Pour les 17 ans et plus : centre à 135 et 160 cm.

Pour les tireurs devant être en position assise (tireurs handisports, en fauteuil). Le centre de cible est compris entre 80 et 110 cm.

- **Distance de tir**

5 mètres pour les moins de 13 ans

7 mètres pour les 13-16 ans

10 mètres pour les 17 ans et plus.

Le sarbatin sur le pas de tir doit avoir les deux pieds derrière la ligne.

- **Les volées** : Le sarbatin tire 5 projectiles par volée. Une série se déroule en 10 volées. Une compétition se déroule en 2 séries. La durée d'une volée est de 2 minutes 30, si le sarbatin ne peut tirer 5 projectiles dans ce temps. Si malgré le coup de sifflet de l'arbitre un tireur poursuit les tirs,



l'arbitre enlèvera le ou les meilleurs traits de la série, en retirant le même nombre que les traits tirés après le coup de sifflet.

- **Comptage des points** : Après les tirs, devant la cible, le sarbatrain annonce ses points en commençant par les plus hauts, sans toucher à la cible et aux projectiles. Le marqueur vérifie les points annoncés et les inscrit sur la feuille de marque. Le sarbatrain peut alors retirer ses projectiles de la cible si aucune contestation ne demande de faire appel à un arbitre. Une contre marque peut également être demandée par l'organisateur. En cas de « robin » (trait planté dans le précédent), c'est le score du premier trait qui est pris en compte, même si le second trait est planté en cible. Dans le cas où il y a plusieurs traits de plantés dans le premier, c'est toujours celui-ci qui prévaut sur les autres.

- **Sarbacane** : La longueur maximale de la sarbacane est de 48 pouces soit environ 122 cm. Il s'agit de la longueur efficace du tube lui-même, c'est à dire la longueur du parcours guidé du projectile à l'intérieur du tube. Le calibre de la sarbacane peut être de 0.625 pouces, ou de toute autre calibre inférieur. Le poids de la sarbacane est libre. La longueur totale extérieure de la sarbacane (tout accessoire confondu) ne doit pas dépasser 126 cm.

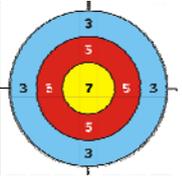
- **Projectiles** : Seuls les projectiles de cibles (pointus) doivent être utilisés sur cibles, à savoir : traits, clous, traits bois, papier. Les projectiles doivent être capables de se planter sans endommager exagérément la cible (au moins le temps d'une compétition) et permettre une précise évaluation des points réalisés. Le poids et la longueur des fléchettes sont libres. Le diamètre maximum autorisé de la pointe est de 5 mm. Un projectile ne doit posséder qu'une seule pointe. En cas de plantage d'un projectile dans un autre, son score est celui du projectile dans lequel il s'est planté même s'il touche au blason.

Quand un projectile touche la limite de la ligne d'un cercle (cordon) et qu'il est difficile de juger, le point le plus haut est accordé. L'arbitre aura toujours le dernier mot.

Si un projectile tombe de la sarbacane et qu'il ne peut être récupéré sans franchir la ligne, le point est compté 0.

- **Ex-æquo** : En cas de scores identiques, les sarbatrains sont départagés au plus grand nombre de 7, puis plus grand nombre de 5...

- **Echauffement** : Une période d'une demi-heure minimum est accordée à l'entraînement libre avant la compétition.



- **Volée d'essai** : En début de compétition, il sera accordé autant de volées d'essai que de vagues.

- **Incidents de tir** : Si un sarbatin tire plus de 5 projectiles en une volée, le ou les meilleurs projectiles en cible ne sont pas pris en compte dans le total des points.

Tout refus de cible est tiré à nouveau.

Si un sarbatin tire "accidentellement" plusieurs projectiles ensemble, le tir est considéré comme autant de projectiles tirés.

- **Accessoires** : Certains accessoires de sarbacane sont interdits en compétition : lunettes montées à l'arrière de la sarbacane, double points de visée, projecteurs et pointeurs laser, poignées de fusil, pieds, gaz propulseur.

Catégories	Distance de tir	Hauteur centre du blason
Moins de 13 ans	5 mètres	110 centimètres
13 –16 ans	7 mètres	130 centimètres
17 ans et plus	10 mètres	160 centimètres



Tir Longue Distance

- **But** : Le but du tir longue distance est d'atteindre la cible du plus loin possible.
- **Blason** : blason de concours de 18 centimètres.
- **Volée** : Chaque volée est de 3 projectiles. Au moins 1 des 3 projectiles doit s'inscrire dans la cible pour pouvoir reculer. Si le nombre de cibles est suffisant, tous les concurrents doivent tirer en même temps. Maximum de 3 volées à la même distance avant de pouvoir reculer ou être éliminé.
- **Distance initiale** : La distance initiale peut être de 10 mètres ou plus, et doit être déterminée à l'avance.
- **Recul** : Le recul pour tous les participants est le même, et doit être défini à l'avance. Il peut être de 5 mètres à 3 mètres au début et diminuer progressivement de seulement 2 mètres ou 1 mètre.
- Les autres règles sont similaires au « tir aux points »



V – Les jeux

Tir aux Objets

- **Définition** : Le tir aux objets s'effectue sur des petites cibles volumétriques
- **Exemples de visuels et de distances** : Les boîtes mesurent 55 mm de haut et 35 mm de large - épaisseur 20 mm (environ). Elles sont disposées par 10 sur un socle de cible. Les tailles des visuels et les distances de tir doivent être adaptées aux capacités des sarbatains.
- **Attaches** : les objets peuvent être attachés au socle de tir par un fil solide - genre fil de pêche - et fixés par des trombones, punaises, ou crochets type «U».
- **Effleurement** : Si un projectile a simplement effleuré ou n'a que déplacé l'objet, le point n'est pas accordé.
- **Choix** : Le tireur peut choisir quel objet il tire (numéro).
- **Projectile** : bouchons
- **Volées** : autant de projectiles que d'objets à viser par volée. Temps de tir : 20 secondes par projectile. Le nombre de volées est laissé à l'instigation de l'organisateur.
- **Comptage des points** : 1 point par objet tombé



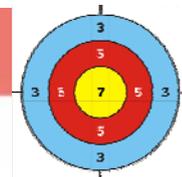
Le blason de « dart »

- **Cible** : La roue est la cible composée en 7 segments de 3 zones : simple, double et triple. Le centre vaut 25 points.
- **Joueurs** : Une partie se joue à 2 sarbatains, identifiés A et B, qui tirent successivement 3 projectiles, ou 2 équipes de 2 tireurs identifiés A, C et B, D le tir s'effectue dans un ordre aléatoire déterminé par l'organisateur.
- **But** : Chaque sarbatain (ou équipe) doit atteindre un total de 75 points (ou 150 points par équipe).
- **Tir** : Une volée s'effectue en 3 projectiles, la somme des scores de tous les projectiles est additionnée. Les cordons sont négatifs (si le trait touche le cordon, c'est la valeur de points la plus faible qui est prise en compte).
- « **Casse** » : Si lors de l'addition, le résultat dépasse 75 points ou 150 pts, toute la volée est annulée.
- **Master Out** : Cette option du jeu oblige les opposants à terminer par un double. Si un sarbatain ou une équipe termine par une zone non-double, la volée est annulée. S'il reste un point à faire le sarbatain ou l'équipe doit tout reprendre au début.
- **Distance** : 6 m 09 soit 20 pieds
- **Projectiles** : Seuls les projectiles de cibles (pointus) doivent être utilisés sur cibles, à savoir : traits, clous, traits bois, papier. Les projectiles doivent être capables de se planter sans endommager exagérément la cible (au moins le temps d'une compétition) et permettre une précise évaluation des points réalisés. Le poids et la longueur des fléchettes sont libres. Le diamètre maximum autorisé de la pointe est de 5 mm. Un projectile doit posséder une seule pointe. En cas de plantage d'un projectile dans un autre, son score est celui du projectile dans lequel il s'est planté même s'il touche au blason.

Quand un projectile touche la limite de la ligne d'un cercle et qu'il est difficile de juger, le point le plus haut est accordé. L'arbitre aura toujours le dernier mot.

Si un projectile tombe de la sarbacane et qu'il ne peut être récupéré sans franchir la ligne, le point est compté 0.

- **Volée** : 6 volées maximales pour remplir le contrat.
- **Fin de jeu** : si aucune des 2 équipes ne remplit le contrat, l'équipe la plus proche a gagné. En cas d'égalité de 2 équipes, la victoire est accordée à l'équipe qui aura tiré le moins de projectiles

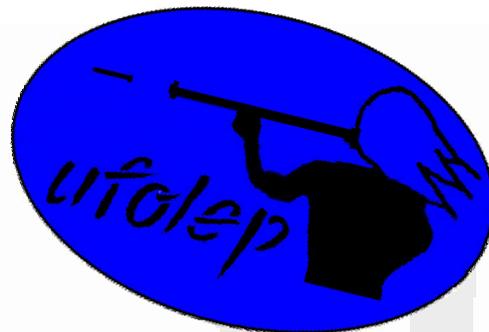


VI - Les badges de progression :

Les badges Ufolep sont décomposés en 9 niveaux.

Les tirs peuvent se faire en concours, sous la surveillance d'un arbitre, sur une série de 10 volées de 5 projectiles.

Les distances de tir sont les mêmes que lors des concours.



	Couleur	Distance	Scores féminines	Scores masculins
	Blanc	5 mètres	170	170
	Noir	5 mètres	230	230
	Gris	5 mètres	280	280
	Bleu	7 mètres	160	170
	Rouge	7 mètres	220	230
	Vert	7 mètres	270	280
	Jaune	10 mètres	150	170
	Argent	10 mètres	210	230
	Or	10 mètres	260	280



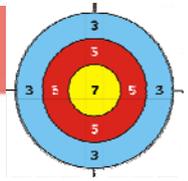
Pour les débutants possibilité de leur faire passer des badges de découvertes : « **Sarbi** »

Les tirs se font sur une série de 10 volées de 5 projectiles.

Distance de tir : 5 mètres

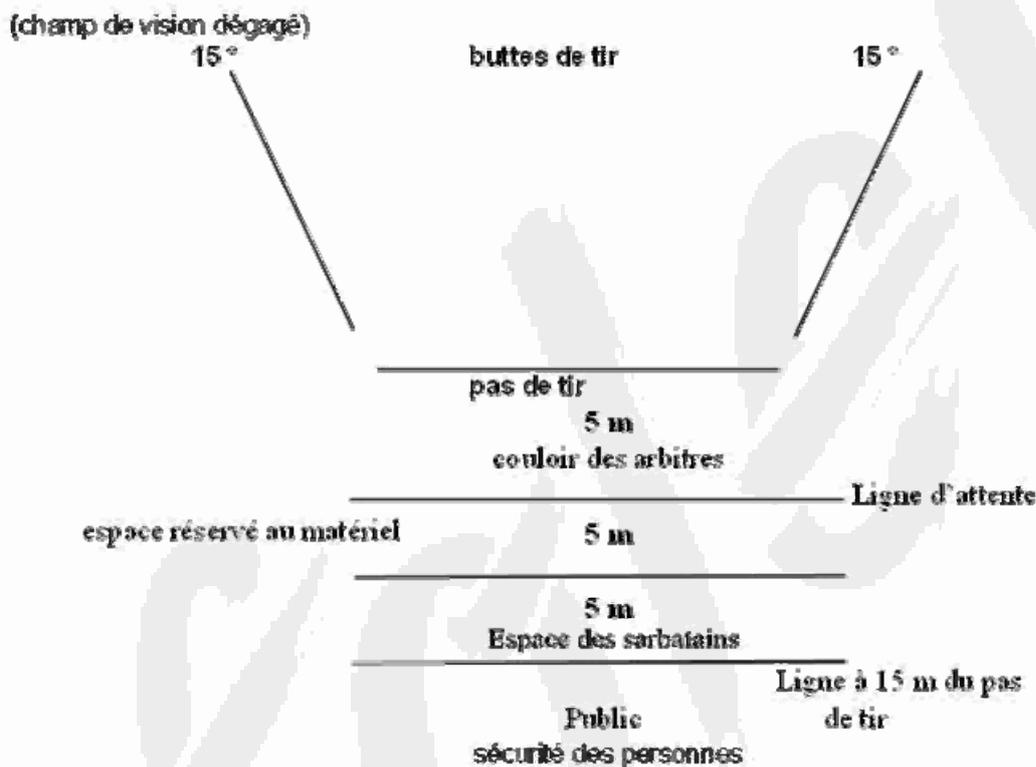
Couleurs	Distance	scores
Bleu	5 mètres	80
Rouge	5 mètres	110
Jaune	5 mètres	140

Remise d'un diplôme au sarbatin pour matérialiser l'événement.



VII – L'organisation d'un concours

Implantation du pas de tir



- **Hauteur** : La hauteur réglementaire du centre de la cible, pour tous les tireurs debout :
 - Pour les – de 13 ans, centre 110 cm (+ ou – 6%).
 - Pour les 13-16 ans, centre 130 cm (+ ou – 6%).
 - Pour les 17 ans et plus : centre 160 cm (+ ou – 6%).

Dans le cas d'un pas de tir très dense en nombre de compétiteurs, une rangée de blasons peut être disposée en dessous des autres blasons. Dans ce cas les hauteurs sont alors :

- Pour les – de 13 ans, centre à 85 et 110 cm
- Pour les 13-16 ans, centre à 105 et 130 cm.
- Pour les 17 ans et plus : centre à 135 et 160 cm.

Pour les tireurs devant être en position assise (tireurs handisports, en fauteuil). Le centre de cible est à 110 cm.



- **Distance de tir**

5 mètres pour les moins de 13 ans

7 mètres pour les 13-16 ans

10 mètres pour les 17 ans et plus.

Tableau récapitulatif :

Catégories	Distance de tir	Hauteur centre du blason	Taille maximale de la sarbacane*
Moins de 11 ans	5 mètres	110 centimètres	∅ ≤ 40 longueur 91 cm
11-12 ans	5 mètres	110 centimètres	∅ ≤ 40 longueur 91 cm
13 –14 ans	7 mètres	130 centimètres	∅ ≤ 40 longueur 122 cm
15 - 16 ans	7 mètres	130 centimètres	∅ ≤ 40 longueur 122 cm
17 - 18 ans	10 mètres	160 centimètres	∅ ≤ 40 longueur 122 cm
17 - 18 ans	10 mètres	160 centimètres	∅ > 40 longueur 122 cm
adultes	10 mètres	160 centimètres	∅ ≤ 40 longueur 122 cm
adultes	10 mètres	160 centimètres	∅ > 40 longueur 122 cm

* cette mesure prend en compte la taille du tube nu. Si on ajoute tous les éléments (embouchure, viseur, connecteur) la taille peut être majorée de 4 cm.

Bibliographie :

Divers sites internet ont servi à élaborer ce règlement adapté à notre forme de pratique, dont le site France blowgun.