

Le tir en salle (indoor)

Pratiqué de septembre à mars aux distances de 18 ou 25 mètres. Le 18 mètres est désormais l'unique distance tirée aux championnats d'Europe et du Monde

On tire 2 séries de 30 flèches (10 volées de 3 flèches). La compétition dure environ 3 heures. La pause entre les deux séries dure 15 minutes. On a droit à un échauffement sur paille et à un essai de 2 volées de 3 flèches.



Le score maximum est de 600 points.

2 minutes par volée + 20 s d'approche

Blasons FITA

- 60 cm à 25 mètres
- 40 cm à 18 mètres (Cadets jusqu'à Super-Vétérans) (60cm pour les benjamins et les minimes)
- Distance des blasons de 40 cm de 1,60 m du sol par rapport au centre
- Distance des blasons de 60 cm de 1,30 m du sol par rapport au centre



Blason trispot

- Arc à poulie (zone 10 réduite au petit centre)
- Arc classique séniors Niveau 1 possible
- Blason obligatoire dans les phases finales et utilisé dans les phases de qualification.
- On tire une flèche dans chaque spot.
- zone de points : 6 à 10
- Distance des blasons trispot de 1,30 m du sol par rapport au centre du "jaune" du 2ème spot






Le tir campagne (Field)

Un parcours à la campagne (de préférence sur un terrain accidenté et boisé) est composé de 24 cibles. La moitié des cibles est à distance connue (5 à 60 mètres), et l'autre est à distance variable (5 à 55 mètres). On dispose d'un temps de 4 minutes par volée de 3 flèches (3 minutes à partir du 1er janvier 2008).. Ce temps est décompté à la vue de la cible. Il faut savoir apprécier les distances pour être performant.

Il existe 3 catégories dans le tir campagne :

- tir libre (classique)
- tir sans viseur (Bare-bow)
- arc à poulie (compound)

<p>Blason field</p> <p>Les blasons comportent 6 zones (de 1 à 6 points, 5 étant le jaune, 6 étant le jaune central). Le centre est jaune et les 4 zones extérieures gris anthracite. Le rond central dans le jaune n'était comptabilisé en 5+ que pour départager les tireurs avec arcs à poulies (le rond central = 6 points à partir du 1er janvier 2008).</p> <p>Chaque archer tire 3 flèches par volée, soit un total de 72 flèches. Les phases finales ont été récemment introduites.</p>	<p>Blason field</p> <p>60 et 80 cm</p>	
	<p>Blason "gazinière"</p> <p>40 cm</p>	
	<p>Blason Birdy</p> <p>20 cm</p>	

Distances inconnues

Diamètres des cibles	Piquet Bleu Arcs nus	Piquet Rouge Autres arcs	Piquet Blanc Benjamins - Minimes
20cm	5 à 10m	10 à 15m	5 à 10m
40cm	10 à 20m	15 à 25m	10 à 15m
60cm	15 à 30m	20 à 35m	15 à 25m
80cm	30 à 45m	35 à 55m	20 à 35m

Distances connues






Diamètres des cibles	Piquet Bleu Arcs nus	Piquet Rouge Autres arcs	Piquet Blanc Benjamins - Minimes
20cm	5 - 10 - 15m	10 - 15 - 20m	5 - 10 - 15m

40cm	15 - 20 - 25m	20 - 25 - 30m	10 - 15 - 20m
60cm	30 - 35 - 40m	35 - 40 - 45m	20 - 25 - 30m
80cm	40 - 45 - 50m	50 - 55 - 60m	30 - 35 - 40m

Le tir nature

Les cibles du tir nature sont des blasons animaliers. On tire seulement 2 flèches. Les distances sont de 5 à 40 mètres.

Il existe 5 catégories d'arcs

Arc droit	la corde ne touche pas les branches en sorties de poupées; prise de corde méditerranéenne, flèches en bois	
Arc chasse	arc double courbure 64 pouces maximum, prise méditerranéenne, flèche de plus de 30 g	
Bare bow	arc classique sans viseur, réalisé avec des matériaux modernes (aluminium, carbone...)	
Compound	arc à poulies de chasse sans viseur, 60 livres maximum	
Tir libre	arc avec viseur et stabilisation	

3 zones de visée :

- **Zone tuée** (20 points pour la 1ère flèche, 15 points pour la seconde)
- **Zone blessée** (15 points pour la 1ère flèche, 10 points pour la seconde)
- **Zone manquée** (0 points)

Temps de visée :

- 30 ou 45 secondes suivant la catégorie ou le type d'arc

Distances :

- 5 à 40 mètres pour les adultes
- jusqu'à 35 mètres pour les vétérans



- jusqu'à 25 mètres pour les enfants

Le tir 3D

Ressemble un peu au tir nature, sauf que les cibles sont en mousse peinte, imitant ainsi les animaux en taille réelle. On dispose de 2 fois 20 cibles en distance inconnues et on tire 2 flèches par cible (du même pas de tir) dans un temps maximum de 1 minute à partir de l'arrivée au pas de tir.

On peut dire que ça correspond à un tir de chasse appliqué.

Distances :

- 5 à 45 m pour les piquets rouges (arcs libres)
- 5 à 35 m pour les piquets bleus (autres catégories)
- 5 à 25 mètres pour les piquets blancs (benjamin et minimes sans viseurs)

Zones :

- Zone blessée = 8 points
- Zone tuée = 10 points
- Zone spot central = 10+ (sert à départager les ex-aequos)
- Reste du corps = 5 points



[Voir quelques photos de tir 3D](#)

Le tir spécial jeunes archers

Les archers en catégorie benjamin, minime, et cadet tirent à 15 mètres en salle ou en extérieur

Niveau 1, 2, 3 et AS

Pour passer au niveau supérieur, l'archer doit faire 1 fois un score déterminé selon le concours.

Déroulement :

Niveau 3 vers niveau 2 , blason de 122 cm à 15 mètres :

- 240 points en 10 volées
- 336 points en 2 fois 7 volées

Niveau 2 vers niveau 1, blason de 80 cm

- 220 point en 10 volées
- 308 points en 2 fois 7 volées

Niveau 1 vers niveau AS, blason de 60

- 200 points en 10 volées
- 280 points en 2 fois 7 volées

Pour passer en compétition "fédérale", l'archer benjamin et minime doit faire sur un blason de 40 cm

- 200 points en 10 volées
- 280 points en 2 fois 7 volées

Pour passer en compétition "fédérale", l'archer cadet doit faire sur un blason de 40 cm

- 180 points en 10 volées
- 252 points en 2 fois 7 volées



Le tir sport adapté

Les sportifs présentant un handicap moteur, mental ou psychique peuvent participer aux compétitions.

Le site internet de la Fédération Française de Sport Adapté :

www.ffsa.asso.fr



Le tir fédéral

Le tir 2 x 50 m (appelé fédéral) se déroule en France, à l'extérieur. Tous les tireurs sont alignés du plus jeune au plus âgé. On tire 2 séries de 12 volées de 3 flèches, à une distance de 50 mètres. On a droit à un échauffement sur paille, 2 volées d'essai et un quart d'heure de pause entre les 2 séries.

Blasons

- 122 cm à 50 m

Distances

- 50 mètres
- 20m pour les benjamins
- 30m pour les minimes



Le tir Beursault

Le tir Beursault nous vient tout droit du Moyen-Âge.

C'est une discipline française pratiquée dans les "jeux d'arcs" des compagnies de Picardie, d'Ile de France et de Provence. C'est la discipline des traditions françaises de la chevalerie.

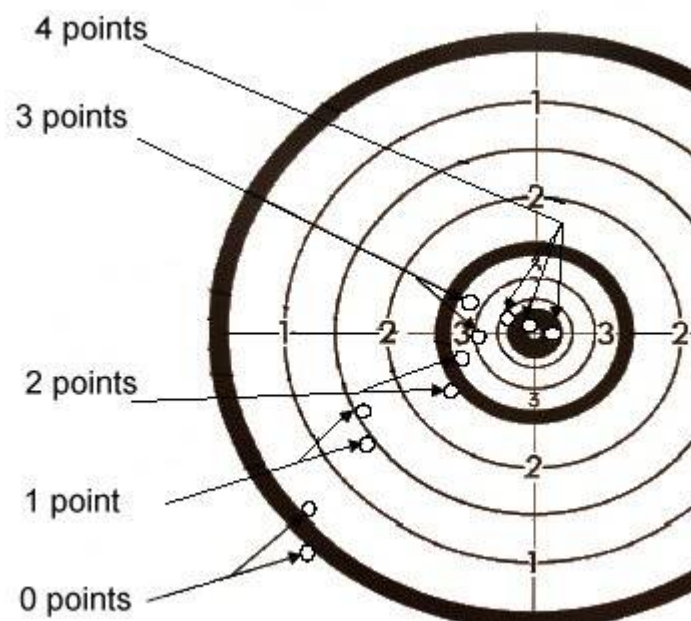
Le tir Beursault se pratique individuellement ou bien par équipe de 5 archers. Dans le cas de tir Beursault en équipes, les archers doivent s'approcher le plus près possible du centre pour marquer 1 point. Si les deux meilleures flèches appartiennent à la même équipe, celle-ci marquera 2 points.

On tire 40 flèches au total, mais une seule par volée, à une distance de 50 mètres (30 mètres pour les Benjamins et Minimes). Deux blasons Beursault se font face à 50 mètres. L'archer tire une flèche, va la chercher, puis tire dans l'autre blason derrière lui. L'aller-retour est appelé **halte**. L'archer aura fait 20 haltes.

On compte le nombre de flèches mises en cible (**les honneurs**), le maximum d'honneurs étant de 40. Puis, on compte le nombre de points. Les cordons sont défavorables (si une flèche atteint un cercle, on prend en compte le point en dessous).

La zone centrale est appelée **le noir**.

Les 3 zones centrales sont appelées **le chapelet**.



Blasons

- Beursault à 50 m, le centre étant placé à 1,10 m du sol
- Points de la cible : 1 à 4
- Cordon défavorable (on compte le point inférieur si la flèche touche un cercle)

Distances

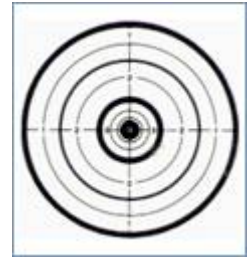
- 50 mètres
- 30 mètres pour les Benjamin et Minimes

Déroulement

- 1 flèche par volée
- 20 aller-retours (haltes) soit 40 flèches tirées
- 1 flèche dans la cible = 1 honneur, soit 40 honneurs maximum
- 160 points maximum

Durée

- 2 mn par volée + 30 s d'approche



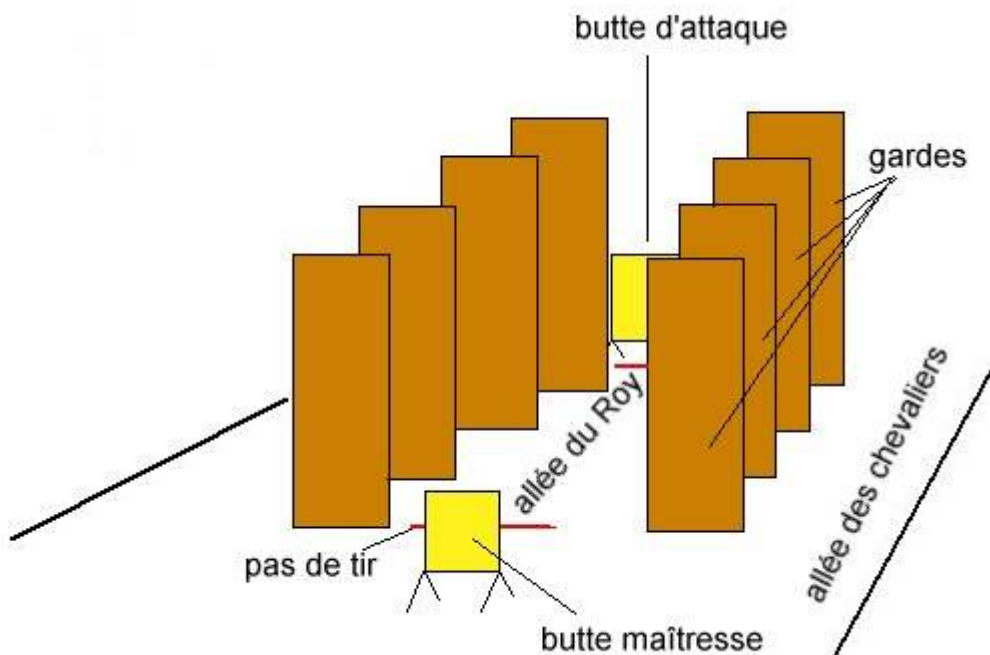
Cible Beursault de Championnat

Le jeu d'arc

Un **Jeu d'arc** ou **jardin d'arc** est composée de deux cibles opposées (la **butte maîtresse** et la **butte d'attaque**) et distantes de cinquante quatre mètres.

Entre les deux buttes se trouve une allée centrale appelée "**allée du Roy**". Seul le Roy de la Compagnie peut parcourir cette allée.

De chaque côté de l'allée du Roy se trouvent deux allées de dégagements appelées "**allées des chevaliers**", protégées par des panneaux de bois hauts de 4 mètres, appelés



gardes

Le tir olympique

Cette discipline se déroule à l'extérieur.

- 2 x 70 mètres toutes catégories + finales individuelles
- blasons de 122 cm
- tirs de qualification : 2 séries de 6 volées de 6 flèches soit 72 flèches (score maximal de 720 points)
- jusqu'aux 1/8èmes de finales, 3 volées de 6 flèches
- du 1/4 de finale à la finale, 4 volées de 3 flèches



Le tir FITA

La compétition se déroule en 4 temps :

- longue distance 90 mètres, puis 70 mètres sur un blason de 122 cm pour les hommes
- longue distance 70 mètres, puis 60 mètres sur un blason de 122 cm pour les dames
- courte distance 50 mètres, puis 30 mètres sur un blason de 80 cm



Les autres disciplines (loisirs)

Abat oiseau

Appelé aussi "jeu du papegay" signifiant perroquet, l'oiseau étant vert au moyen-âge. Au début, l'oiseau était vivant mais il fut vite remplacé par un oiseau de carton ou de bois (environ 5 x 3 cm).

Certains pratiquent l'abat oiseau à la perche.

Le tir commence par un salut à tous les archers : "Archers, je vous salue".

Puis chaque archer tire 1 flèche.

Celui qui abat l'oiseau est déclaré Roy de la Compagnie. Les suivants sont déclarés Roitelets.

Ce tir est pratiqué dans notre Compagnie vers la fin mars.



Le tir au drapeau

- Une cible de 5 cercles et de 15 mètres de diamètre est dessinée sur le sol avec en son centre un drapeau
- Les archers arcs classique tirent à 165m pour les hommes et 125m pour les femmes
- Les archers arcs à poulie tirent à 185 mètres
- Les jeunes (benjamins et minimes) tirent à 75 mètres
- 6 volées de 6 flèches ou 12 volées de 3 flèches sont tirées

L'archerie-golf

- un archer affronte un golfeur
- une fois le green atteint, il faut faire chuter une balle de 15cm placée à la verticale du trou en équilibre sur un trépied

Le ski-arc (round archery)

- principe du biathlon permettant au skieur de tirer à l'arc sur 3 parcours de 4 km. A chaque parcours, l'archer tire 4 flèches sur 4 cibles basculantes

Le tir à la perche

- Tir traditionnel du nord de la France. Il faut tirer sur un oiseau en papier sur une perche haute de 27 à 30 mètres

Déroulement d'une compétition

(tir en salle, tir fédéral, FITA)

- Le greffe prend votre inscription. Il ne faut donc pas oublier d'emporter votre licence, pièce d'identité et certificat médical avec vous (et quelques euros)
- On vous affecte un numéro de cible et d'un ordre de passage AB, ou CD.
- Il y a 4 archers maximum par cible. Seulement 2 tirent en même temps : A et B en premier, puis C et D. Les archers tournent à chaque volée : les derniers qui ont tiré (C et D) sont maintenant les premiers
- Vous avez droit à un échauffement sur paille et deux volées d'essai
- Il y a une pause d'un quart d'heure entre les deux séries
- Un marqueur est désigné pour totaliser le nombre de points. Un contre-marqueur peut être désigné pour vérifier le comptage et les résultats des 2 marqueurs doivent donc être identiques
- On porte les points sur la feuille de marque en ordre décroissant



Un feu tricolore discipline les tirs. Ce feu est maîtrisé par le responsable des tirs.

2 bips sonores			3 bips sonores
Appel des archers (20 s)	Autorisation de tirer (2 ou 4 minutes)	Il reste à l'archer 30 secondes pour tirer ses 3 flèches	Fin des tirs

A la fin des tirs, le responsable des tirs est remercié par des applaudissements. Les feuilles de marques sont prises pour

le classement.