

Conseils pour le concours de PIRIAC

Le concours salle dure entre 2 et 3 heures.

Sur chaque cible, il y a au maximum 4 archers, avec les lettres de A à D. Les archers A et B tirent ensemble et les archers C et D tirent ensemble. Sur la ligne de tir, les archers A et C se positionnent à gauche et les archers B et D à droite.

Pour ce concours, les benjamins et minimes (U13 ET U15) tirent sur des blason 80 cm à 15 m, les cadets à S3 (U18 à S3) tirent sur des blason 60 cm à 18 m. On trouvera donc sur les cibles

- soit 2 blasons de 60 cm : A et C tirent sur celui de gauche, et B et D tirent sur celui de droite
- soit 1 blason : les 4 archers tirent sur le même blason

Il y aura deux fois sept volées de trois flèches.

Les différentes zones sur le pas de tir sont matérialisées par 3 lignes au sol :

- la ligne de tir découpée en segment avec le numéro de cible juste devant
- la ligne des 3 mètres (3 m devant la ligne de tir)
- la ligne d'attente qui se trouve entre 3 et 5 m derrière (la zone d'attente commence derrière cette ligne)

Pendant le tir, si une flèche tombe dans la zone comprise entre la ligne de tir et la ligne des 3 mètres, sans être revenue des cibles, elle est considérée comme non tirée et une flèche supplémentaire, sortie du carquois, peut être utilisée par l'archer.

Les spectateurs ne doivent jamais franchir la ligne d'attente sauf s'ils demandent l'autorisation à l'arbitre de monter en cible.

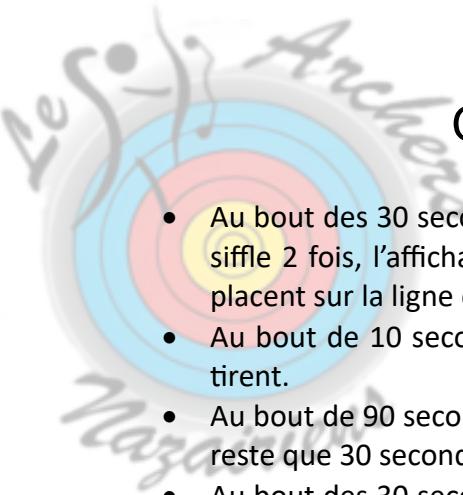
Organisation des volées.

On trouve :

- des volées d'échauffement au nombre de 3 où les tireurs ont 2 mn pour tirer autant de flèches qu'ils veulent/peuvent. Les points ne comptent pas !
- les volées rythmées : le concours est rythmé par des signaux lumineux et sonores. Sur les concours, les organisateurs utilisent pratiquement tout le temps un système qui s'appelle Chrono Tir : en plus des lettres des archers et des couleurs de feux, il affiche le décompte du temps.

En salle, lors des volées comptées, les archers ont 2 mn pour tirer 3 flèches. Au début, l'affichage indique A et B et le feu rouge est allumé. Les archers doivent attendre derrière la ligne d'attente. Puis :

- Le système siffle 2 fois, les archers A et B se placent sur la ligne de tir (A à gauche et B à droite).
- Au bout de 10 secondes, Le système siffle 1 fois et le feu passe au vert. Les archers tirent.
- Au bout de 90 secondes, le feu passe à l'orange pour prévenir les archers qu'il ne leur reste que 30 secondes.



Conseils pour le concours de PIRIAC

- Au bout des 30 secondes ou quand il n'y a plus d'archer sur la ligne de tir, Le système siffle 2 fois, l'affichage indique C et D, le feu rouge est allumé, les archers C et D se placent sur la ligne de tir (C à gauche et D à droite).
- Au bout de 10 secondes, Le système siffle 1 fois et le feu passe au vert. Les archers tirent.
- Au bout de 90 secondes, le feu passe à l'orange pour prévenir les archers qu'il ne leur reste que 30 secondes.
- Au bout des 30 secondes ou quand il n'y a plus d'archer sur la ligne de tir, Le système siffle 3 fois, les archers montent en cible pour compter les points si la volée est comptée mais surtout pour récupérer ses flèches.
- Après être revenu des cibles, Le système siffle 2 fois, cette fois-ci ce sont les archers C et D qui commencent.

ETC...

Préparations au concours

Voici quelques conseils pour que votre concours se déroule le mieux possible :

1. Plusieurs jours auparavant, je lis le mandat du concours (invitation envoyée par le club organisateur). Plusieurs informations sont à retenir :
 - date et heure du départ (ouverture du greffe)
 - adresse de la compétition
 - présentation de la licence (vous pouvez la télécharger sur : <https://monespace.ffta.fr/auth/login>)
 - tenue de l'archer (sur un premier concours, un pantalon clair est toléré avec un haut blanc)
2. Quelques jours avant le concours, je marque mes flèches de mes initiales sur le corps de la flèche, près des plumes, et non pas sur les plumes. Si je les ai déjà marquées, je vérifie qu'elles ne se sont pas effacées. Je vérifie que j'ai ma photo sur ma licence.
3. Le jour du concours, je prévois une boisson et un en-cas (une buvette est souvent présente), car un concours c'est long. Je me munis d'un stylo (pas rouge) qui fonctionne
4. Je pars suffisamment tôt de chez moi pour être sur place à l'ouverture du greffe.
5. Arrivé sur place, je repère le greffe, il peut se trouver dans une pièce à part pour être au calme, et je fais la queue avec ma licence. On me donne un numéro de cible et une lettre (A, B, C ou D).
6. Je m'installe sur une chaise dans la zone d'attente, à peu près en face de ma cible, et monte mon arc.



Conseils pour le concours de PIRIAC

7. Je fais mon échauffement, pour assouplir les articulations et augmenter les perceptions.

Déroulement du concours

Avant la période des tirs d'échauffement, les arbitres appellent les archers pour effectuer la vérification du matériel. Ils vérifient que l'archer tire avec du matériel conforme à sa catégorie, aux règlements, que les flèches sont marquées, etc...

Quand les archers ont tiré leurs flèches, ils déposent leur matériel en zone d'attente puis vont en cible pour récupérer leurs flèches (c'est mieux pour pouvoir tirer les volées suivantes).

Auparavant, il faut compter les points.

2 des 4 archers de la cible gèrent le comptage des points sur les feuilles de score. Le premier remplit la marque officielle et l'autre la contremarque. Les archers, dans l'ordre des lettres, annoncent leurs points par ordre décroissant. Les autres archers vérifient. Si un des archers n'est pas d'accord sur la valeur de la flèche, un des archers appelle un arbitre et lui indique, sans la toucher, la ou les flèche(s) à juger.

Tant que la valeur des flèches n'a pas été relevée, ni les flèches, ni le blason ne doivent être touchés. Quand leur valeur a été marquée, un des 2 archers, ne tenant pas la marque, coche les impacts par un petit trait sur le blason vers le centre du trou.

Les comptes finis, les archers qui tiennent la marque déposent les plaquettes au sol, à au moins 3 m des cibles, pour ne pas se blesser avec les flèches plantées en cible lors qu'ils se baisseront pour ramasser les plaquettes à la prochaine volée. La plupart des accidents en salle sont de cette nature.

Nota :

- si un archer tire plus de 3 flèches ou tire une flèche au-delà de la limite de temps, il verra ses 3 plus mauvaises flèches comptées.
- si la valeur relevée d'une flèche est erronée, ne pas faire de surcharge, appeler l'arbitre qui écrira la bonne valeur en rouge, mais ce sera à vous de faire les sommes.
- sur casse de matériel, l'arbitre vous donne 1/4 h pour réparer. Oublier sa palette en cible n'est pas considéré comme un incident matériel ... Dire alors que son viseur glisse...
- si lors du tir, une flèche frappe le blason et retombe au sol (appelé faire un refus), dire à l'autre archer tirant sur la même cible d'arrêter de tirer et sans quitter la ligne de tir, il faut lever le bras pour appeler un arbitre, et lui expliquer le problème.