



Les différentes disciplines de tir à l'arc.

1 - Le tir à 18m

Pratiqué généralement entre le mois de septembre et le mois de mars de l'année suivante, le tir se déroule à la distance de 18 m.

On trouve deux types de blasons : le blason de 40 ou 60 cm qui comporte des zones marquantes de 1 à 10 points et le blason trispots qui ne comporte que des zones marquantes de 6 à 10 points. La taille officielle des blasons non trispots en compétition est de 60 cm pour les catégories U13 et U15 et de 40 cm pour les catégories U18, U21 et adultes.

Lors d'une compétition de tir à 18m, les archers tirent 20 volées de 3 flèches chacune. Soit 60 flèches comptées. Un échauffement à la distance est prévu avant le début des tirs. Une pause est observée à la fin de la 10ème volée puis le tir reprend pour 10 volées supplémentaires.

Le score maximal est de 600 points.

Lorsque cela est indiqué sur le mandat de la compétition, voire au championnat de France, une compétition de tir à 18m peut comporter des phases finales. Le règlement est simple : après les qualifications, les archers sont classés en fonction du total de leurs points. Le premier archer classé rencontre le dernier classé (au "Cut", c'est-à-dire en-deçà d'un seuil préalablement indiqué) et ainsi de suite. Les archers se rencontrent en duel et le meilleur à l'issue du match remporte le duel. Le perdant est éliminé de la compétition.

Les matches en arc classique se jouent selon le système des sets. Les athlètes reçoivent deux points de set chaque fois qu'ils gagnent un set de trois flèches. Si les deux athlètes font le même score pour leurs trois flèches, ils reçoivent chacun un point de set. Le premier athlète à atteindre six points de set remporte le match.

Les matches d'arc à poulies se jouent sur le décompte total des points. Les athlètes tirent 15 flèches en cinq volées de trois flèches. L'athlète avec le score le plus élevé gagne le match.

S'il y a égalité dans un match, en arc classique selon le système des cinq sets ou dans un match à poulies selon le score cumulatif, alors on départage les athlètes sur une ou deux flèches de barrage (en fonction de la valeur de la première flèche). Chaque athlète tire une flèche et c'est celle qui est tirée au plus proche du centre qui l'emporte.

2 - Le Tir à l'Arc Extérieur

Le Tir à l'Arc Extérieur (TAE) est une appellation qui regroupe deux disciplines : le "Tir à l'Arc Extérieur discipline internationale" et le "Tir à l'Arc Extérieur discipline nationale". Il se pratique généralement au début du printemps jusqu'à la fin de l'été.

A - Le Tir à l'Arc Extérieur discipline internationale

La cible pour l'arc classique est de 122 cm de diamètre avec un cercle du 10 de 12.2 cm. Elle se situe à une distance de 20 à 70 mètres selon la catégorie de l'archer.

LES ARCHERS NAZAIRIENS FORMATION DEBUTANTS

La cible pour l'arc à poulies fait 80 cm de diamètre avec un cercle du 10 qui mesure 8 cm de diamètre. En compétition nationale et internationale, les cibles d'arc à poulies ne comprennent que les cercles jaunes, rouges et le cercle bleu intérieur. Les arcs à poulies tirent à la distance de 50 mètres.

Les athlètes tirent une épreuve de qualification ou de classement pour déterminer les têtes de série dans leur catégorie (type d'arc et sexe). L'épreuve de classement se compose de 72 flèches, selon le système de scores cumulatifs.

Lorsque cela est indiqué sur le mandat de la compétition et lors du Championnat et de la Coupe de France, une compétition de TAE discipline internationale peut comporter des phases finales. Le règlement est simple : après les qualifications, les archers sont classés en fonction du total de leurs points. Le premier archer classé rencontre le dernier classé (au "Cut", c'est-à-dire en-deçà d'un seuil préalablement indiqué) et ainsi de suite. Pour les matchs, voir tir à 18m.

TAE International - Les distances officielles

Catégorie	Arc Classique	Arc à poulies
U11	20m - blason de 80	/
U13	30m - blason de 80	/
U15	40m - blason de 80	/
U18	60m - blason de 122	50m - blason 80 cm à 6 zones
U21	70m - blason de 122	50m - blason 80 cm à 6 zones
Senior 1	70m - blason de 122	50m - blason 80 cm à 6 zones
Senior 2	70m - blason de 122	50m - blason 80 cm à 6 zones
Senior 3	60m - blason de 122	50m - blason 80 cm à 6 zones

B - Le Tir à l'Arc Extérieur discipline nationale

Le Tir à l'Arc Extérieur discipline nationale est une discipline typiquement française. Elle regroupe un maximum de personnes et peut être appréhendée comme un tremplin vers la discipline internationale.

Lors d'une compétition de Tir à l'Arc Extérieur, en discipline nationale comme en discipline internationale, les archers tirent 12 volées de 6 flèches chacune. Soit 72 flèches comptées. Un échauffement à la distance est prévu avant le début des tirs.

Une pause est observée à la fin de la 6ème volée puis le tir reprend pour 6 volées supplémentaires.

Le score maximal est de 720 points.

TAE National - Les distances officielles

Catégorie	Arc classique	Arc Nu	Ar à poulies
U13	20m sur blason de 80cm	/	30m sur blason de 80cm
U15	30m sur blason de 80cm	30m sur blason de 80cm	
U18	50m sur blason de 122cm		50m sur blason de 122cm
U21	50m sur blason de 122cm	50m sur blason de 122cm	50m sur blason de 122cm
Senior 1	50m sur blason de 122cm		50m sur blason de 122cm
Senior 2	50m sur blason de 122cm		50m sur blason de 122cm
Senior 3	50m sur blason de 122cm		50m sur blason de 122cm

3 - Le tir en campagne

Le tir en campagne est une discipline de parcours qui se déroule sur un parcours multicibles sur tous types de terrain, y compris des champs, bois et forêts...

Les compétitions accueillent trois styles d'arc : arc classique, arc à poulies, arc nu (barebow et longbow, ce dernier en France uniquement).

Les archers tirent sur des blasons de couleurs noires et jaunes implantés à des distances allant jusqu'à 60 mètres. Les cibles ont six anneaux concentriques, quatre noirs et deux jaunes. Le cercle jaune intérieur vaut six points, l'anneau jaune extérieur cinq points et les noirs de quatre à un point.

Une compétition de tir en campagne peut se dérouler de trois façons. L'une ou l'autre est indiquée sur le mandat de la compétition :

- Un parcours de 24 cibles à des distances inconnues.
- Un parcours de 24 cibles à des distances connues.
- Un parcours de 12 cibles à des distances connues (marquées sur le piquet qui matérialise le pas de tir) et 12 cibles à des distances inconnues.

Autrement dit, les archers ne tireront jamais deux fois sur la même cible et seront amenés à se rendre d'une cible à l'autre en suivant un parcours balisé.

Chaque archer tire 3 flèches par cible, soit 72 flèches sur toute la durée de la compétition. Le score maximal est de 18 points par cible, soit un total maximal de 432 points.

Un temps limite de 3 minutes par cible sera autorisé à partir du moment où l'archer prendra sa position au poste de tir, ce qu'il doit faire le plus rapidement possible, dès que le poste de tir est libre.

Une compétition de tir en campagne, une fois les 24 cibles tirées, dure généralement une journée.

4 - Le tir 3 D.

Le tir 3D se pratique généralement de mars à novembre, en pleine nature, forêt, prairie, parfois sur des terrains vallonnés...

Le tir 3D se pratique en pelotons sur un parcours composé de 24 cibles. Celles-ci sont des représentations animales en polyuréthane, grandeur réelle. On peut marquer 5, 8, 10 ou 11 points en fonction des zones atteintes.

Chaque archer tire deux flèches. Les distances de tir vont de 5 à 30 m et même 45 mètres pour les tirs libres, en fonction des catégories. Un pas de tir spécifique est réservé aux jeunes (benjamins, minimes) et à ceux qui souhaitent découvrir la discipline.

Il est possible de participer à un tir 3D avec un de ces 5 arcs : Arc nu, arc chasse, arc droit (ou longbow), arc à poulies nu et tir libre. Un classement individuel est établi ainsi qu'un classement par équipe comprenant trois archers du même club.

LES ARCHERS NAZAIRIENS FORMATION DEBUTANTS

Les tireurs à l'arc pratiquant la chasse réelle ne dépendent pas de la FFTA. Cette pratique est réglementée par l'O.N.C (Office National de la Chasse).

5 - Le parcours nature.

Discipline de parcours au même titre que le Tir en campagne et le Tir 3D, le Parcours Nature se rapproche essentiellement de cette dernière en ce qu'elle propose aux archers de tirer sur des cibles animalières en papier.

Le Parcours Nature se pratique en pelotons sur un parcours de 21 cibles. Celles-ci sont composées de blasons animaliers, photos ou dessins, de différentes tailles. Des zones de points donnent le score de chaque flèche 20, 15, ou 10 points en fonction des zones atteintes.

Dans cette discipline, il existe 4 sortes de blasons sur un parcours de 21 cibles :

- 4 cibles petits animaux. Distances de tir : de 5m à 15m.
- 6 cibles petits gibiers. Distances de tir : de 15m à 25m.
- 7 cibles moyens gibiers. Distances de tir : de 20m à 35m.
- 4 cibles grands gibiers. Distances de tir : de 30m à 40m.

Chaque archer tire deux flèches. Les distances de tir vont de 5 à 40 m en fonction des catégories. Un pas de tir spécifique est réservé aux jeunes (benjamins, minimes) et à ceux qui souhaitent découvrir la discipline.

Il est possible de participer à un tir Nature avec un de ces arcs : Arc nu, arc chasse, arc droit (ou longbow), arc à poulies nu et tir libre. Un classement individuel est établi ainsi qu'un classement par équipe comprenant trois archers du même club.

6 - Le Run Archery.

A l'image du Biathlon, le Run Archery est une discipline combinée. Chaque participant s'élance avec son arc à la main sur un parcours d'environ 1km à la fin duquel il devra tirer 4 flèches pour toucher autant de cibles. Un tir manqué équivaut à un tour de pénalité d'une distance d'environ 150m.

Le coureur repart pour une nouvelle boucle et adoptera une position à genou lors de son 2ème tir. Reste alors une 3ème phase de course et de tir, de nouveau debout, suivie d'une courte distance pour passer la ligne d'arrivée.

Le Run-Archery se pratique sur des cibles spécifiques de 16 cm de diamètre pour un tir à 18 m. Elles sont en mousses et protégées à l'arrière par des cibles en paille. Ces cibles ont la particularité d'être à bascule ce qui permet d'accroître le côté ludique de la discipline en se rapprochant le plus possible de la logique du biathlon !

Les distances en font une discipline accessible au plus grand nombre. Elle apporte une façon ludique aux personnes souhaitant se (re)mettre au sport et elle permet aussi aux plus motivés d'entrer dans une logique de performance en compétition.

7 - Le Beursault.

Pratiqué sur un terrain spécifique nommé « jeu d'arc », "jardin d'arc" mais aussi "beursault" qui lui donne son nom, le tir beursault est une discipline régie par des règles d'honneur et de courtoisie dont la codification a trait à la bienséance tout autant qu'à la sécurité.

C'est le seul tir où l'on compte d'abord les honneurs (nombre de flèches à l'intérieur du grand cordon) avant de compter les points. Rester dans la carte signifie rester dans l'honneur, au sens propre comme au figuré. Cela fait partie de l'initiation à la Chevalerie de l'Arc. Le traditionnel "Mesdames, messieurs, je vous salue" est de mise avant de tirer sa première flèche dans un beursault.

Aujourd'hui, le concours beursault consiste à tirer une seule flèche en aller-retour dans un jeu d'arc et cela 40 fois de suite, soit 20 haltes précédées de 2 haltes d'essai. Outre son côté traditionnel, le tir beursault est, au niveau sportif, un tir très éducatif et d'une grande difficulté. Devoir tirer une fois dans un sens, une fois dans l'autre (avec ce que cela implique pour le vent ou le soleil), une seule flèche à la fois, sans possibilité d'erreur, demande une grande concentration. Si, sur une volée de trois flèches, il est possible d'en avoir une moins bonne, cela n'est pas permis au Beursault. Un 7 sur un blason de 122 cm à 50 m équivaut à une flèche hors carte (hors de l'honneur) sur une carte Beursault.

Dans les concours beursault, sont admis l'arc classique, l'arc à poulies et l'arc droit.

La vigilance dans un jeu d'arc est primordiale pour assurer la sécurité de tous. Pour cela, le peloton sera précédé par le marqueur qui ouvrira le pas de tir lorsque toutes les flèches du peloton (5 tireurs) seront arrivées en cible. Il pourra être assisté d'un « garde-panton » à chaque butte pour empêcher toute entrée inopinée sur le pas de tir. Le dernier archer du peloton (ou le garde-panton) fermera l'entrée du pas de tir avec une chaîne après son passage.