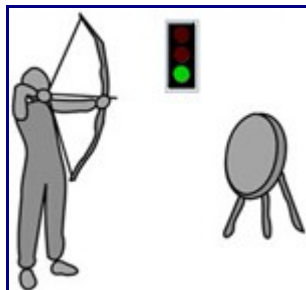


## Tir sur cible "anglaise"

( Cette description ne concerne que les concours FITA, salle et tir fédéral.)

### Contrôle du temps de tir



#### Etape 1



2 signaux sonores Appel des archers sur la ligne de tir (10 s)

#### Etape 2



1 signal sonore Début de la volée (2 ou 4 mn)

#### Etape 3



Reste 30s pour terminer sa volée

#### Etape 4



3 signaux sonores Fin des tirs

*La séquence (étapes 1 à 3) est répétée pour les archers suivants avant l'étape final 4*

A l'issue des tirs, les archers vont effectuer le marquage des points et retirer leurs flèches.

### Marquage et évaluation des scores

**Un marqueur doit être désigné pour chaque cible.** Les scores sont relevés après chaque volée. Les marqueurs portent la valeur de chaque flèche en ordre décroissant sur la feuille de marque. Les autres compétiteurs de cette cible vérifient la valeur de chaque flèche annoncée. En cas de litige, il sera fait appel à l'arbitre qui sera seul juge de la valeur de la flèche. Le total de chaque volée ainsi que le cumul successif de toutes les volées sont calculés et reportés sur la feuille de marque.

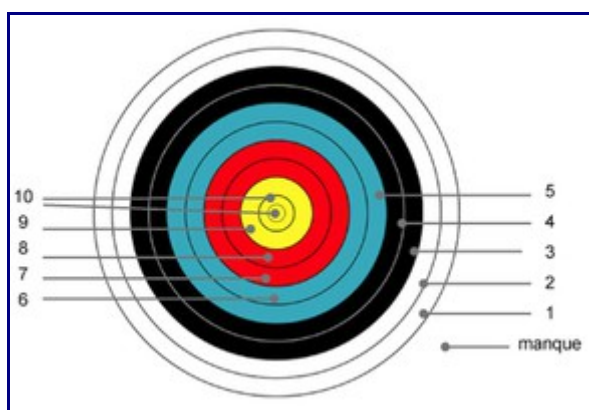
**Nota :** sur cibles "anglaise", le cordon est compté "favorable", à savoir qu'il vaut pour le point supérieur.

**Ni les flèches, ni le blason ne doivent être touchés** jusqu'à ce que toutes les flèches de la cible soient enregistrées, et surtout s'il y a appel à un arbitre. Avant le retrait des flèches, l'impact de celles-ci sera coché sur le blason. Une fois le marquage terminé, les archers retournent derrière la ligne d'attente en attendant le signal de début d'une nouvelle séquence de tir.

## Salle - 2x18

Cette discipline est pratiquée en salle, durant la période hivernale, d'octobre à mars.

Distance	<b>18m</b>
Déroulement	<b>2 séries de 10 volées de 3 flèches</b>
Blasons	<b>"anglais" suivant catégories</b>
Zone de points	<b>de 1 à 10 pts (6 à 10 pour les trispots)</b>
Total de points	<b>600</b>
Durée	<b>2 mn par volée + 10 s d'approche</b>



### Déroulement

Dans les concours en salle, le rythme de tir est particulier.

Les archers sont répartis à 4 par cible, avec chacun, un numéro de cible et une lettre (A, B, C ou D).

Les archers ne tirent jamais tous ensemble. Ils sont divisés en deux vagues :

- les archers A et B en constituent la première vague,
- les archers C et D la deuxième.

Au début du tournoi, les archers appartenant au peloton A-B vont sur le pas de tir pour débiter la séance.

Après avoir tiré leurs 3 flèches, la vague C-D vient prendre position sur la ligne de tir et effectue son tir.

Ensuite, les archers tournent à chaque volée : à la deuxième volée, c'est donc la vague C-D qui va en premier sur le pas de tir et le peloton A-B ensuite. Et ainsi de suite, jusqu'à la dixième volée.

### Échauffement

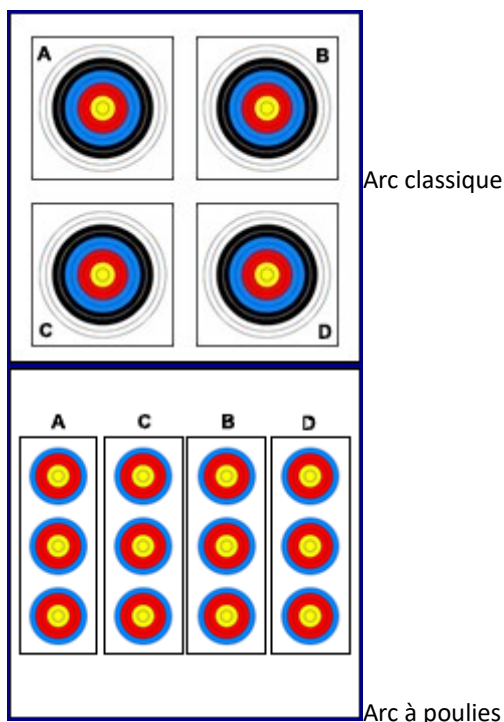
Deux versions, soit échauffement libre sur des cibles destinées à cet effet et placées à une distance inférieure à 18m, puis deux volées d'essai (nombre de flèches non limité) à la distance, soit x minutes d'échauffement (nombre de flèches non limité) à la distance puis début des tirs comptés. La deuxième version est plus rare.

### Blasons utilisés

La taille des blasons dépend de la catégorie et du type d'arc de l'archer :

- Arc classique - Benjamins et minimes : blason de 60cm,
- Arc classique - Cadets jusqu'à Super-Vétérans : blason de 40cm,
- Arc à poulies : trispot (avec zone du 10 réduit au petit centre).

**Nota** : les trispots sont aussi utilisés pour les championnats départementaux, régionaux et nationaux en arc classique.



### FITA Salle

Concours avec 2 distances : **2x25m et 2x18m**. Il se déroule sur une journée.

Le matin, à une distance de 25m sur blason de 60cm, pour toutes les catégories, l'après midi à une distance de 18m, comme au concours salle 2x18m.

Le maximum de points est donc de **1200** points.

### FITA

Depuis l'année 2000, le tir FITA connaît deux variantes :

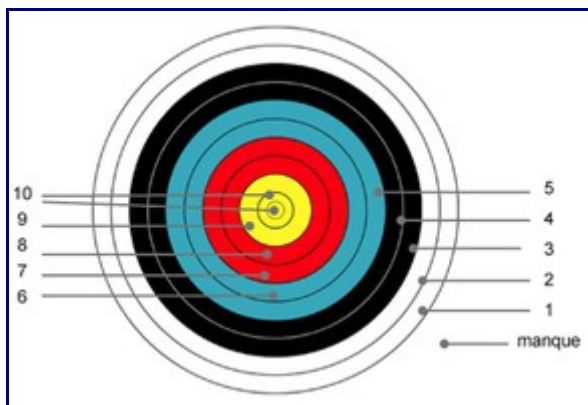
- le tir FITA Arc classique (tir olympique) et le tir FITA Arc à poulies
- le tir FITA Star

### Arc classique

La compétition comporte deux parties :

- **Phases qualificatives** : les archers tirent 2 x 36 flèches (2 x 6 volées de 6 flèches en 4mn).

Distance	<b>suites catégories</b>
Déroulement	<b>2 séries de 6 volées de 6 flèches</b>
Blasons	<b>"anglais" suites catégories</b>
Zone de points	<b>de 1 à 10 pts</b>
Total de points	<b>720</b>
Durée	<b>4 mn par volée + 10 s d'approche</b>



### Les distances

Catégories		Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors Séniors	Vétérans Super Vétérans
Arc classique	H	2 x 30m	2 x 50m	2 x 70m	2 x 70m	2 x 70m
	F			2 x 60m		2 x 60m

- **phases finales** : à l'issue de ce tir, les meilleurs archers (ce nombre peut varier) sont sélectionnés dans chaque catégorie.

Commencent alors les 1/8ème de finale. Les tireurs se rencontrent de la façon suivante :

- Le 1er rencontre 16ème
- le 2ème rencontre 15ème
- etc...

Chaque duel se tire au meilleurs des **5 set de 3 flèches en 2mn**. La finale désignera le gagnant du concours.

### Arc à poulie

La compétition comporte deux parties :

- **Phases qualificatives** : Les archers (à partir de la catégorie Cadet) tirent 2 x 36 flèches (2 x 6 volées de 6 flèches en 4mn).

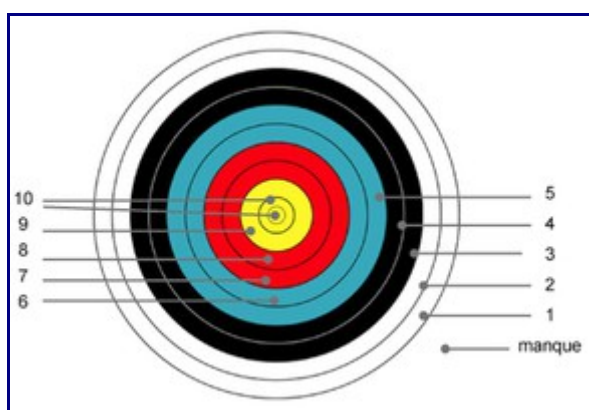
Distance	<b>50m</b>
Déroulement	<b>2 séries de 6 volées de 6 flèches</b>
Blasons	<b>"anglais" de 80, 6 zones</b>
Zone de points	<b>de 5 à 10 pts</b>
Total de points	<b>720</b>
Durée	<b>4 mn par volée + 10 s d'approche</b>



- **Phases finales** : les archers tirent **5 volées de 3 flèches en 2 mn**. La finale désignera le gagnant du concours.

## FITA Star

Distance	suivant catégories
Déroulement	suivant distances
Blasons	"anglais" 80 et 122cm
Zone de points	de 1 à 10 pts
Total de points	<b>1440</b>
Durée	suivant distances



Les archers tirent 36 flèches à des distances différentes selon leur catégorie.

Aux longues distances (blasons 122cm), les archers tirent 6 volées (6 flèches) en 4 minutes.

Aux courtes distances (blasons 80cm), les archers tirent 12 volées (3 flèches) en 2 minutes.

### Les distances

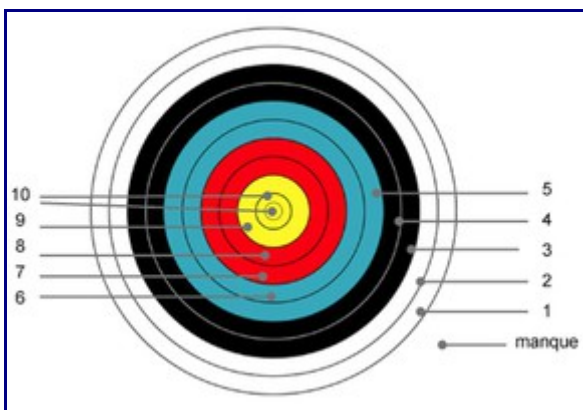
Catégories		Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors Séniors	Vétérans Super Vétérans
Arc classique	H	2x30m (122cm) 2x20m (80cm)	2x50m (122cm) 2x30m (80cm)	2x70m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)	1x90m (122cm) 1x70m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)	2x70m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)
	F			2x60m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)	1x70m (122cm) 1x60m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)	2x60m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)

Catégories		Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors Séniors	Vétérans Super Vétérans
Arc à poulies	H	2x30m (122cm) 2x20m (80cm)	2x50m (122cm) 2x30m (80cm)	1x90m (122cm) 1x70m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)	1x90m (122cm) 1x70m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)	2x70m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)
	F			1x70m (122cm) 1x60m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)	1x70m (122cm) 1x60m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)	2x60m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)

## Fédéral

Le **tir fédéral** n'existe qu'en France. Il est idéal pour débiter la compétition en extérieur. Sur un terrain de sport, tous les tireurs se retrouvent sur la même ligne (du plus jeune au plus ancien).

Distance	<b>50m</b>
Déroulement	<b>2 séries de 6 volées de 6 flèches</b>
Blasons	<b>"anglais" 122cm</b>
Zone de points	<b>de 1 à 10 pts</b>
Total de points	<b>720</b>
Durée	<b>4 mn par volée + 10 s d'approche</b>



**Nota :** depuis la saison 2004-2005, le tir Fédéral se tire sur une distance unique de **50m**.  
Auparavant, il se déroulait avec une série à 50m sur blason de 122cm et une série à 30m sur blason de 80cm.

Pour les plus jeunes, les cibles, avec blason de 122 cm, seront rapprochées :

- **20m pour les benjamins,**
- **30m pour les minimes.**

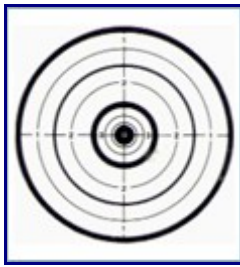
## Beursault

C'est la plus ancienne des traditions du tir à l'arc en France.

C'est une tradition pratiquée dans les "jeux d'arcs" des compagnies de Picardie, du Nord, d'Ile de France et de Champagne.

**C'est la discipline des traditions françaises de la chevalerie.**

Distance	<b>50m</b>
Déroulement	<b>20 haltes (aller-retour) - 40 flèches</b>
Blasons	<b>Beursault 45cm</b>
Zone de points	<b>de 1 à 4 pts</b>
Total de points	<b>40 / 60</b>
Durée	<b>1 mn par flèche</b>

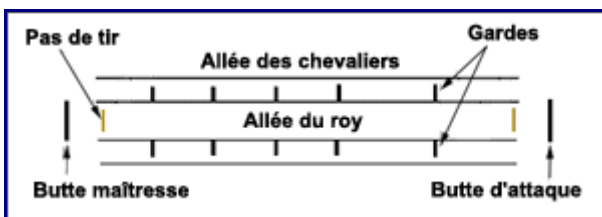


Blason Beursault 45cm

### Le jeu d'arc

Un Jeu d'arc (où l'on tire le Beursault, entre autres) et qui est situé dans un jardin d'arc, se compose de deux buttes (cibles) opposées et distantes d'un cinquantaine de mètres. Ces buttes s'appellent **butte d'attaque** et **butte maîtresse**. Entre les deux, une allée centrale dénommée "**allée du Roi**". Lui seul a le droit de l'emprunter. De part et d'autre de l'allée centrale, deux allées de dégagements appelées "**allées des chevaliers**".

Le jardin d'arc qui peut également abriter des cibles anglaises, campagne etc. ...



La sécurité est assurée par des panneaux de bois de 4m de hauts, appelés "gardes", placées de part et d'autre tout le long de l'allée du Roi.

La tradition veut que les buttes soient garnies en permanence de leur carte, même lorsqu'il n'y a pas de tir, faute de quoi on dit que la butte "pleure" ou est "morte".



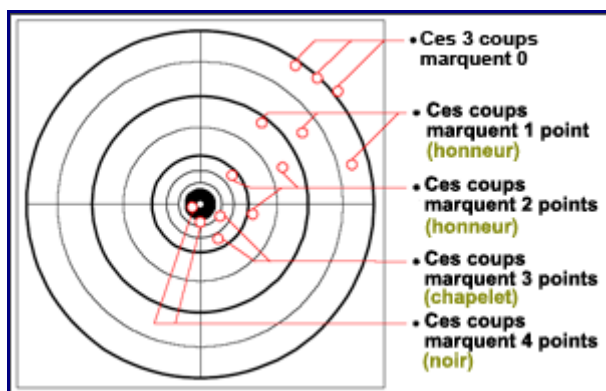
### Déroulement

Les tireurs sont regroupés par pelotons de 5 à 6 archers. Au début du concours, chaque archer tire une flèche de la **butte maîtresse** (à côté du logis) vers la **butte d'attaque** (la plus éloignée du logis). Ensuite ils empruntent l'allée de dégagement pour rejoindre la butte d'attaque.

Une fois tous les archers regroupés, ils comptabilisent leurs points. Chaque flèche dans la cible compte pour un "**honneur**" et autant de points que déterminés par son emplacement dans la cible.

A l'issue du marquage les archers tirent une flèche de la butte d'attaque vers la butte maîtresse et ainsi de suite pendant **20 "haltes" ou aller-retour**.

L'archer tirera donc 40 flèches. Au maximum il aura donc 40 honneurs, si toutes ses flèches ont atteint la cible avec un maximum de 160 points. **Au beursault, le cordon est compté "défavorable", hormis pour le noir .**



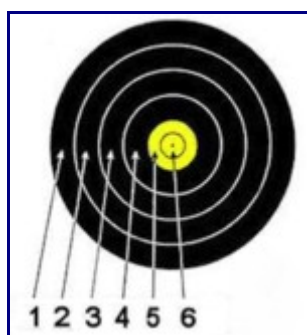
Un autre détail est à considérer : le centre de la carte Beursault est placé à 1,00 m au dessus du sol. Elle correspondait à la hauteur du défaut d'armure (beursail) d'un adversaire à pied.

## Tir Campagne

Pratiqué exclusivement en extérieur, il s'agit là d'un tir plus difficile. En effet, il se pratique sur terrain accidenté découvert ou en sous-bois.

Il associe découverte de la nature et pratique du Tir à l'Arc. En plus du tir lui-même, pour être performant, il faut savoir évaluer les distances.

Distance	5 à 60m
Déroulement	24 cibles - 3 flèches
Blasons	Field
Zone de points	de 1 à 6 pts
Total de points	432
Durée	4 mn par volée



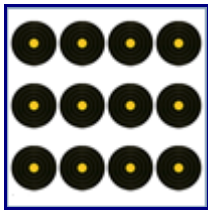
### Blasons utilisés

Un parcours complet est, en général, composé de 24 cibles. Ils peuvent être de 3 types :

- La moitié du parcours est composé de **distances connues** et l'autre moitié de **distances inconnues**.
- 24 **distances connues**.
- 24 **distances inconnues**.

Le tir en campagne se pratique sur des cibles spécifiques. Depuis la saison 2008, les blasons comportent 6 zones (de 1 à 6 points). Le centre, jaune, comporte 2 zones, plus 4 zones extérieures, gris anthracite. Les diamètres utilisés sont de 80 cm, 60 cm, 40 cm et 20 cm.





Diamètre 20cm (Birdy)



Diamètre 40cm (Gazinière)



Diamètres 60cm et 80cm

Les archers tirent une volée de 3 flèches en 4mn sur chaque cible du parcours.

**Nota :** le décompte du temps commence dès que le tireur à la cible en vue.

La ligne de tir est matérialisée par trois piquets de couleur différente, suivant le type d'arc utilisé par l'archer et sa catégorie d'âge.

#### Distances inconnues.

Diamètres des cibles	Piquet Bleu	Piquet Rouge	Piquet Blanc
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	Piquet Rouge	Piquet Blanc
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

## Tir Nature

Le tir Nature s'apparente au Tir en Campagne.

Le tir, rapide, s'effectue sur des blasons animaliers placés à des distances variables de 5 à 40 mètres, avec des arcs nus, sans aucun système de visée.

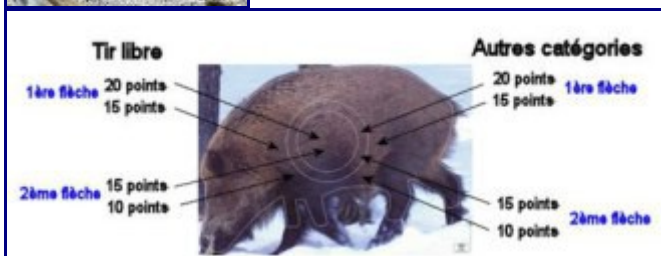
La partie centrale de l'animal est appelée zone "tué" et le reste zone "blessé".

Distance	5 à 40m
----------	---------

Déroulement	2x 21 cibles - 2 flèches
Blasons	Animaliers
Zone de points	de 10 à 20 points
Total de points	1470
Durée	30 ou 45s pour 2 flèches



Blason animalier



2 flèches sont tirées sur chaque cible, à **partir de 2 distances, toutes inconnues**. Le pas de tir est matérialisé par des piquets de couleur.

- Piquet Jaune : ligne de départ de chaque pas de tir.

Cibles	Piquet Rouge	Piquet Bleu	Piquet Blanc
Grands gibiers	entre 30 et 40m	35m max.	30m max.
Gibiers moyens	entre 20 et 35m	25m max.	25m max.
Petits gibiers	entre 15 et 25m	20m max.	15m max.
Petits animaux	entre 5 et 15m	15m max.	15m max.

Catégories	Piquet Rouge	Piquet Bleu	Piquet Blanc
Vétérans, Séniors, Juniors	1ère flèche	2ème flèche	
Cadet		1ère flèche	2ème flèche
Benjamin, Minimes			2 flèches

A chaque flèche, le nombre de points par zones touchées est différent :

	1ère flèche	2ème flèche
zone "tuée"	20 points	15 points
zone "blessée"	15 points	10 points

De plus, en fonction de la catégorie et du type d'arc, les temps alloués sont différents : **30 ou 45s** pour les 2 flèches.

## Tir 3D

Il existe aussi du tir sur cibles en 3 dimensions qui représentent des animaux de taille "réelle".

Sa pratique est proche du tir nature, avec un tir moins rapide mais qui réclame plus de précision. Il y a en plus, une zone supplémentaire, appelé "spot", dans la zone "tuée".

Distance	5 à 45m
Déroulement	2x 20 cibles - 2 flèches
Cibles	Animalières 3D
Zone de points	de 0 à 11
Total de points	880
Durée	1 mn pour 2 flèches



Cible 3D.

2 flèches sont tirées sur chaque cible, **distances toutes inconnues**. Le pas de tir est matérialisé par des piquets de couleur suivant la catégorie de l'archer. Piquet : ligne de départ de chaque pas de tir.

Piquets	Catégorie / Arc	Distances
Rouge	Séniors - arc libre	entre 5 et 45m
Bleu	toutes autres catégories	entre 5 et 30m

**Nota :** des photographies de chaque gibier doivent être affichées au greffe.

### Le comptage des points se fait comme suit :

- 11 points Petit cercle centré dans la zone 10
- 10 points Cercle dans la zone vitale
- 8 points Reste de la zone vitale
- 5 points Corps de l'animal
- 0 point Cornes, sabots, plumes ( queue du dindon), cible manquée, pattes et ergots des gibiers à plumes

	Arc nu		Arc à poulies nu		Arc Droit		Arc Libre		Arc Chasse	
	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes
Benjamins	OUI	OUI								
Minimes	OUI	OUI								
Cadets	OUI	OUI					OUI	OUI		
Juniors	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
Séniors	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
Vétérans	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI

(Application : septembre 2014)

Catégories arcs