



Compagnie de Gui Le Rouge

Tir à l'Arc : Mes premiers pas dans les concours Nature et/ou 3D





SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
POURQUOI FAIRE DES CONCOURS ?	3
COMMENT PARTICIPER À DES CONCOURS ?	4
BIEN SE PRÉPARER, CONCOURIR ET RETOUR D'EXPÉRIENCE	6
LA PREPARATION	6
LE JOUR DU CONCOURS.....	6
A VOTRE ARRIVÉE.....	6
DÉROULEMENT DU CONCOURS	7
FIN DU CONCOURS	7
RETOUR D'EXPERIENCE.....	7
LES PIÈGES DU PARCOURS	7
ÉVOLUER EN TOUTE SÉCURITÉ	8
FAITES VOTRE PROPRE BILAN	8
SUIVI DU CLASSEMENT	8
POUR ALLER PLUS LOIN	9
ANNEXES	10
REGLEMENT NATURE.....	10
GÉNÉRALITÉS	10
CONFORMITÉ DU MATÉRIEL.....	12
DÉROULEMENT DES TIRS	13
REGLEMENT 3D.....	14
GÉNÉRALITÉS	14
CONFORMITÉ DU MATÉRIEL.....	15
DÉROULEMENT DES TIRS	16



Introduction

Ami(e)s Archers de Gui le Rouge nous vous saluons.

Vous trouverez dans ce guide, de quoi identifier les concours, y participer et quelques conseils pour vous y préparer.

La compagnie remercie tous les participants et participantes à la construction de ce document au fil du temps. Nous essayons de la faire évoluer en fonction des modifications du règlement. Les membres du Conseil de la compagnie restent à votre écoute pour tout renseignement complémentaire.

Pourquoi faire des concours ?

Les instructeurs de votre compagnie, vous ont appris les bases du tir à l'arc, tant sur le plan du vocabulaire (allonge, bras d'arc, visée, noc set, corde, poupée, band, ..), que sur le plan technique (réglage de l'arc, armement, visée et décoche, ...), sans oublier les aspects sportifs et réglementaires (santé, sécurité).

Les tirs de tradition (le Saint Sébastien, l'abat d'oiseau, etc ..) et le passage des flèches, vous permettent déjà d'apprécier votre progression et animent en vous le souhait d'aller plus loin.

Comme vous avez pu le constater, notre compagnie possède un terrain sur lequel sont disposées des cibles natures et 3D. La compagnie organise depuis quelques années, un petit concours interne à la fin de l'hiver, permettant découvrir le tir à l'arc dans un contexte différent de celui des cibles d'entraînement. C'est aussi le moment d'apprendre les règles du jeu (déroulement du concours et marquage des points). À ce titre, vous trouverez en Annexe les règles du jeu pour les concours Nature et 3D.

Et oui, vos flèches n'ont pas atteint ce que vous visiez pour différentes raisons : une distance mal évaluée, une posture mal appropriée, une mauvaise allonge, etc ..

Cela a peut-être éveillé en vous l'âme d'un compétiteur. Et bien c'est en participant à des concours que vous pourrez continuer votre apprentissage et atteindre le niveau que vous souhaitez.

Faire de la compétition, c'est monter en compétence sur le plan technique. C'est vivre une situation demandant beaucoup de concentration. C'est adapter pour chaque cible, son tir en fonction des contraintes du relief, de la luminosité, du climat, ...

Avant d'aller plus loin, êtes-vous bien en possession d'une licence vous permettant de concourir ?



Comment participer à des concours ?

Notre compagnie étant affiliée à la FFTA, vous trouverez donc de nombreuses informations sur leur site web, et en particulier votre espace personnel (information sur votre licence). À ce titre, il est indispensable pour concourir d'avoir une licence mentionnant « pratique en compétition » (pour nouveau licencié : attestation médicale annuelle indiquant votre aptitude à pratiquer ce sport / pour renouvellement de licence : voir questionnaire santé).

Sachez que les concours (qu'ils soient amicaux ou sélectifs) se déclinent par discipline (exemple : nature, 3D, 3DI, ..), par arme (barebow, arc à poulies nu, arc droit, arc libre, arc chasse), par catégorie (U13, U15, U18, U21, sénior 1, 2 et 3) et sexe (femme, homme).

L'annonce d'un concours est du ressort de la compagnie organisatrice qui dépose sur le site de la FFTA un mandat et le diffuse à certains Clubs. Vous trouverez aussi au sein des Comités Départementaux, le calendrier des saisons Hiver / Été dans lequel figure la publication des mandats des compagnies affiliées à chaque département.

Voici par exemple, l'Île-de-France, le Loiret, l'Essonne et les Yvelines :

<http://www.tiralarcidf.com/pages/nature-5/>

<https://www.cd45-tiralarc.com/le-calendrier-les-mandats/concours-du-loiret/nature/>

<http://www.archers91.fr>

<http://archers78.fr>

Cela vous donnera donc une petite idée des clubs organisateurs, de leurs localisations géographiques, de la fréquence de leurs concours, etc ... Avec tout cela vous serez en mesure de planifier votre saison de compétition.

Voici à titre d'exemple ce qu'il y avait au 17/08/2017 pour le tir 3D sur le site de la FFTA :

Accueil / Compétitions et résultats

Compétitions et résultats

Discipline: Tir 3D | Ligue / Région: 25 - COMITE REGIONAL ILE DE FRANCE DE TIR A L'ARC
 Type d'épreuve: Individuel | Département: Tous
 Date de début: 17/08/2017 | Date de fin: 16/09/2017 | Ville: Toutes

3 compétitions (Page 1 / 1)

TIR 3D à JABLINES - Tir 3D 2018 - 17/09/2017	Mandat	Détails
3 D FONTENAILLES à FONTENAILLES - Tir 3D 2018 - 08/10/2017		Détails
CONCOURS 3D à BAILLET EN FRANCE - Tir 3D 2018 - 06/10/2017		Détails

Remonter

Il suffit de cliquer sur une des trois compétitions pour découvrir le mandat.



Regardons par exemple celui de Jablines.

TIR 3D à JABLINES - Tir 3D 2018 - 17/09/2017

État :	Validée
Structure Organisatrice :	2693017 - GAGNY 1ERE CIE D'ARC USM
Nom de l'épreuve :	TIR 3D
Type d'épreuve :	Individuel
Département :	93000 - COMITE DEPARTEMENTAL SEINE ST DENIS
Comité régional :	2500 - COMITE REGIONAL ILE DE FRANCE DE TIR A L'ARC
Discipline :	Tir 3D - 1 X 24 CIBLES
Date :	Dimanche 17/09/2017
Lieu :	JABLINES
Caractéristique :	Individuel
Adresse :	FRANCE
Téléphone :	0143084987
E-mail :	thierry.haus@wanadoo.fr
Site web :	http://tiralarc.usm.gagny.free.fr

En cliquant sur leur site web, l'annonce du mandat apparaît et il suffit de télécharger le document puis suivre les modalités d'inscriptions (participation avec (sans) repas).

Comme vous pourrez le constater, il y a un nombre limité de compétiteurs et mieux vaut ne pas tarder pour s'y inscrire.

Nous vous invitons aussi à bénéficier de l'expérience de certains compétiteurs de notre compagnie pour vous aider dans vos démarches (choisir le concours le plus adapté à son niveau, co-voiturage, faire partie de son peloton, ...).

Maintenant que votre inscription est prise en compte, il vous faut vous préparer.



Bien se préparer, concourir et retour d'expérience

La préparation

La veille d'un concours, le matériel et la tenue vestimentaire doivent être vos principales préoccupations.

Vous avez certainement remarqué que dans un magasin d'archerie, plusieurs centaines d'accessoires sont proposés pour votre arc, vos flèches et vos tenues vestimentaires. Il n'en reste pas moins que ces accessoires sont autorisés ou pas selon la catégorie dans laquelle le compétiteur se trouvera. Il est donc important de bien connaître les spécificités des concours NATURE et 3D.

Une attention particulière doit être apportée à la conformité du matériel, sans quoi vous pourriez être disqualifié.

Pour la tenue, voici quelques conseils :

- Selon les prévisions météorologiques, protégez-vous de : pluie, neige, froid, vent, soleil
- Évitez les vêtements trop amples pouvant gêner la décoche
- Chaussez-vous correctement : chaussure de marche, botte si précisée par l'organisateur
- Dans certains cas (tir en équipe, et pour les podiums !) pensez à la tenue officielle du club, il est important de porter nos couleurs à cette occasion !
- Testez vos tenues durant un entraînement.

Pour votre confort :

- Prenez de quoi boire et grignoter (barre céréales, fruits secs, ...), car la fatigue est au rendez-vous
- Et éventuellement un siège pliant sac à dos (attente au pas de tir, et parfois le bienvenu en fin de parcours !)
- Un spray anti-moustique
- Des pansements (ampoule au pied par exemple)

Petit conseil d'amis, prévoyez aussi un nombre de flèches suffisant, une corde supplémentaire, une pince, etc...

Le jour du concours

A votre arrivée

Vous avez vérifié la veille que tout était bien conforme, et bien il n'est pas rare d'oublier son arc ou ses flèches :-(au moment de monter en voiture.

Pour votre voyage, prévoyez d'arriver une demi-heure avant l'ouverture du greffe.

A votre arrivée sur les lieux du concours, présentez-vous au « greffe » (avec votre licence) afin de retirer votre feuille de marque, justificatif de repas,... (vérifiez votre catégorie d'arc et âge sur la feuille, et signalez si erreurs).

Un pas de tir sur cibles d'échauffement est installé par l'organisateur pour effectuer les réglages d'arc.

La formation des pelotons (4, 5 ou 6 compétiteurs maximums selon les recommandations de l'organisateur, en veillant à une certaine hétérogénéité d'arme par exemple un maximum de 2 tir libre) se fait par affinité ou imposé par l'organisateur (Championnat de ligue et France).

L'affectation de sa cible de départ peut être organisée (désignée au moment du départ sur le parcours



par l'arbitre) ou planifiée sur un tableau de pelotons (départ simultané posté)

Au sein même du peloton, l'ordre de tir des compétiteurs (ABCDEF) et désignation du marqueur et contre marqueur est attribué d'un commun accord. A chaque cible, la rotation des tireurs se fait de la manière suivante : Cible 1 → ABCDEF, Cible 2 → BCDEFA, Cible 3 → CDEFAB , Cible 4 → DEFABC, etc

Soyez attentif à votre matériel et flèches, car à tout moment de la compétition, les arbitres en vérifieront leur conformité. Ils veilleront aussi aux consignes de sécurité et respects du règlement par les archers durant toute la compétition.

Déroulement du concours

Dans votre peloton, vous serez amené à désigner ceux qui rempliront les feuilles de marque.

Les pelotons vont rejoindre les cibles de départ ou entrée dans le parcours. Votre peloton va progresser de cible en cible. A chaque cible, une fois les tirs effectués, les points acquis seront reportés sur la feuille de marque et contre marque.

Fin du concours

Votre peloton a fini de tirer sur la dernière cible et renseigné les points sur les feuilles de marques, alors, il est venu le temps de retourner au greffe et de faire les comptes.

Le greffe vérifie et enregistre tous les résultats pour donner lieu au classement et distribution des récompenses aux 3 meilleurs archers de sa catégorie (âge et arme).

La contre marque vous sera restituée et certainement analysée par vos soins. Alors ?

Retour d'expérience

Les pièges du parcours

Que reste-t-il de ce que vous avez appris pendant votre initiation au tir à l'arc ?

Force est de constater que le parcours que vous venez de faire à certainement remis en cause vos acquis.

Vous avez remarqué que la perception des distances est différente, car vous n'avez plus de repères. La mise en scène perturbe vos estimations et devez tenir compte :

- du relief,
- de la végétation,
- de la luminosité,
- du climat.

La fatigue et le manque de concentration ont aussi influencé votre séquence de tir, à savoir :

- la colonne de visée,
- la respiration,
- l'ancrage,
- la décoche,
- le bras d'arc.

De plus, vous avez dû faire un peu d'acrobatie pour éviter une branche ou un pas de tir accidenté.



Le confort passe par des postures différentes :

- des genoux fléchis,
- des pieds joints ou un appui sur un genou,
- un déhanché pour le dévers,
- un bassin légèrement tourné pour compenser une pente.

Enfin, vous avez certainement remarqué en parcours 3D, que la zone tuée pouvait être de face, de dos, de côté. Avez-vous donc remarqué grâce à vos jumelles, où se situait la zone tuée (alignement des pattes avant (bras), près des omoplates) ?

Vous constaterez que de nombreux paramètres sont à prendre en compte, à commencer par la concentration.

Évoluer en toute sécurité

Les différents déplacements entre cibles doivent être faits avec la plus grande attention. Voici quelques conseils :

- Respecter les consignes sur le pas de tir (laisser les sacs ou pas).
- Il est interdit de faire demi-tour sur un parcours.
- Ne chercher pas les flèches perdues, elles sont souvent ramenées au greffe par d'autres archers.
- Déplacez-vous en peloton.
- Vérifier souvent l'état de votre arc (band, détalonnage) et de vos flèches.

Faites votre propre bilan

Chaque compétition vous laissera un souvenir de situation, de circonstance, d'ambiance au sein du peloton qui vous servira de progression pour vos prochains concours.

Faut-il mémoriser les blasons animaliers / animal en mousse pour estimer plus vite les distances ?

A chacun ce qui lui importe de trouver, de prouver ... faites d'autres disciplines, chercher les bonnes sensations et faites-vous bien conseiller.

Suivi du classement

À la fin des concours, le greffe enregistre les résultats sur le site de la FFTA, ce qui permet de consulter vos résultats sur le site de la fédération en sélectionnant la discipline, le département de rattachement, etc.



Voici à titre d'exemple, une recherche sur le tir nature :

The screenshot shows the website of the Fédération Française de Tir à l'Arc (FFTA) with a search filter for national rankings. The search criteria are: Saison: 2017, Type: individuel, Sexe: Homme, Discipline: Tir Nature, Catégorie d'âge: Vétérans, and Arme: Arc Droit. The results table shows one entry: Vétérans Homme Arc Droit 2017, Tir Nature, Homme, Arc Droit, Vétérans - Super Vétérans, 01/09/2016, 31/08/2017, individuel, National.

Nom classement	Discipline	Sexe	Arme	Catégorie d'âge	Date Début	Date Fin	Type
Vétérans Homme Arc Droit 2017	Tir Nature	Homme	Arc Droit	Vétérans - Super Vétérans	01/09/2016	31/08/2017	individuel National

Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter de faire une bonne saison et de prendre plaisir à chacune de vos participations.

Pour aller plus loin

Si vous voulez faire un stage afin d'améliorer votre technique et optimiser les performances, nous vous invitons à prendre connaissance de ce que propose la société « Arc Impact » (<http://www.stagetir3d.fr/>) ainsi que les stages proposés chaque année par le comité régional d'Île-de-France (<https://www.tiralarcidf.com/pages/parcours/>).

Alors, prêt à viser le Championnat de France ?



Annexes

Règlement NATURE

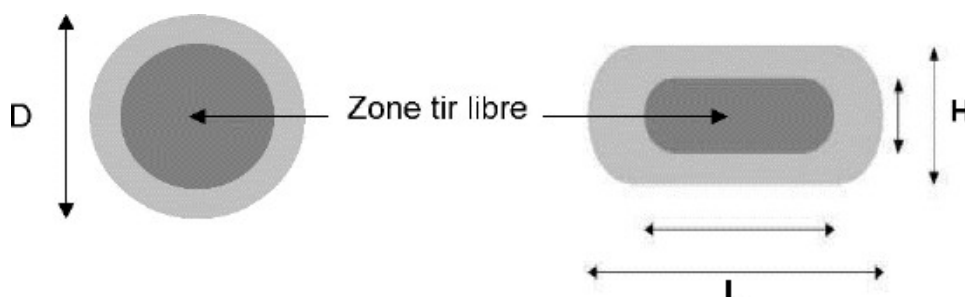
Généralités

Le parcours nature est synonyme de tir de zone, car le temps limité (max. 45s) conditionne une précision limitée. Il se déroule sur 21 cibles en distances inconnues.

Sur un circuit balisé, des piquets d'attente de couleur jaune, indiqueront la présence des pas de tirs. Le pas de tir est identifié par un piquet de couleur rouge, bleu ou blanc, distant eux-mêmes de la cible nature. Pour information, c'est à partir de ces piquets que l'arbitre déclenchera le chronomètre pour vérifier le temps mis par le compétiteur.

Le choix des cibles et des distances est laissé à l'initiative de l'organisateur en respectant certaines règles. Les parcours doivent comporter des blasons animaliers, qui ont été catégorisés en 4 groupes, à savoir : petits animaux (birdies), petits gibiers, moyens gibiers, grands gibiers

Vous pouvez vous rendre sur le site <https://www.ffta.fr/tir-nature-catalogue-des-blasons-animaliers> pour découvrir le catalogue des blasons homologués FFTA. Vous constaterez que les dimensions de la zone tuée (ovale ou ronde), diffèrent et que c'est à partir de leur surface que sont classés les blasons animaliers, à savoir :



Selon la taille de la zone tuée, il est défini sur un parcours un nombre de cibles à respecter ainsi que certaines distances comme le résumant les tableaux suivants :

	Pas rouge	Pas bleu	Pas blanc
Grands Gibiers	Entre 30 et 40 mètres	35 mètres maxi	30 mètres maxi
Moyens Gibiers	Entre 20 et 35 mètres	30 mètres maxi	25 mètres maxi
Petits Gibiers	Entre 15 et 25 mètres	20 mètres maxi	15 mètres maxi
Petits Animaux	Entre 5 et 15 mètres	15 mètres maxi	15 mètres maxi



Dimensions des Zones "Tué" pour tous les types d'arc sauf l'Arc Libre :

Types de cibles	Zones rondes	Zones Ovale
Grands Gibiers	"Tué" = Ø 300 mm	D 225 mm × L 360 mm
Moyens Gibiers	"Tué" = Ø 225 mm	D 180 mm × L 275 mm
Petits Gibiers	"Tué" = Ø 150 mm	D 115 mm × L 180 mm
Petits Animaux	"Tué" = Ø 75 mm	D 60 mm × L 95 mm

Dimensions des Zones "Tué" pour l'Arc Libre :

Types de cibles	Zones rondes	Zones Ovale
Grands Gibiers	"Tué" = Ø 150 mm	D 115 mm × L 180 mm
Moyens Gibiers	"Tué" = Ø 150 mm	D 115 mm × L 180 mm
Petits Gibiers	"Tué" = Ø 75 mm	D 60 mm × L 95 mm
Petits Animaux	"Tué" = Ø 75 mm	D 60 mm × L 95 mm

La couleur rouge ou bleu ou blanche, est reportée sur des piquets matérialisant ainsi des pas de tir différents. Le tableau suivant indique aux archers de leur catégorie le temps total imparti pour les tirer,

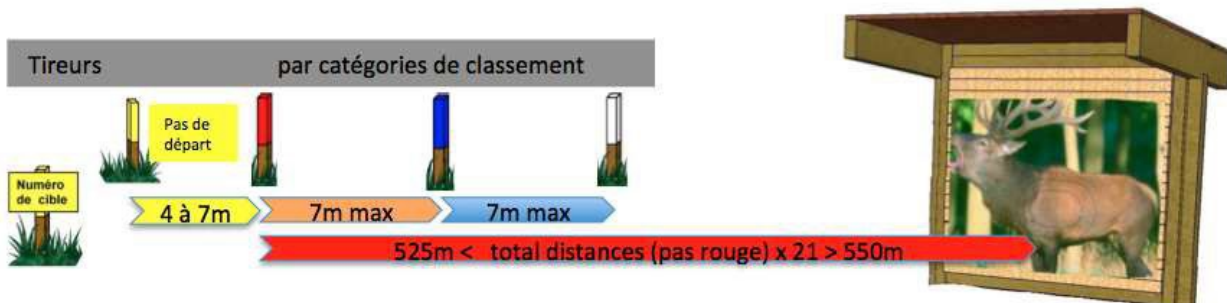
	Arc Nu		Arc à Poulie nu		Arc droit		Arc Libre		Arc Chasse	
	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes	Femmes	Hommes
U13	45	45								
U15	45	45								
U18	45	45					45	45		
U21	30	30	30	30	30	30	45	45	30	30
Seniors 1	30	30	30	30	30	30	45	45	30	30
Seniors 2	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45
Seniors 3	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45

A savoir :

Chaque archer devra réaliser ses deux tirs selon l'attribution des pas ci-dessous et dans l'ordre dégressif de distance :

- Senior 1,2 et 3 ainsi que U21 : 1ère flèche au pas rouge, 2ème flèche au pas bleu.
- U18 : 1ère flèche au pas bleu, 2ème flèche au pas blanc;
- U15 et U13 (arc nu) : : les deux flèches du pas blanc.

Pour synthétiser le paragraphe ci-dessus, voici un schéma de principe des éléments mis en jeu (piquets, distance, cible), à savoir :





Remarque : Pour les petits animaux, il est obligatoire de positionner 2 blasons sur 1 ou 2 buttes ; (repérés par une marque rouge pour la première flèche et bleue et blanche pour la seconde flèche, en rapport avec la couleur des piquets).

Conformité du matériel

Une attention particulière doit être apportée à la conformité du matériel, sans quoi vous pourriez être disqualifié. Le tableau ci-après recense par types d'armes ce qui est interdit, autorisé / admis :

	Arc NU	Arc à poulies NU	Arc droit	Arc chasse	Arc Libre
Descriptif	Arc recurve de type classique devant passer dans un anneau de 122 mm tout équipé	Arc de type compound à poulies ou cames	l'arc tendu la corde ne touche pas les branches	de type classique démontable ou monobloc	Arc classique ou arc à poulies ave viseur
Hauteur d'arc	libre	libre	libre	libre	libre
Puissance	libre	≤ 60#	libre	libre	CO ≤ 60# CL illimité
Stabilisateur Compensateur	Interdit, poids autorisé sur la partie inférieure du fut de l'arc	130 mm maximum, poids autorisé sur la partie inférieure du fut de l'arc	Interdit	130 mm maximum compensateur interdit	Libre
Nazette Sucette	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Autorisé
Clicker	Interdit	Autorisé	Interdit	Interdit	Autorisé
Repose flèche	libre	libre	tapis règlementé *	tapis règlementé *	libre
Overdraw	Interdit	Autorisé jusqu'à 60mm	Interdit	Interdit	Autorisé classique 40mm , Poulies 60mm
Flèches baguées*	Ø 9,3mm max. pour le tube et Ø 9,4mm max. pour la pointe cible ou field (collées ou vissées) et ne pas causer de dégâts exagérés, marquées et identiques en cible	Ø 9,3mm max. pour le tube et Ø 9,4mm max. pour la pointe cible ou field (collées ou vissées) et ne pas causer de dégâts exagérés, marquées et identiques en cible	Ø 9,3mm max. pour le fut bois et Ø 9,4mm max. pour la pointe, plumes naturelles, marquées et identiques en cible	Ø 9,3mm max. pour le tube et Ø 9,4mm max. pour la pointe cible ou field (collées ou vissées) et ne pas causer de dégâts exagérés marquées et identiques en cible,	Ø 9,3mm max. pour le tube et Ø 9,4mm max. pour la pointe cible ou field (collées ou vissées) et ne pas causer de dégâts exagérés marquées et identiques en cible
Carquois d'arc	Interdit	Autorisé	Interdit	Autorisé	Autorisé
Corde	1 ou 2 repères encoches	1 ou 2 repères encoches	1 ou 2 repères encoches	1 ou 2 repères encoches	Aucune restriction
Silencieux de corde	Interdit	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Technique de tir	choix protection doigts, prise de corde et ancrage libre	choix protection doigts, prise de corde et ancrage libre	prise méditerranéenne ou doigts sous encoche	prise méditerranéenne ou doigts sous encoche	choix protection doigts ou décocheur

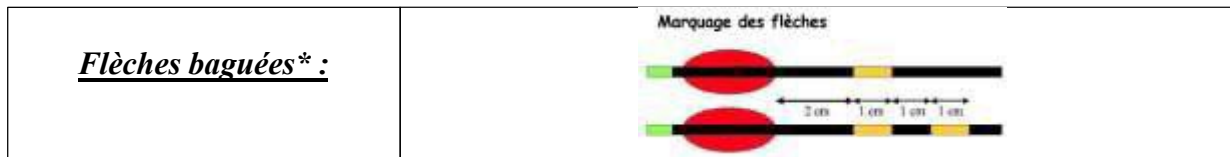
Pour compléter le précédent tableau, voici d'autres aspects réglementaires à prendre en compte :

- Les viseurs et les repose-flèches autorisés ne doivent pas être électriques ou électroniques
- Maintien de l'arc : seules les dragonnes sont autorisées, le port de gants de tous types est autorisé
- Les protections de buste et de bras de tous types matière et longueur sont autorisées
- Protection des doigts de corde : gants, doigtiers, palettes avec ou sans écarteur, et les emplâtres ainsi que les marques sur palettes sont autorisés
- Des manchons de protection des branches d'arc sont autorisés (à condition qu'ils ne servent pas d'aide à la visée)
- Les jumelles sont interdites sur le parcours nature
- L'arc droit peut être démontable en 2 parties de longueur égale par le milieu ; un arc droit, conforme à la catégorie peut être déclaré en arc nu (barebow) ou en arc chasse lors de compétitions individuelles ou par équipes (nature et 3D)
- Si le matériel d'un archer ne correspond à aucune des catégories décrites ci-dessus, il doit être affecté à la catégorie "arc libre"
- La technique de tir choisie (méditerranéenne ou doigts sous encoche) doit être toujours la même durant toute la compétition.



Déroulement des tirs

Comme vous avez pu le constater, dans cette discipline l'archer tire une première flèche à un piquet puis doit avancer à un deuxième piquet plus proche de la cible, pour tirer une deuxième flèche. De ce fait, il faut être en mesure de distinguer les deux flèches, c'est pourquoi les flèches seront baguées comme le montre le dessin suivant :

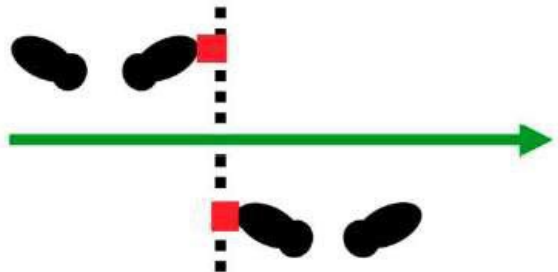


Remarques :

- Il est conseillé aussi de rajouter sur le fut quelques mots permettant de distinguer ses flèches (exemple : Initiale de votre nom et appartenance à une compagnie soit SD – Gui le Rouge).
- Nous rappelons que le tir en cible doit être fait de 2 flèches identiques pour la même volée.

Une fois arrivé au piquet de tir, le tireur a un temps limité pour découvrir la cible, en évaluer sa distance et tirer sa première flèche, puis avancer au deuxième pas de tir pour tirer sa deuxième flèche.

Remarque : il est possible de se mettre devant ou derrière le piquet de tir du moment que l'archer soit en contact avec ce dernier.



Une fois que tout le peloton a tiré ses flèches, il est question d'enregistrer les scores sur les feuilles de marques et contre marques, selon la règle suivante :

	zone tuée	zone blessée
flèche 1	20	15
flèche 2	15	10

Si les flèches 1 et 2 ne sont pas dans les zones de marquage, la valeur attribuée à la flèche est égale à zéro.



Règlement 3D

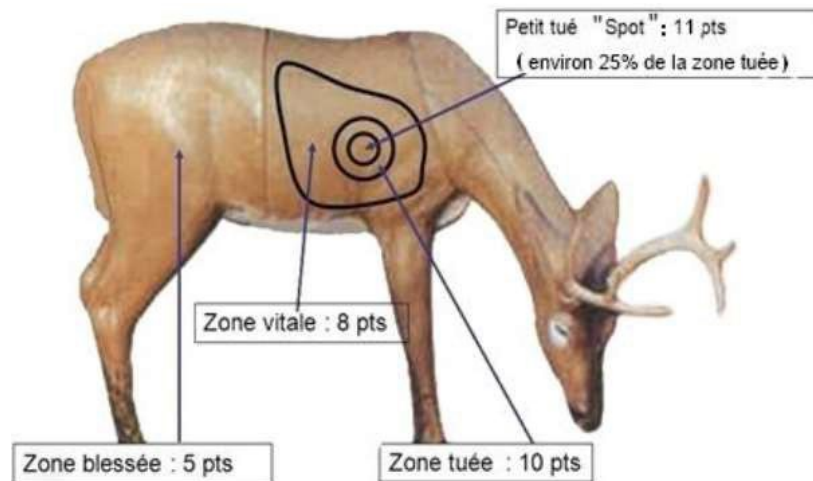
Généralités

Le parcours 3D est synonyme de Tir de précision. Il se déroule sur 24 cibles en distances inconnues.

Sur un circuit balisé, des piquets d'attente de couleur jaune, indiqueront la présence des pas de tir. Le pas de tir est identifié par un piquet de couleur rouge, bleu ou blanc, distant eux-mêmes de la cible 3D. C'est à partir de ces piquets que l'arbitre déclenchera le chronomètre pour vérifier le temps mis par le compétiteur. En effet, il est imposé une minute et trente secondes maximum, entre l'arrivée au piquet de sa catégorie et au lâché de la deuxième flèche que le temps est compté.

Le choix des cibles et des distances est laissé à l'initiative de l'organisateur. Cependant, les parcours doivent comporter des cibles (animaux en mousse) de tailles variées à des distances variées, le cumul des distances du piquet bleu à la cible doit se situer dans une fourchette de 490m à 520m, et de 630m à 670m du pas rouge.

Il est convenu de classer les cibles en 4 groupes, mettant en évidence un critère de difficulté combinant une zone vitale et une zone tuée. La photo suivante montre les différentes zones ainsi que le mode de comptage des points :



Pour les curieux : Le calcul des groupes de cibles est établi selon la formule suivante : groupe = Surface elliptique de la zone 8 x diamètre de la zone 10, avec le calcul de la surface elliptique = $\pi \times$ demi grand axe x demi petit axe.

La cible fera partie d'un groupe selon la valeur obtenue, à savoir :

- Groupe 1 : ≥ 9000
- Groupe 2 : 5000 à 8999
- Groupe 3 : 2000 à 4999
- Groupe 4 : 300 à 1999





Voici un schéma synthétisant l'emplacement des piquets, et des distances jusqu'à la cible :



Ainsi sur le parcours de 24 cibles, l'organisateur doit respecter la consigne suivante : 4 cibles de groupe 1, 6 cibles de groupe 2, 8 cibles de groupe 3 et 6 cibles de groupe 4.

En d'autres termes :

Groupe 1 : 4 très gros gibiers

Groupe 2 : 6 gros gibiers

Groupe 3 : 8 moyens gibiers

Groupe 4 : 6 petits gibiers ou « birdies »

Nous vous invitons donc à consulter les sites web des magasins d'archerie et en particulier la rubrique cible 3D (exemple : http://www.woerstfrance.com/cible_3d/mammiferes), pour vous familiariser avec ces gibiers que vous retrouverez dans les concours.

Remarques générales :

- Les cibles entre 5 et 20m peuvent être doublées.
- Il ne peut y avoir qu'une seule zone marquante (tué ou blessé) sur une cible 3D.
- La zone en question est celle qui est visible dans sa totalité du pas de tir.
- Le piquet rouge doit se situer en arrière du piquet bleu à une distance comprise entre 0 et 15m.
- Si ces valeurs ne sont pas respectées, le concours ne sera pas sélectif.
- Les photographies des différents gibiers doivent être affichées globalement au greffe.
- Il n'y a pas d'incident de tir dans cette discipline.
- Seules les flèches fichées en cible comptent.
- Une flèche, traversant une partie de la cible, marquante ou non, et se fichant ensuite dans la cible, compte pour la valeur du premier impact. (voir document « Protocole pour l'utilisation des cibles 3D lors des concours officiels » sur le site FFTA).
- Seules les jumelles tenues à la main, sans limitation de grossissement, sont autorisées seulement au pas de tir et durant le temps imparti pour le tir, jamais après le tir de la seconde flèche.
- En cas d'égalité, les archers sont départagés : au nombre de 10 et 11, puis au nb. de 11, puis au nb. de 8, puis au nb. de 5

Conformité du matériel

Le tableau ci-après recense par types d'armes ce qui est interdit, autorisé / admis :

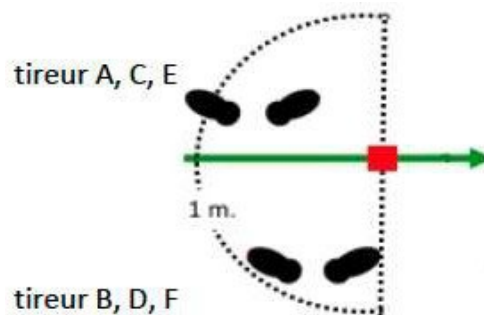


	Arc NU	Arc à poulies NU	Arc droit	Arc chasse	Arc Libre
Descriptif	Arc recurve de type classique devant passer dans un anneau de 122 mm tout équipé	Arc de type compound à poulies ou cames	l'arc tendu la corde ne touche pas les branches	de type classique démontable ou monobloc	Arc classique ou arc à poulies avec viseur
Hauteur d'arc	Libre	Libre	Libre	Libre	Libre
Puissance	Libre	≤ 60#	Libre	Libre	CO ≤ 60# CL illimité
Stabilisateur Compensateur	Interdit, poids autorisé sur la partie inférieure du fut de l'arc	130 mm maximum, poids autorisé sur la partie inférieure du fut de l'arc	Interdit	130 mm maximum compensateur interdit	Libre
Nazette Sucette	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Autorisé
Clicker	Interdit	Autorisé	Interdit	Interdit	Autorisé
Repose flèche	libre	libre	tapis réglementé *	tapis réglementé *	libre
Overdraw	Interdit	Autorisé jusqu'à 60mm	Interdit	Interdit	Autorisé classique 40mm, Poulies 60mm
Flèches	Ø 9,3mm max. pour le tube et Ø 9,4mm max. pour la pointe cible ou field (collées ou vissées) et ne pas causer de dégâts exagérés, marquées et identiques en cible	Ø 9,3mm max. pour le tube et Ø 9,4mm max. pour la pointe cible ou field (collées ou vissées) et ne pas causer de dégâts exagérés, marquées et identiques en cible	Ø 9,3mm max. pour le fut bois et Ø 9,4mm max. pour la pointe, plumes naturelles, marquées et identiques en cible	Ø 9,3mm max. pour le tube et Ø 9,4mm max. pour la pointe cible ou field (collées ou vissées) et ne pas causer de dégâts exagérés marquées et identiques en cible.	Ø 9,3mm max. pour le tube et Ø 9,4mm max. pour la pointe cible ou field (collées ou vissées) et ne pas causer de dégâts exagérés marquées et identiques en cible
Carquois d'arc	Interdit	Autorisé	Interdit	Autorisé	Autorisé
Corde	1 ou 2 repères encoches	2 ou 2 repères encoches	3 ou 2 repères encoches	4 ou 2 repères encoches	Aucune restriction
Silencieux de corde	Interdit	Autorisé	Autorisé	Autorisé	Autorisé
Technique de tir	choix protection doigts, prise de corde et ancrage libre	choix protection doigts, prise de corde et ancrage libre	prise méditerranéenne ou doigts sous encoche	prise méditerranéenne ou doigts sous encoche	choix protection doigts ou décocheur

Déroulement des tirs

Une fois arrivé au piquet de tir (voir le chapitre 3.2.2 correspondant aux catégories de classement), le tireur a un temps limité pour découvrir la cible, en évaluer sa distance et tirer ses deux flèches.

Remarque : Les piquets doivent permettre le tir de 2 compétiteurs en simultanés (4 pas max. en tir seul sur un parcours) et qu'il n'est pas obligatoire de toucher le piquet, mais qu'il est interdit de dépasser le piquet, comme le montre le dessin suivant :



Une fois que le peloton a tiré toutes ses flèches, il est question d'enregistrer les scores sur les feuilles de marques et contre marques, selon la règle suivante (pour chaque flèche) :

- 11 pts dans le spot
- 10 pts dans la zone tuée
- 8 pts dans la zone vitale
- 5 pts dans la zone blessée
- 0 pt dans les autres cas.

Nous vous souhaitons de très bons tirs et surtout prenez du plaisir !