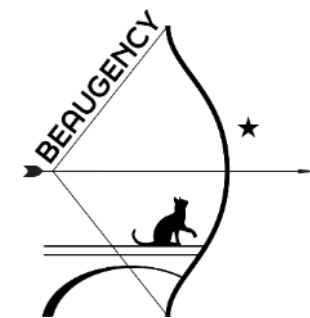


# Débuter la Compétition de Tir à l'arc



Les concours en extérieur



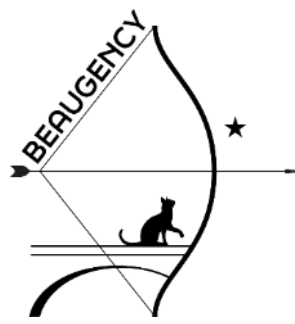
# Préambule

Ce document est un recueil simplifié des concours " extérieur " mélangeant expériences personnelles et règlement de la compétition afin de transmettre les bases aux archers souhaitant réaliser des concours à l'extérieur.

Il ne remplace pas le *Règlements sportifs et Arbitrage* de la FFTA. Aussi en cas de doute il faut se renseigner auprès de son entraîneur ou arbitre de club. Pour les clubs ne disposant pas d'entraîneur et d'arbitre, le président ou un archer confirmé pourra vous conseiller.

Document de référence : *Règlements sportifs et Arbitrage* de la FFTA édition Fév. 2023.

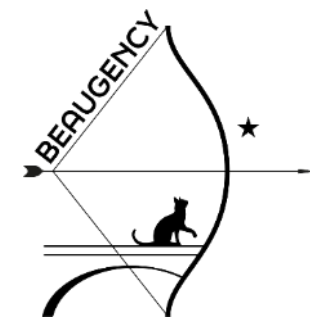
Lien Règlement 2023 : <https://www.fftta.fr/vie-sportive/larbitrage/reglements-sportifs-et-arbitrage>



# Postula de départ

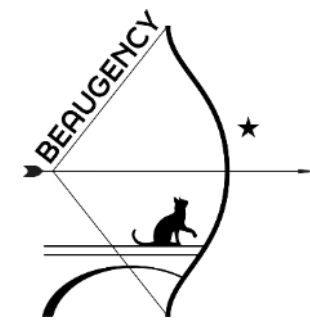
Dans cette présentation nous considérons que l'archer à déjà participer à un concours en salle et souhaite continué vers des concours en extérieur.

En fonction du type de concours, l'entraînement à mettre en place diffère pour tenir compte de chaque spécificité.



# Compétition de Tir à l'arc

## Les différentes disciplines

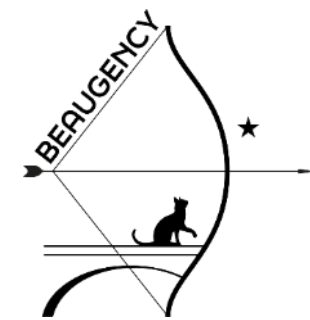


# Les différents concours

Il existe 3 familles de concours :

- Le tir sur cible
  - Le Tir à l'arc Extérieur
  - Le Tir Beursault
  - Le Tir au Drapeau \*
  - Le Tir en Salle \*
- Le parcours
  - Le Tir en Campagne
  - Le Parcours Nature
  - Le Tir sur Cibles 3D
- Les biathlons
  - Le Run-Archery \*
  - Le Tir à Cheval \*
  - Le Ski-Archery \*

\* Sujet non abordé

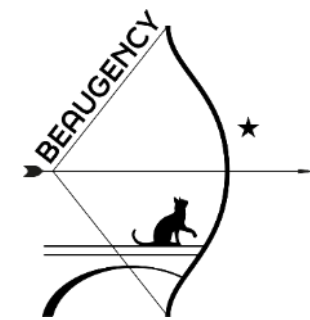


# Le Tir à l'arc Extérieur

Le Tir à l'arc Extérieur regroupe 3 types de concours :

- Le Tir à l'arc Extérieur (TAE pour les initiés)
- Le Tir Beursault
- Le Tir au Drapeau\*

\* Sujet non abordé



# Concours - Le Tir à l'arc Extérieur

Le Tir à l'arc Extérieur est le plus médiatisé.

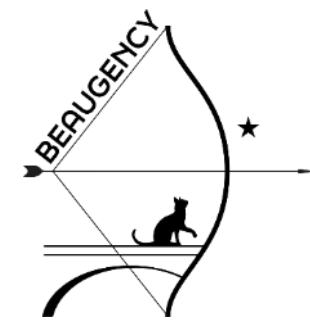
Il se pratique en extérieur (le plus souvent sur un stade).

La distance varie entre 20 m et 70 m en fonction de l'arme utilisée et de la catégorie d'âge. Pour un adulte les distances sont de 70 m pour les arcs classiques sur un blason de diamètre 122 cm et 50 m pour les arcs à poulies sur blason de 80 cm réduit à 6 zones.

Le concours consiste en 2 séries de 6 volées de 6 flèches. Chaque volée de 6 flèches est tirée en 4 minutes soit 40 secondes par flèche.

C'est le Tir pratiqué au Jeux Olympiques (70 m sur blason de 122 cm)

# Concours - Le Tir à l'arc Extérieur



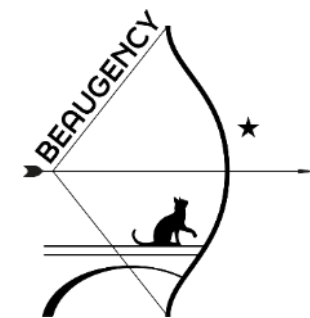
Blason (1-x)



Blason (5-x)





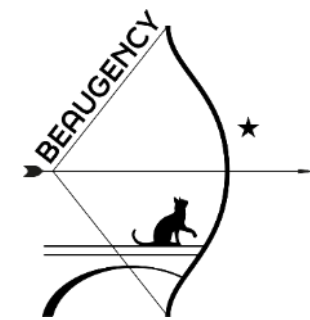


# Concours - Le Tir à l'arc Extérieur

Ce type de concours ressemble beaucoup au tir en salle hormis le fait que l'on soit dehors et sujet aux éléments (soleil, vent, pluie, ...)

Cependant il existe 2 différences importantes

- Les distances et blasons associées
  - Distances internationales et Olympique
  - Distances Nationales
- Le rythme de tir : nombre de flèches et de volées



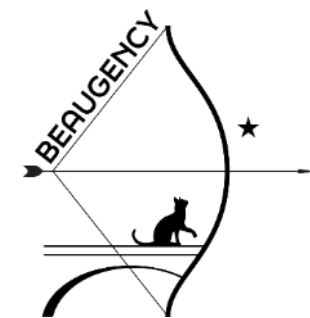
# Concours - Le Tir à l'arc Extérieur

## Distances internationales et Olympique

Catégories	Arc classique		Arc à poulies	
	Distances	Blasons	Distances	Blasons
Poussins (U11) <sup>(1)</sup>	20m	80cm (1-x)		
Benjamins (U13)	30m	80cm (1-x)		
Minimes (U15)	40m	80cm (1-x)		
Cadets (U18)	60m	122cm	50m	80cm (5-x)
Juniors (U21)	70m	122cm	50m	80cm (5-x)
Seniors 1 <sup>(2)</sup>	70m	122cm	50m	80cm (5-x)
Seniors 2	70m	122cm	50m	80cm (5-x)
Seniors 3	60m	122cm	50m	80cm (5-x)

<sup>(1)</sup> jusqu'au niveau régional (hauteur du centre du blason à 1,10m)

<sup>(2)</sup> regroupe les cadets(U18), Juniors(U21), S1, S2, S3 ayant tiré à la distance de la catégorie S1 pour le championnat de France Elite de Tir à l'Arc Extérieur

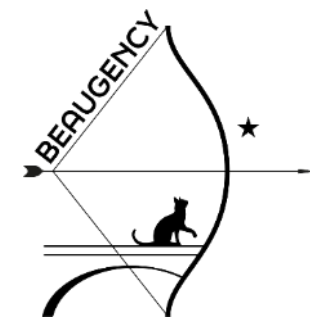


# Concours - Le Tir à l'arc Extérieur

## Distances Nationales

	Arc classique		Arc nu <sup>(3)</sup>		Arc à poulies	
Catégories	Distances	Blasons	Distances	Blasons	Distances	Blasons
Benjamins (U13) <sup>(3)</sup>	30m	80cm (1-x)				
Minimes (U15) <sup>(3)</sup>	40m	80cm (1-x)				
Cadets (U18) <sup>(3)</sup>	50m	122cm	30m	80cm	50m	122cm
Juniors (U21) <sup>(3)</sup>	50m	122cm	50m	122cm	50m	122cm
Seniors 1	50m	122cm			50m	122cm
Seniors 2	50m	122cm			50m	122cm
Seniors 3	50m	122cm			50m	122cm

<sup>(3)</sup> jusqu'au niveau régional

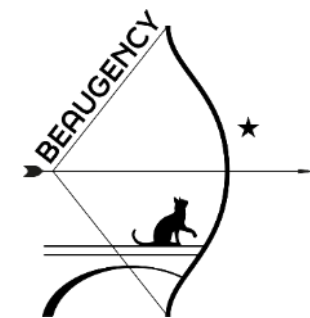


# Concours - Le Tir à l'arc Extérieur

## Rythme de tir

- Nombre de flèches tirées par volées : 6 flèches
- Nombre de volées : (2x) 6 volées
- Le temps pour chaque volée est de 240s soit 4 min ou 40s/flèche

Pendant le concours on tire 72 flèches



# Concours - Le Tir Beursault

Le Tir Beursault est " Le " tir traditionnel en France.

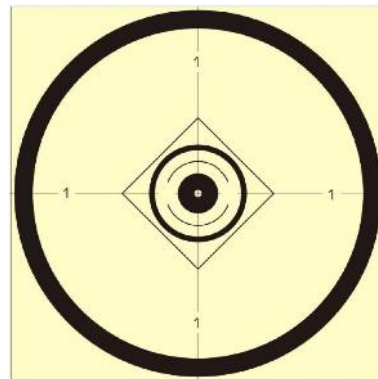
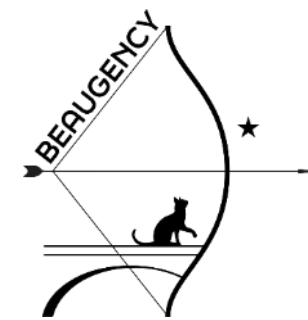
Il se pratique sur un terrain appelé " Jeu d'Arc " ou " Jardin d'Arc ".

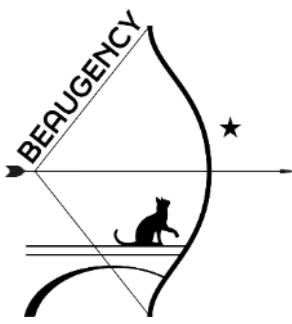
Ses origines remontent au 15ème siècle et il permettait aux " Francs Archers ", sorte de Garde Nationale, exemptés d'impôts, de s'entraîner tous les dimanches sur un champ de tir réservé à cet effet, en tirant, alternativement, une flèche sur deux buttes, à une distance de 50 m, les deux buttes étant espacées d'environ 52 m.

Chaque flèche sera tirée en 1 minute et 20 haltes (allers-retours) seront à réaliser (40 flèches)

Ce type de compétition est peu courant (5 à 6 concours en région Centre)

# Concours - Le Tir Beursault





# Concours - Le Tir Beursault

Le centre de la carte (nom du blason) est placé à 1m du sol

Le tir s'effectue normalement pour pelotons de 5 archers qui tirent toujours dans le même ordre

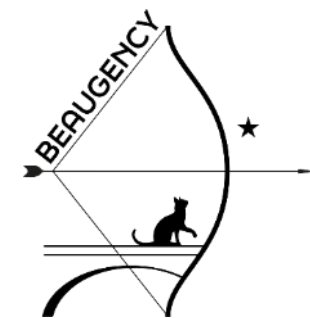
On ne tire qu'une seule flèche soit 1 aller et 1 retour => 2 flèches par Haltes

La compétition se déroule en 20 Haltes soit 40 flèches

Le pied avant ne doit pas dépasser la ligne (idéalement le laisser derrière)

Le centre de la carte est appelé « le noir »

Attention le cordon est au désavantage de l'archer sauf si il s'agit du noir



# Concours - Le Tir Beursault

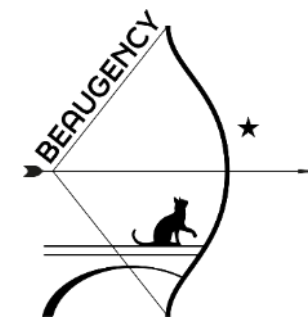
## Distances

	Distances			
Catégories (H et F)	Arc classique	Arc à poulies	Arc Droit	Arc nu <sup>(1)</sup>
Benjamins (U13)	30m			
Minimes (U15)	30m			
Cadets (U18)	50m	50m	50m <sup>(2)</sup>	50m <sup>(2)</sup>
Juniors (U21)	50m	50m		
Seniors 1	50m	50m		
Seniors 2	50m	50m		
Seniors 3	50m	50m		

<sup>(1)</sup> Ouverture au niveau régional

<sup>(2)</sup> Catégories regroupant de cadets(U18) à senior 3

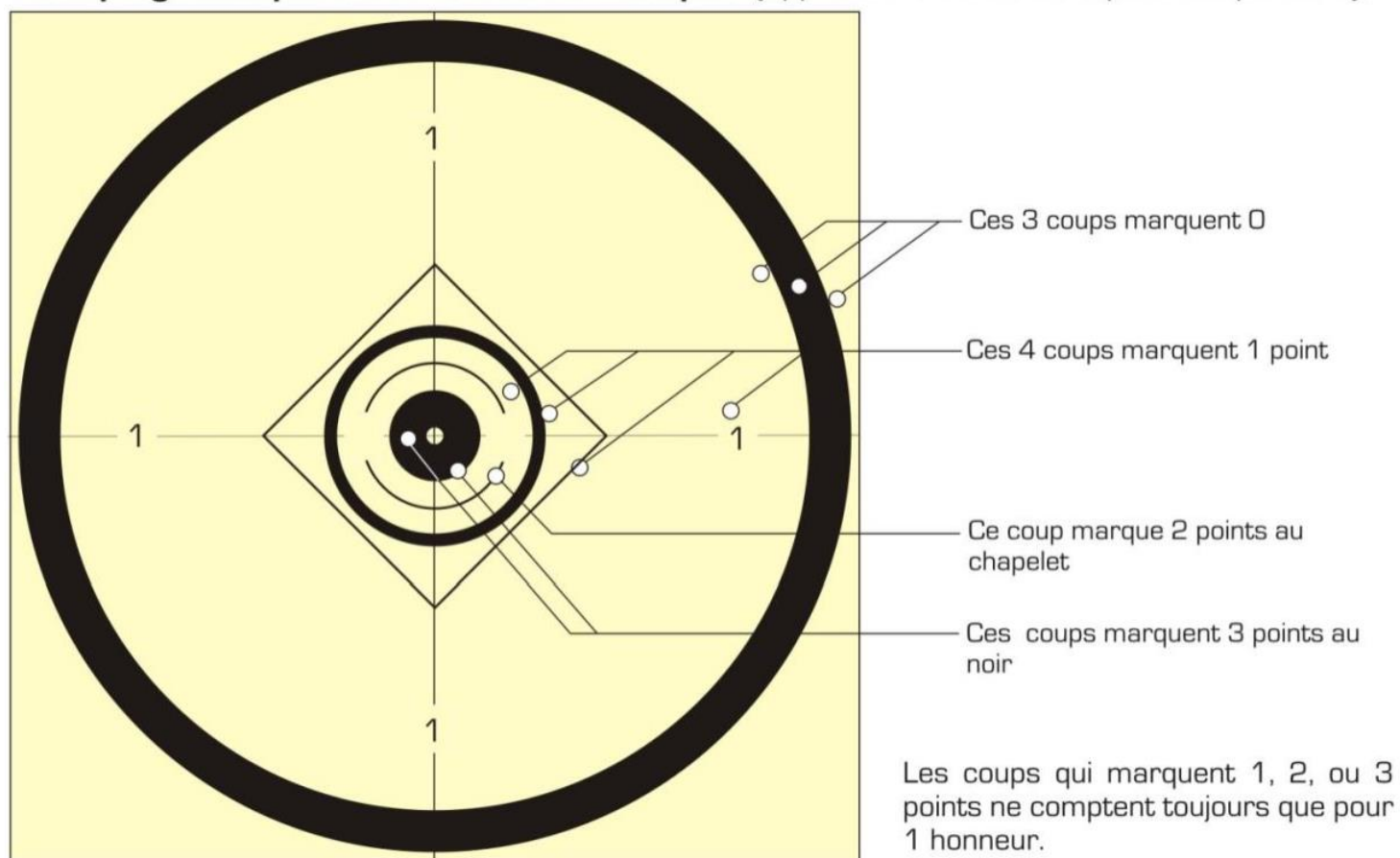


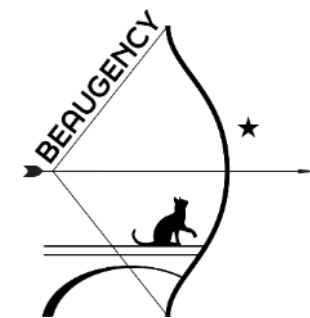


# Concours - Le Tir Beursault

## Le comptage des points : bouquet (concours dominical)

Marquage des points en cibles de Bouquet [applicable dans les Bouquets uniquement]

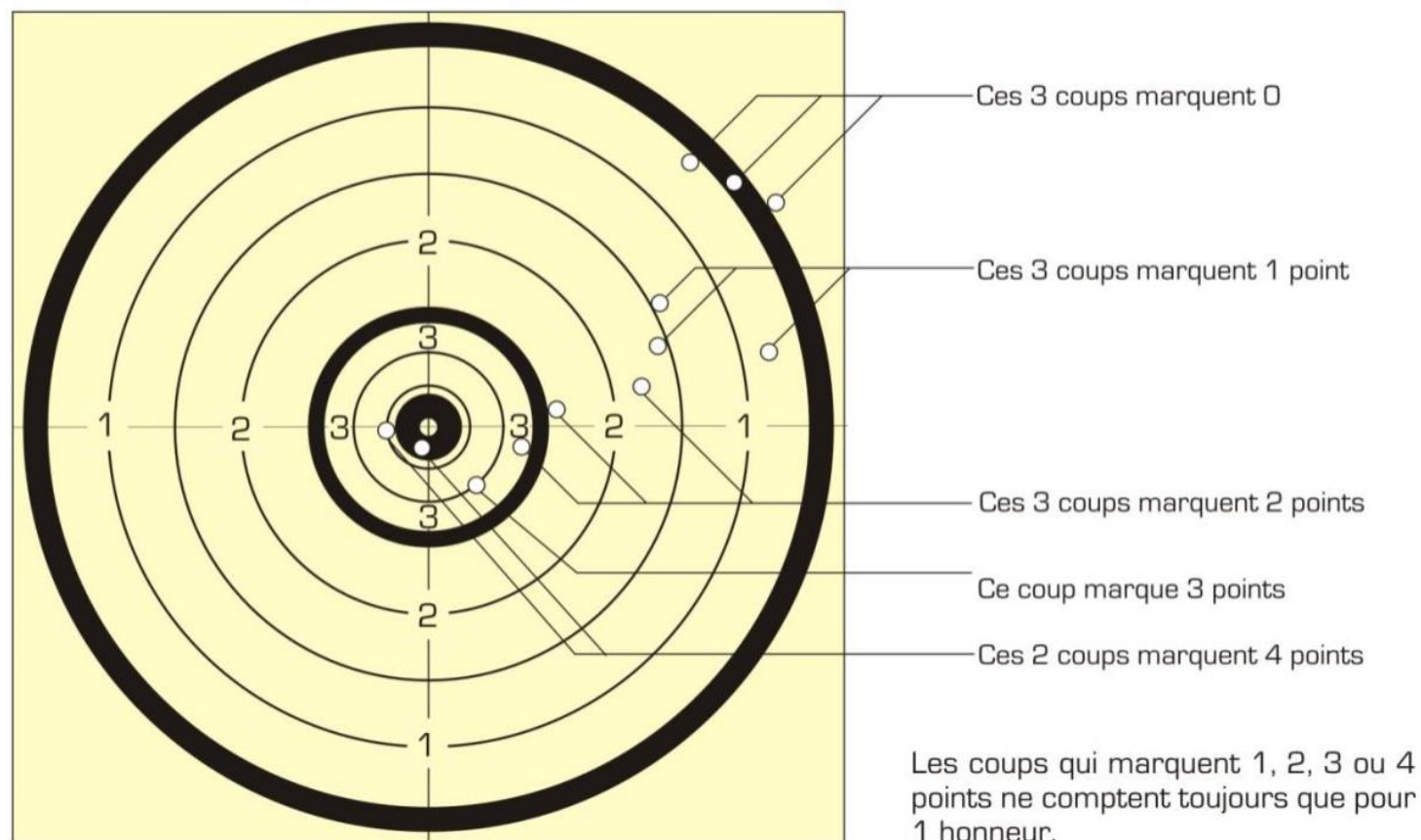




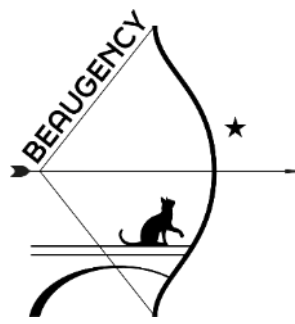
# Concours - Le Tir Beursault

## Le comptage des points : Championnats

Cibles des championnats départementaux, régionaux et de France



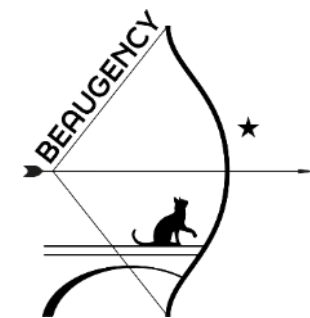
# Le Parcours



Le Parcours regroupe 3 types de concours :

- Le Tir en campagne
- Le Tir 3D\*
- Le Tir Nature\*

\* Type de concours organisé au sein du club



# Le Parcours

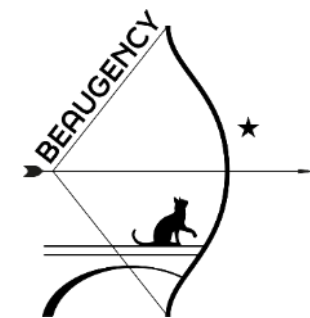
Le parcours est une discipline qui se pratique en extérieur.

Les archers sont répartis en peloton de 3, 4, 5 voir archers et parcours un circuit défini et jalonné de cibles.

Chaque type de concours à ses spécificités.

En revanche, pour chaque parcours il y a quelques points commun :

- Le pas d'attente
- Les piquets de tir (Rouge, Bleu, Blanc, Orange, Violet)
- Le chef de peloton



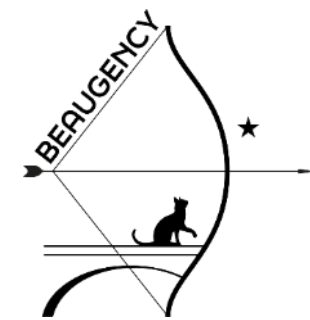
# Le Parcours – Le pas d’attente

Au cours du circuit et avant chaque cible, un pas d’attente avec le numéro de la cible est installé.

Principe de base : On ne dépasse pas le pas de tir lorsque l’on ne tir pas. Lorsque l’on attend on reste derrière !

En cas de manquement :

- On peut perdre les points de la cible (annulation par l’arbitre)
- On peut être disqualifié (du coup le concours ne compte pas)



# Le Parcours – Les piquets de tir

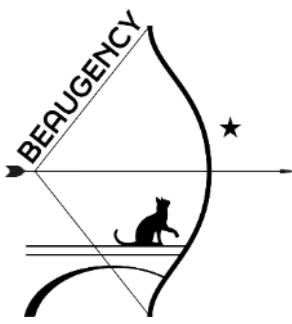
Le tir s'effectue seul ou à 2 au niveau des piquets de tir.

Fonction de l'arme et catégorie, on tir au pas Rouge, Bleu ou Blanc.

Le pas rouge est le plus loin, le blanc le plus proche.

Le pas Orange existe uniquement en tir en campagne et est devant le blanc.

Le pas violet est le pas de tir pour le chronométreur (ou arbitre)



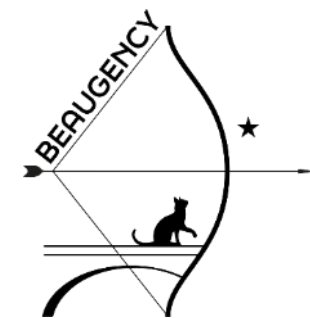
# Concours - Le chef de peloton

Le concours se déroulant sur un parcours, il ne peut pas y avoir un arbitre derrière chaque archer.

Le chef de peloton est là pour faire appliquer les règles

Exemple : Cordon ?

- Chaque archer donne son avis dans le peloton et la décision se prend à la majorité. Mais si le peloton est constitué de 4 archers il peut ne pas y avoir de majorité. Dans ce cas le chef de peloton tranche.



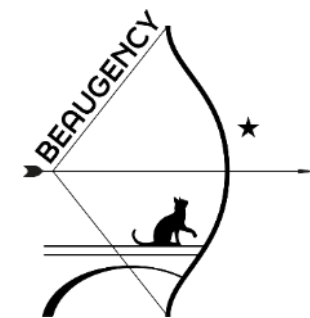
# Le Parcours – Le contrôle du matériel

Le contrôle du matériel peut s'effectuer au greffe, à l'échauffement, sur le parcours.

Attention le contrôle peut être fait et refait

Aucune obligation de n'en faire qu'un seul



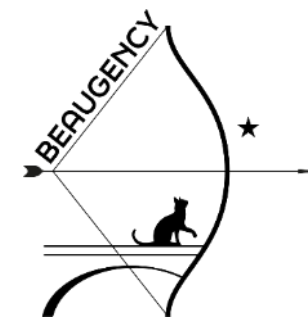


# Le Parcours – Echauffement

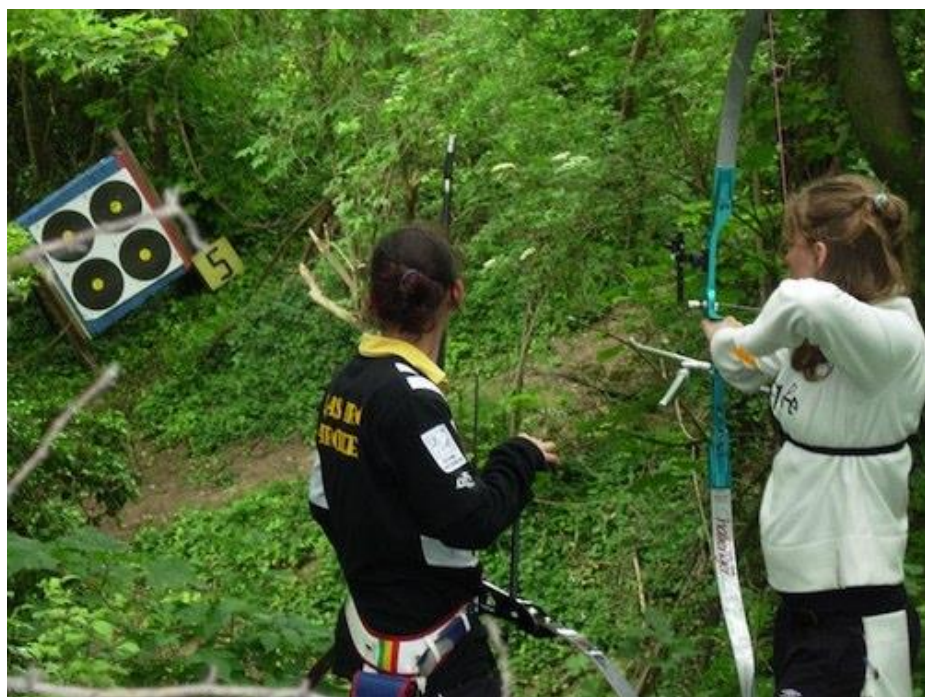
Une zone est définie pour l'échauffement.

Attention il n'y a pas d'appel comme un salle ou TAE. Il peut être encadré ou libre.

Une fois l'entraînement clôturé, il est interdit de tirer sous peine de sanction



# Concours - Le Tir en Campagne



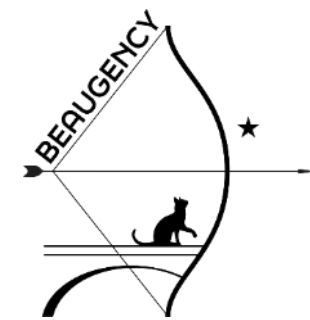
**Birdie 4 trisopts de 20 cm**



**Gazinière de 40 cm**



**Blason de 60 et 80 cm**



# Concours - Le Tir en Campagne

## Le déroulé

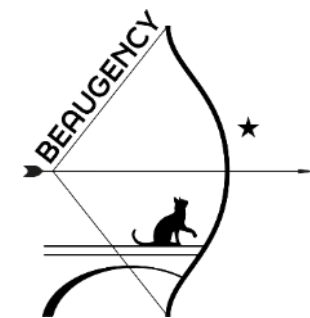
Le tir campagne s'effectue sur un parcours jalonné par 24 cibles (12connues + 12inconnues)

A chaque cible ont tire 3 flèches en 3 min (2min éliminatoire/finales France)

On tire en peloton de 4 archers (parfois 3 mais pas moins)

Attention, on ne peut pas être plus de 2 archers du même club par peloton !

Le tir d'effectue au niveau du piquet de la couleur de sa catégorie



# Concours - Le Tir en Campagne

## Les blasons

Fonction de la distance et connue/inconnue, le blason change en taille et type.

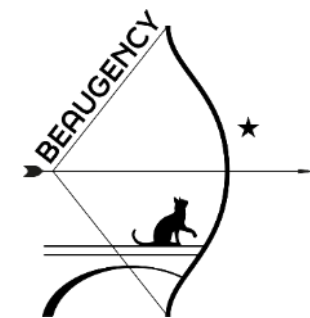
Le blason 20cm est un tri-spot => 1 flèche par spot

Le blason 40cm est un mono-spot => Chacun à le sien

Le blason 60cm est un mono-spot => 1blason pour tous

Le blason 80cm est un mono-spot => 1blason pour tous

Pour les blasons de 20 et 40 cm la position est la même que pour le tire en salle



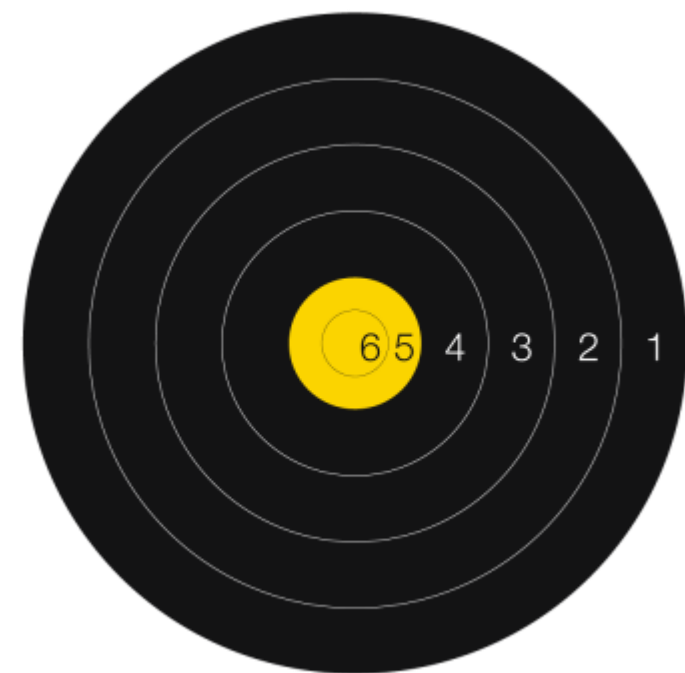
# Concours - Le Tir en Campagne

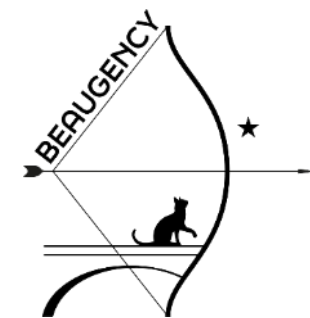
## Les scores

Les blasons de tir en campagne seront constitués d'un centre jaune et de 4 zones de scores de même grandeur.

Le support de ce blason sera blanc.

La zone de score 5 (spot) est jaune pour toutes les divisions. Le 6 est du même jaune. (anciennement 5+)





# Concours - Le Tir en Campagne

Le rythme de tire

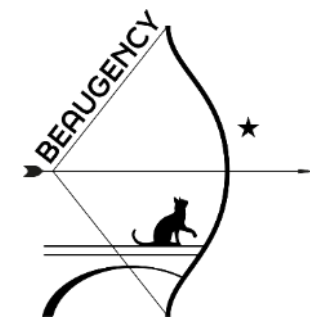
On tire 2 par 2 soit un rythme AB/CD.

L'archer A et C tire à gauche et B et D à droite. On tire toujours du même coter pendant toute la compétition.

On tire en retrait du piquet dans un demi de rayon 1m

Attention, on effectue un rotation dans le tire entre chaque cible.

Soit les archers AB de la première cible devient les archers CD de la deuxième cible et ainsi de suite. Même principe pour les archers CD.



# Concours - Le Tir en Campagne

Le rythme de tire

Exemple: Je débute le concours comme archer C

A la 1<sup>ier</sup> cible, je tire en second en me plaçant à gauche.

A la 2<sup>ième</sup> cible, je deviens l'archer A, je tire en premier en me plaçant à gauche.

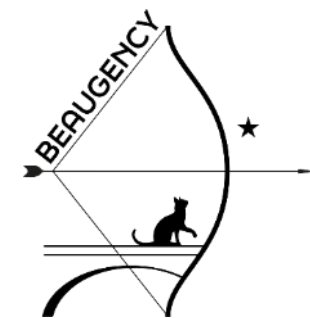
A la 3<sup>ième</sup> cible, je redeviens l'archer C, je tire en second en me plaçant à gauche.

A la 4<sup>ième</sup> cible, je redeviens l'archer A, je tire en premier en me plaçant à gauche.

...

Attention le rythme est important pour le blason à tirer en tri-spot et en 40cm.

Solution pour se souvenir d'où on tire : Archer 1 et 2 puis archer 3 et 4 ;-)



# Concours - Le Tir en Campagne

## Les catégories

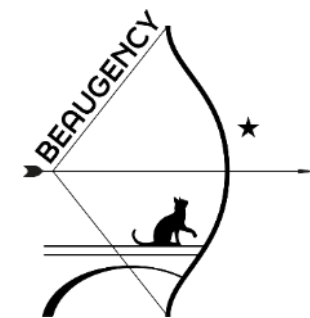
Catégories (F et H)	Arc nu	Arc Classique	Arc à Poulies	Arc Droit	Arc Chasse <sup>(1)</sup> <sup>(2)</sup>	Poulies sans viseur <sup>(1)</sup> <sup>(3)</sup>
Benjamins (U13)	Non	Oui Piquet Blanc	Non	Oui Piquet Blanc Regroupés	Non	Non
Minimes (U15)	Oui Piquet Blanc Regroupés en U18	Oui Piquet Blanc	Non		Non	Non
Cadets (U18)		Oui Piquet bleu	Oui Piquet bleu		Non	Non
Juniors (U21)	Oui Piquet bleu	Oui Piquet rouge	Oui Piquet rouge		Non	Non
Seniors 1 <sup>(2)</sup>	Oui Piquet bleu	Oui Piquet rouge	Oui Piquet rouge		Oui Piquet Bleu	Oui Piquet Rouge
Seniors 2	Oui Piquet bleu	Oui Piquet rouge	Oui Piquet rouge		Non	Non
Seniors 3	Oui Piquet bleu	Oui Piquet rouge	Oui Piquet rouge		Non	Non

<sup>(1)</sup> Ouvert jusqu'au championnat régional, cependant les scores en sont pas reconnus pour les sélections et participation au championnat

<sup>(2)</sup> Classement en arc nu

<sup>(3)</sup> Classement avec les arcs à poulies





# Concours - Le Tir en Campagne

## Distances inconnues

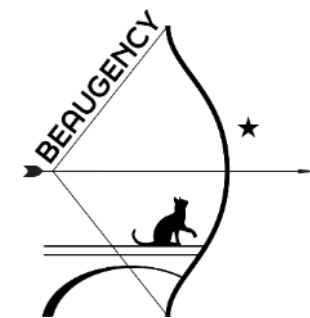
Nombre de cibles par unités de 12 Cibles Mini-Maxi	Diamètre des cibles en cm	Distances en mètres		
		Piquet Blanc [*Orange]	Piquet Bleu	Piquet Rouge
3	20 (Tri-spot)	5 – 10	5 – 10	10 – 15
3	40	10 – 15	10 – 20	15 – 25
3	60	15 – 25	15 – 30	20 – 35
3	80	20 – 35 *20 – 30m	30 – 45	35 – 55

\* les U13 tirent au piquet orange

Les U13 (arcs classiques) tirent aux distances du piquet blanc ou du piquet orange s'il est présent.

Aux distances inconnues, le piquet orange doit être présent pour toutes les cibles comportant un blason unique (60 cm ou 80 cm).

Les distances des 3 cibles de même diamètre varieront entre la plus longue, la moyenne et la plus courte. Selon les possibilités, les pas de tir pourront être combinés.



# Concours - Le Tir en Campagne

## Distances connues

Nombre de cibles par unités de 12 Cibles Mini-Maxi	Diamètre des cibles en cm	Distances en mètres		
		Piquet Blanc [*Orange]	Piquet Bleu	Piquet Rouge
3	20 (Tri-spot)	5 – 10 – 15	5 – 10 – 15	10 – 15 – 20
3	40	10 – 15 – 20	15 – 20 – 25	20 – 25 – 30
3	60	20 – 25 – 30	30 – 35 – 40	35 – 40 – 45
3	80	30 – 35 – 40 *30 – 30 – 30m	40 – 45 – 50	50 – 55 – 60

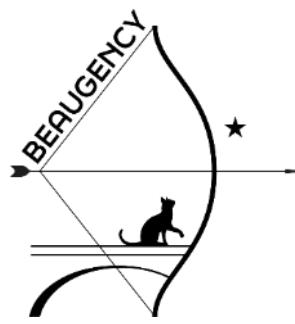
\* les U13 tirent au piquet orange

Selon les possibilités, les pas de tir peuvent être combinés.

Si un parcours comporte 24 cibles (2x12), le tableau des 12 cibles doit être doublé.

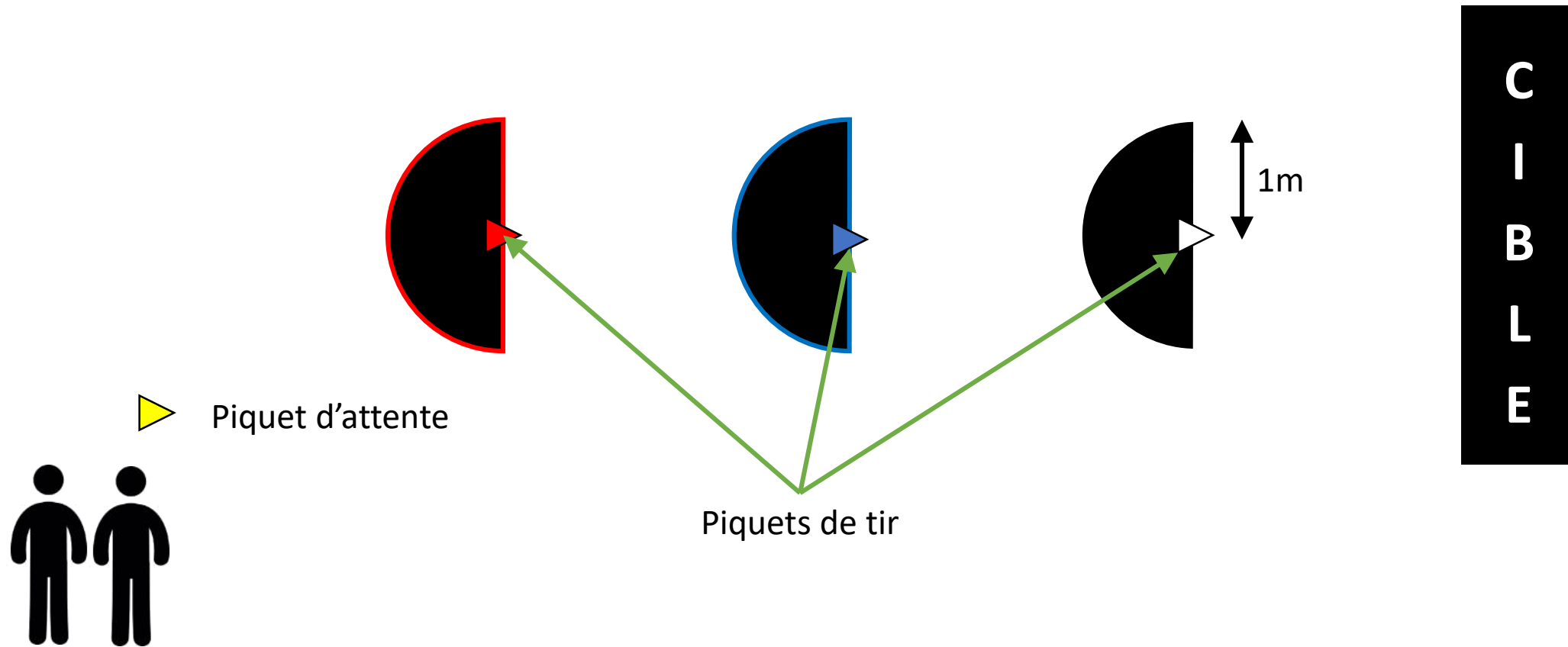
Les U13(arcs classiques) tirent aux distances du piquet blanc ou du piquet orange s'il est présent.





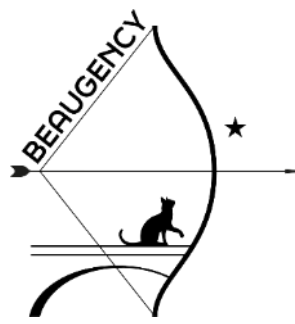
# Concours - Le Tir en Campagne

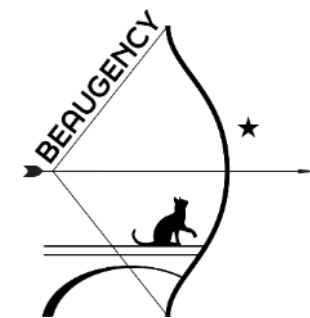
Implantation « type » d'une cible





# Concours - Le Tir sur Cibles 3D





# Concours - Le Tir sur Cibles 3D

Le Tir sur Cibles 3D se pratique sur un terrain naturel ou urbain.

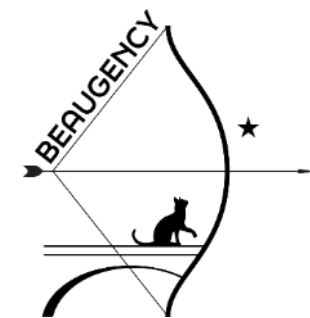
Il se constitue de 24 cibles 3D dont les distances sont toutes inconnues. Les cibles 3D représentent des animaux.

Les distances varient de 5 m à 45 m en fonction de l'arme utilisée et de la catégorie d'âge et de la cible.

A chaque cible l'archer tire 2 flèches à son pas de tir. Les pas de tir sont repérés par un piquet de couleur.

L'archer dispose de 1 m 30 s pour tirer ses 2 flèches.

Le peloton peut être constitué au plus de 6 archers



# Concours - Le Tir sur Cibles 3D

## Les cibles

Les cibles comportent 2 zones « Tué » ou « blessé » et en fonction du groupe d'appartenance la taille varie.

4 tailles de cibles existent : Groupe 1, 2, 3 et 4. Le groupe 1 étant les cibles 3D les plus grandes, le groupe 4 étant les plus petites.

## Zone « tué »:

- La zone vitale
- Le cercle de la zone vitale
- Le petit cercle de la zone vitale

## Zone « blessé »:

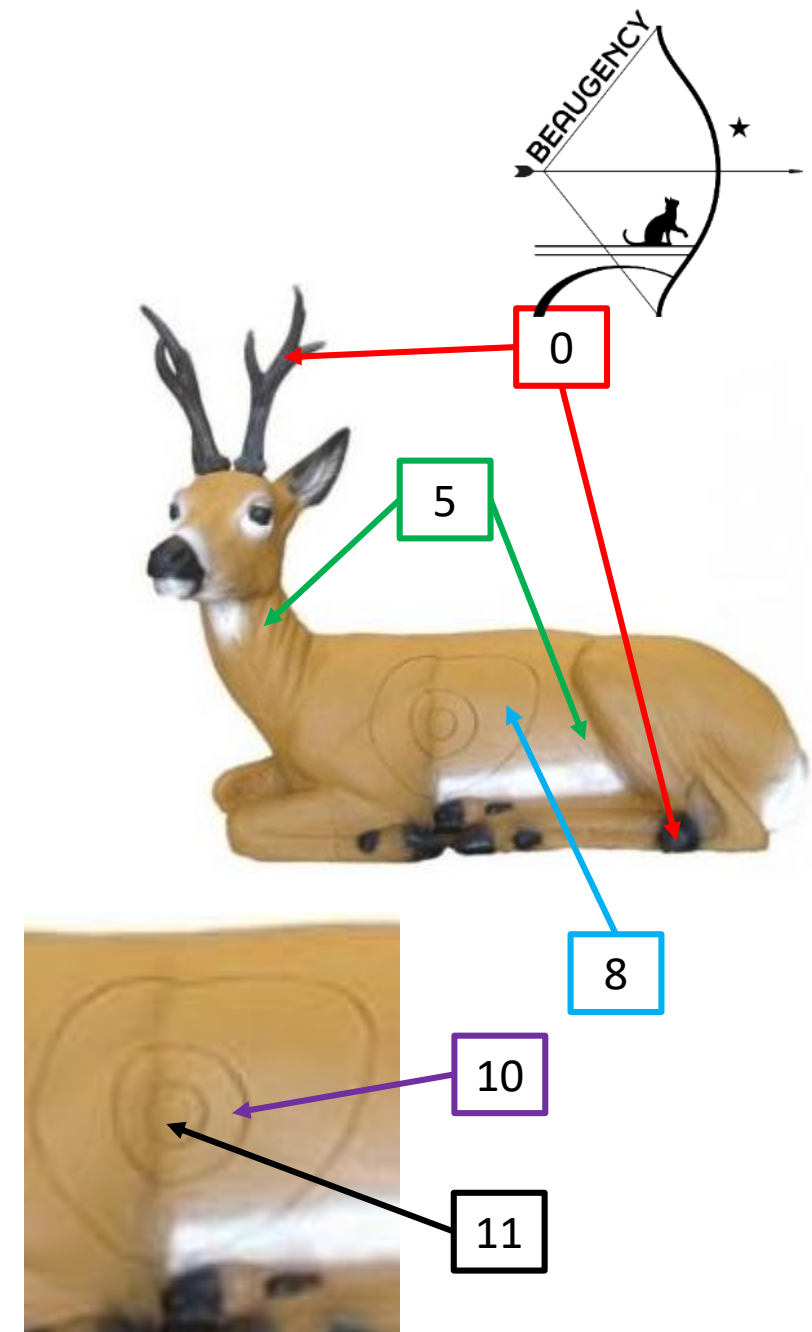
- Plus ou moins le reste



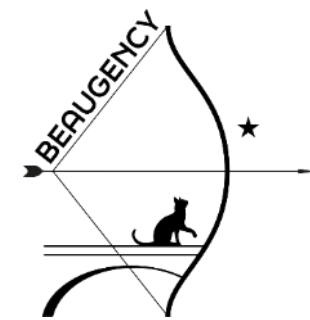
# Concours - Le Tir sur Cibles 3D

Les scores

Nombre de points	Zones
11	Petit cercle centré dans la zone 10 correspondant à 25% de la surface du 10
10	Cercle dans la zone vitale
8	Reste de la zone vitale
5	Corps de l'animal et plumes, pattes et ergots des gibiers à plumes
0	Corne, bois, sabots, cible manquée







# Concours - Le Tir sur Cibles 3D

## Les scores

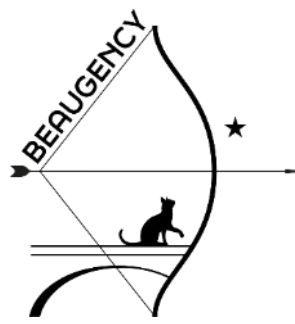
Seules les flèches en cible compte.

Si votre flèche tombe pendant le tire d'un autre archer alors elle est considérée manquée.

De même seul le score de la première zone touchée compte.

Si votre flèche se plante dans une corne par exemple puis dans la bête alors le point est de 0





# Concours - Le Tir sur Cibles 3D

Le rythme de tire

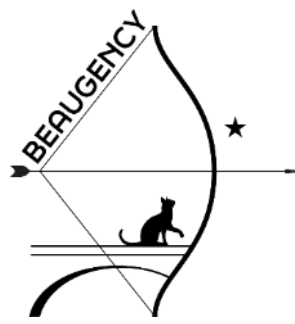
On tire 2 par 2 soit un rythme AB/CD/EF.

L'archer A, C et E tire à gauche et B, D et F à droite. On tire toujours du même coter pendant toute la compétition.

On tire en retrait du piquet dans un demi de rayon 1m

Attention, on effectue une rotation dans le tire entre chaque cible.

AB/CD/EF, puis CD/EF/AB, puis EF/AB/CD, puis AB/CD/EF et ainsi de suite



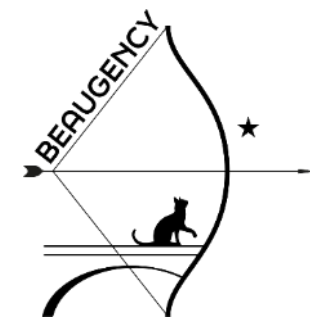
# Concours - Le Tir sur Cibles 3D

## Doublage des cibles

Si les cibles sont « doublé » 2 cibles cote à cote, ont tire la cible de son coté.

Les cibles sont les même mais peuvent ne pas être positionnée dans le même sens.

En revanche la surface marquante doit être la même

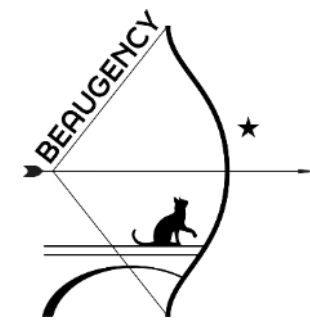


# Concours - Le Tir sur Cibles 3D

## Les catégories

Catégories (F et H)	Arc nu [BB]	Arc à Poulies nu [Co]	Arc Droit [AD]	Arc Libre [TL]	Arc Chasse [AC]
Benjamins (U13)	Oui Piquet Blanc	Non	Non	Non	Non
Minimes (U15)	Oui Piquet Blanc	Non	Non	Non	Non
Cadets (U18)	Oui Piquet Bleu	Non	Non	Oui Piquet Rouge	Non
Juniors (U21)	Oui Piquet Bleu	Oui Piquet Bleu	Oui Piquet Bleu	Oui Piquet Rouge	Oui Piquet Bleu
Seniors 1 <sup>(2)</sup>	Oui Piquet Bleu	Oui Piquet Bleu	Oui Piquet Bleu	Oui Piquet Rouge	Oui Piquet Bleu
Seniors 2	Oui Piquet Bleu	Oui Piquet Bleu	Oui Piquet Bleu	Oui Piquet Rouge	Oui Piquet Bleu
Seniors 3	Oui Piquet Bleu	Oui Piquet Bleu	Oui Piquet Bleu	Oui Piquet Rouge	Oui Piquet Bleu

Promotion de la discipline : catégorie "PROMOTION". Elle est ouverte à toutes les armes et à tous les âges autorisés à la compétition. Il n'y a pas de palmarès. Le tir se fait du piquet blanc



# Concours - Le Tir sur Cibles 3D

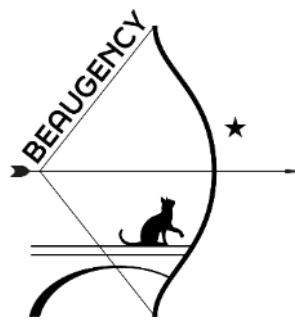
## Distances inconnues

Groupe	Nombre de cible	Distances en mètres		
		Piquet Blanc	Piquet Bleu	Piquet Rouge
Groupe 1	4	5 à 25m	5 à 30m	10 à 45m
Groupe 2	6			
Groupe 3	8			
Groupe 4	6			

Pour 24 cibles

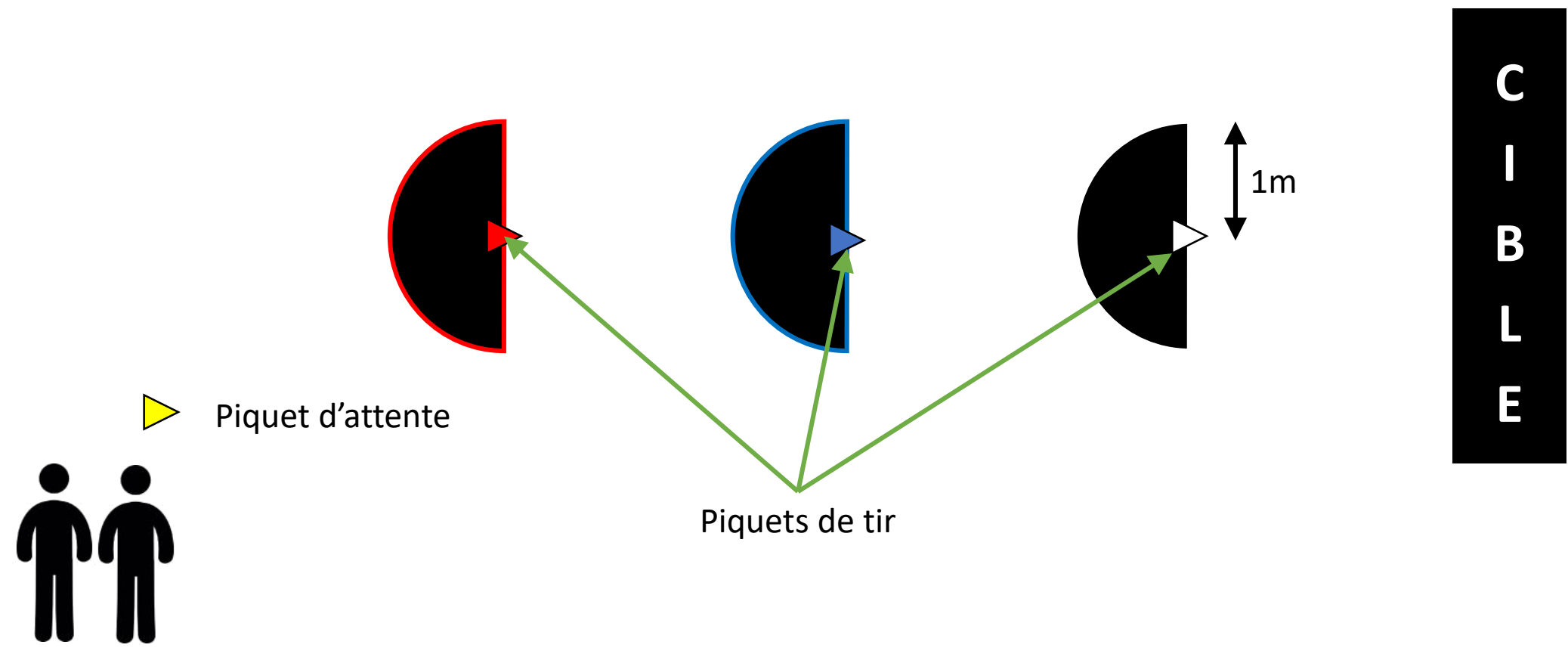
Les parcours doivent comporter des animaux de tailles variées à des distances variées et le cumul des distances du piquet à la cible :

- Piquet bleu : doit se situer dans une fourchette de 490 à 520m
- Piquet rouge : doit se situer dans une fourchette de 630 à 670m



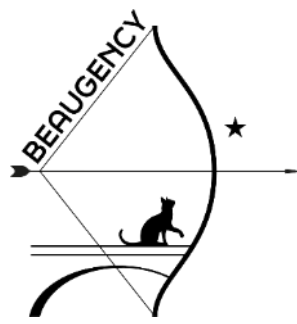
# Concours - Le Tir sur Cibles 3D

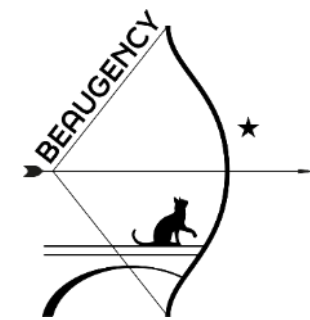
Implantation « type » d'une cible





# Concours - Le Parcours Nature





# Concours - Le Parcours Nature

Le Parcours Nature se pratique sur un terrain naturel ou urbain.

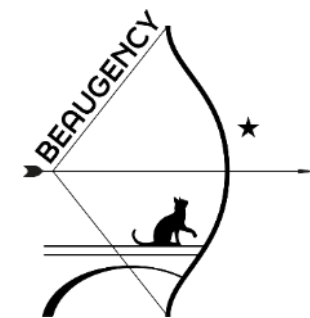
Il se constitue de 21 cibles dont les distances sont inconnues. Les cibles comportent des blasons animaliers.

Les distances varient de 5 m à 40 m en fonction de l'arme utilisée et de la catégorie d'âge et de la cible.

En fonction de sa catégorie, l'archer dispose de 30 s ou 45 s pour tirer ses 2 flèches (le déplacement entre les pas de tir est inclus dans le temps de tir).

Le peloton peut être constitué au plus de 5 archers





# Concours - Le Parcours Nature

A chaque cible, l'archer tire 1 flèche à 2 pas de tir différents soit 2 flèches au total. Les pas de tir sont repérés par un piquet. Les 2 pas de tir peuvent être accolés ou distant de 7 m maximum.

**ATTENTION** les flèches doivent être Baguées pour que l'on puisse identifier la flèche « 1 » et la flèche « 2 »

La flèche 1 comporte 1 bague, on la tire **TOUJOURS** en premier

La flèche 2 comporte 2 bagues, on la tire **TOUJOURS** en second

En cas d'inversion, on ne marque pas de points

**Astuce** : il faut avoir 1 flèche « 1 » et plusieurs flèches « 2 » car il est plus simple de retirer une bague que de l'ajouter

# Concours - Le Parcours Nature

## Extrait du règlement

### A.3.1.3 MARQUAGE ENTRE LA 1ERE ET LA 2EME FLECHE A TIRER :

*Le repérage des flèches est obligatoire. Il se fait à l'aide d'anneaux de couleur visible, de 1cm environ, espacés de 1cm approximativement : 1ère flèche : 1 anneau - 2ème flèche : 2 anneaux. La couleur des anneaux doit être identique pour les flèches du même archer.*

*Le premier anneau doit être à une distance de 2cm de l'empennage. Si un tireur a besoin de mettre une ligature à son empennage, la couleur de celle-ci doit être différente des bagues réglementaires.*

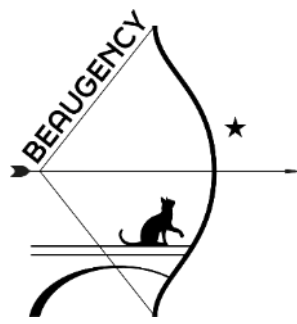


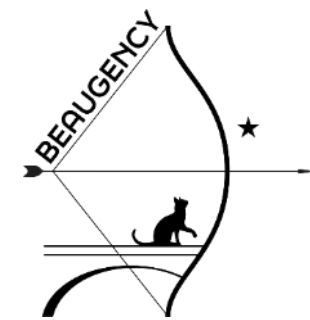
2cm

1cm

1cm

1cm





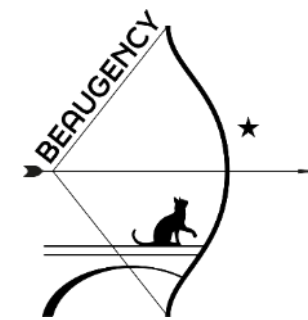
# Concours - Le Parcours Nature

## Les cibles

Les cibles comportes 2 zones « Tué » ou « blessé » et en fonction du groupe d'appartenance la taille varie.

4 tailles de cibles existent : Grand gibier, Moyen gibier, Petit gibier, Petit animal.

	Zone « Tué »	Zone « Blessé »
1 <sup>er</sup> Flèche	20	15
2 <sup>ième</sup> Flèche	15	10

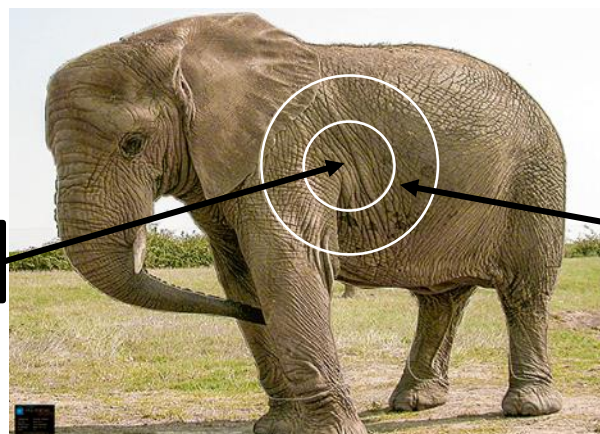


# Concours - Le Parcours Nature

Les cibles peuvent être partiellement « dézoné ». C'est-à-dire non marquante.

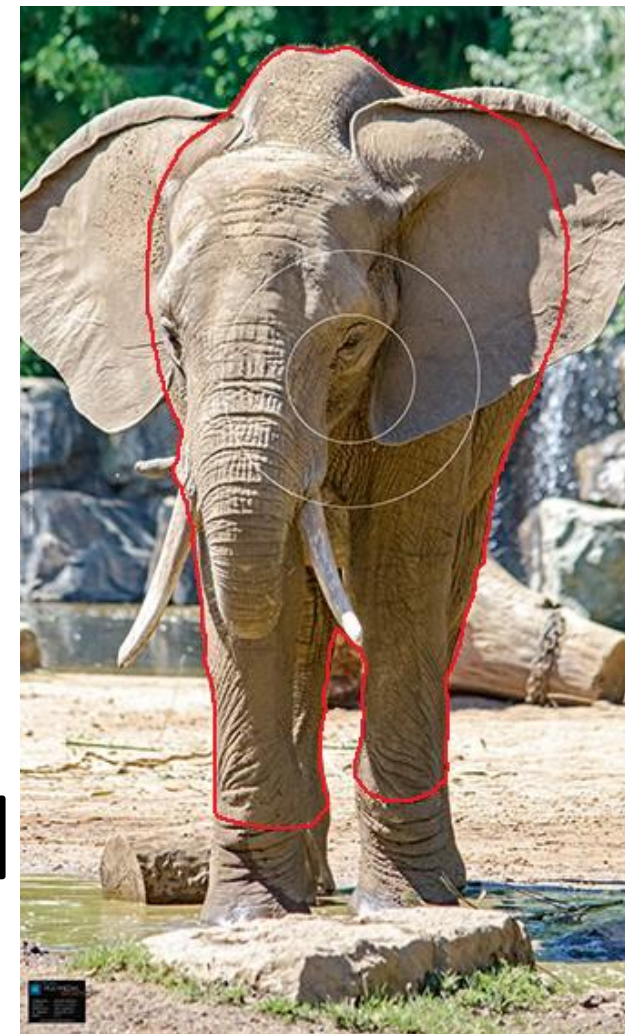
Exemple toutes les flèches hors de la zone rouge ne rapport pas de point.

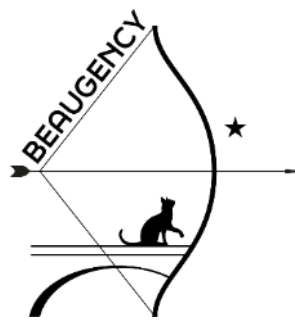
De même la zone « tué » Arc libre est plus petite que pour les autres armes



Zone "Tué" Arc libre

Zone "Tué" autres armes





# Concours - Le Parcours Nature

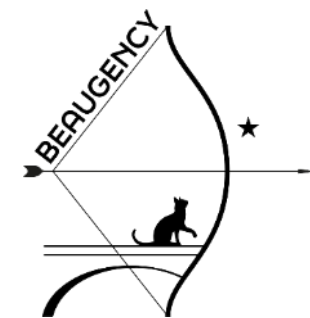
Le rythme de tire

On tire 1 par 1 soit un rythme ABCDE.

On tire en étant en contact avec le pas de tir (derrière, devant, sur le coté).

Attention, on effectue une rotation dans le tire entre chaque cible.

ABCDE, puis BCDEA, puis CDEAB, puis DEABC, puis EABCD, puis ABCDE et ainsi de suite



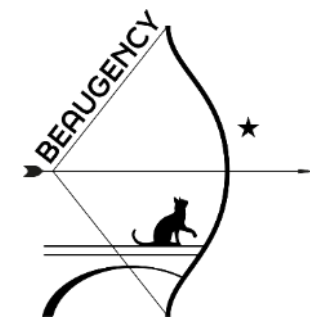
# Concours - Le Parcours Nature

Les cibles « petit animal » comportent une cible « rouge » et une cible « bleu ».

On tire sur la cible « rouge » depuis le pas rouge

On tire sur la cible « bleu » depuis le pas bleu et blanc

Si l'on tire sur le pas bleu puis blanc on tire ses 2 flèches sur la même cible.

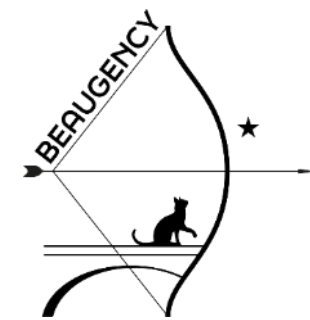


# Concours - Le Parcours Nature

## Les catégories

Catégories (F et H)		Arc nu [BB]	Arc à Poulies nu [Co]	Arc Droit [AD]	Arc Libre [TL]	Arc Chasse [AC]
Benjamins (U13)	1er Flèche pas Blanc 2 <sup>ème</sup> Flèche pas Blanc	Oui 45s	Non	Non	Non	Non
Minimes (U15)		Oui 45s	Non	Non	Non	Non
Cadets (U18)	1er Flèche pas Bleu 2 <sup>ème</sup> Flèche pas Blanc	Oui 45s	Non	Non	Oui 45s	Non
Juniors (U21)	1er Flèche pas Rouge 2 <sup>ème</sup> Flèche pas Bleu	Oui 30s	Oui 30s	Oui 30s	Oui 45s	Oui 30s
Seniors 1 <sup>(2)</sup>		Oui 30s	Oui 30s	Oui 30s	Oui 45s	Oui 30s
Seniors 2		Oui 45s	Oui 45s	Oui 45s	Oui 45s	Oui 45s
Seniors 3		Oui 45s	Oui 45s	Oui 45s	Oui 45s	Oui 45s

Promotion de la discipline : catégorie "PROMOTION". Elle est ouverte à toutes les armes et à tous les âges autorisés à la compétition. Il n'y a pas de palmarès. Le tir se fait du piquet blanc en 45s



# Concours - Le Parcours Nature

## Distances inconnues

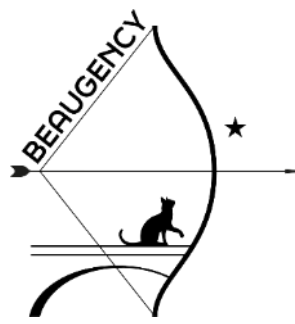
Groupe	Nombre de cible	Distances en mètres		
		Piquet Blanc	Piquet Bleu	Piquet Rouge
Grand Gibier	4	30m Maxi	35m Maxi	Entre 30m et 40m
Moyen Gibier	7	25m Maxi	30m Maxi	Entre 20m et 35m
Petit Gibier	6	15m Maxi	20m Maxi	Entre 15m et 25m
Petit animal	4	15m Maxi	15m Maxi	Entre 5m et 15m

Pour un parcours de 21 cibles, le total des distances séparant le pas rouge des cibles sera dans une fourchette de 525 à 550m

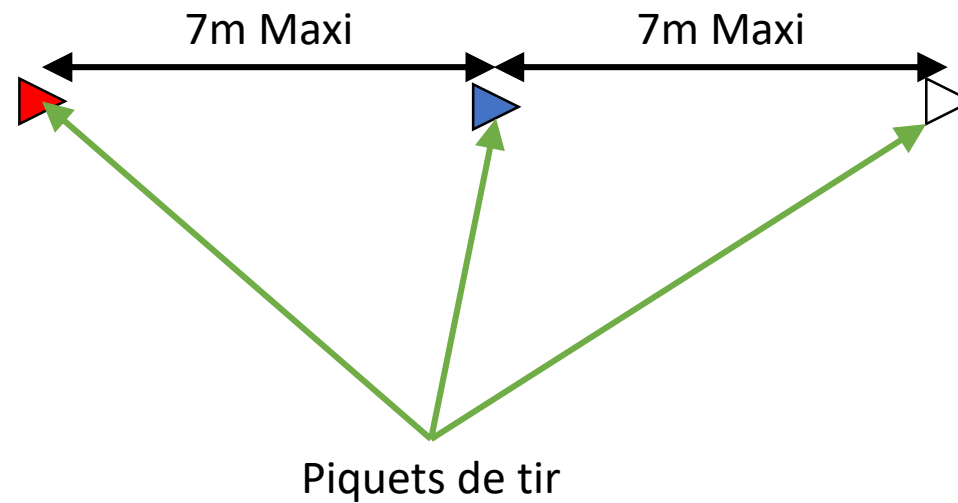
L'ordre des pas de tir Rouge Bleu Blanc doit être respecté



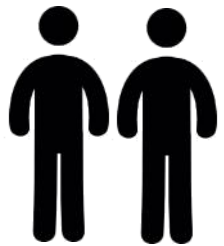
# Concours - Le Parcours Nature



Implantation « type » d'une cible



C  
I  
B  
L  
E



# Les différents types d'arc



Arc droit  
(Longbow)



Arc Chasse



Arc à  
poulie nu



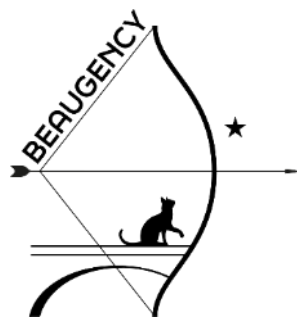
Arc nu  
(Barebow)



Arc  
Classique

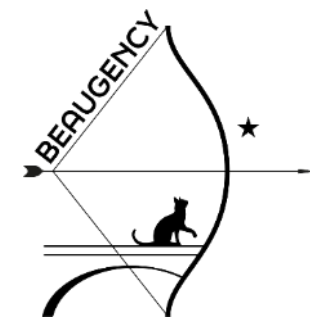


Arc à  
poulie



# Compétition de Tir à l'arc

## Concours ?



# Comment trouver les concours ?

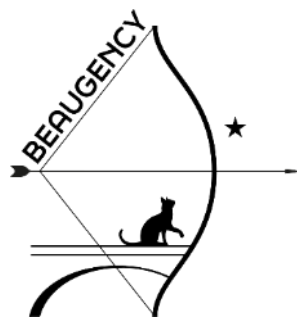
Avant de se rendre en concours, il est nécessaire de s'inscrire. Pour cela, les clubs enregistrent leurs concours auprès de la FFTA et publient un mandat.

Les mandats sont consultables :

- Sur le site de la FFTA : [www.fftta.fr/ws/epreuves](http://www.fftta.fr/ws/epreuves)
- Pour le Loiret sur le site départemental : [cd45-tiralarc.fr](http://cd45-tiralarc.fr), rubrique Vie sportive, Calendrier ... 20..
- Pour la région Centre sur le site régional : [tiralarc-centrevaldeloire.fr](http://tiralarc-centrevaldeloire.fr), rubrique Vie sportive, Calendrier ... 20..

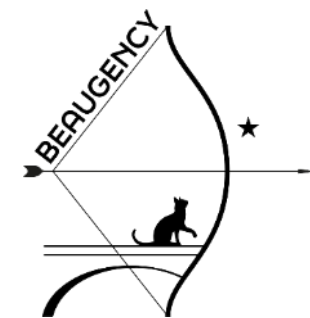
Il est préférable d'enregistrer le mandat pour retrouver facilement :

- Le lieu du concours
- Les horaires
- Les informations complémentaires



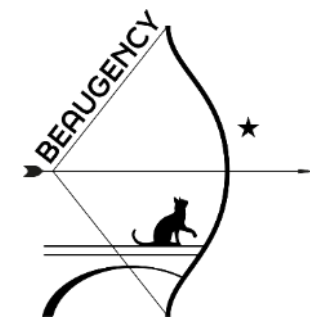
# Annexe

## Les catégories d'Age



# Catégorie d'âge

Age dans l'année de le licence (01/09 au 31/08 de l'année suivante)	Catégorie	Ancienne Catégorie (jusque 2022)
10 ans et moins	U11	Poussin (P)
11 & 12 ans	U13	Benjamin (B)
13 & 14 ans	U15	Minime (M)
15, 16 & 17 ans	U18	Cadet (C)
18, 19 & 20 ans	U21	Junior (J)
De 21 à 39 ans	Séniors 1 (S1)	Séniors 1 (S1)
De 40 à 59 ans	Séniors 2 (S2)	Séniors 2 (S2)
60 ans et plus	Séniors 3 (S3)	Séniors 3 (S3)



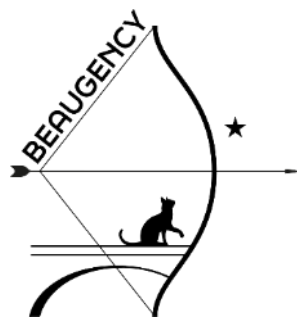
# Exemples

Exemple sur la saison 2023 :

Le début de saison est le 01.09.2022, et la fin le 31.08.2023

- Je suis né le 20 février 2008.  
J'aurai 15 ans le 20 février 2023 donc pendant la saison 2023  
Je suis U18
- Je suis né le 12 septembre 2010.  
J'aurai 13 ans le 12 septembre 2023 soit pendant la saison 2024.  
J'ai eu 12 ans pendant la saison 2023.  
Je suis U13

*En cas de doute, demander à son arbitre de club ou son entraîneur*

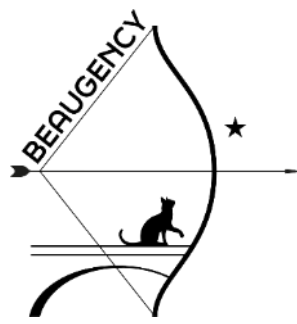


# Annexe

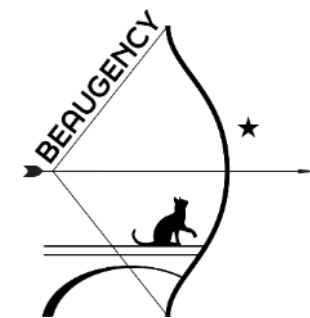
Feuilles de marque (exemple)



# Feuille de marque type – TAE



Cible n°						Cible n°						Cible n°						Cible n°					
N° Licence		Départ		Tir		N° Licence		Départ		Tir		N° Licence		Départ		Tir		N° Licence		Départ		Tir	
N°	Points par flèche			Total	Total cumulé	N°	Points par flèche			Total	Total cumulé	N°	Points par flèche			Total	Total cumulé	N°	Points par flèche			Total	Total cumulé
	1	2	3				1	2	3				1	2	3				1	2	3		
1						1						1						1					
2						2						2						2					
3						3						3						3					
4						4						4						4					
5						5						5						5					
6						6						6						6					
<b>Total distance</b>						<b>Total distance</b>						<b>Total distance</b>						<b>Total distance</b>					
<b>Total 10 et 10+</b>				<b>10+</b>		<b>Total 10 et 10+</b>				<b>10+</b>		<b>Total 10 et 10+</b>				<b>10+</b>		<b>Total 10 et 10+</b>				<b>10+</b>	
Archer		Marqueur				Archer		Marqueur				Archer		Marqueur				Archer		Marqueur			

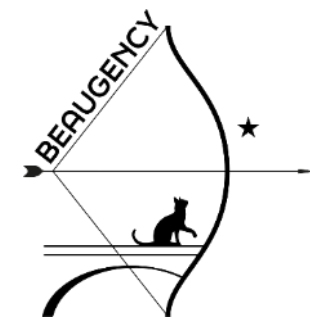


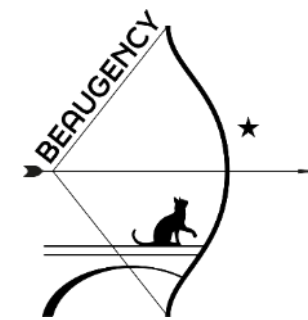
# Feuille de marque type – TAE

1ère Distance											
Volée	Nombre de points par flèche						Total volée	Cumul	10 et 10+	10+	
	1	2	3	4	5	6					
1											
2											
3											
4											
5											
6											
Total 1ère distance											
Report 2ème distance							+				
Total général							=				
Valeur barrage n° 1											
Valeur barrage n° 2											
Valeur barrage n° 3											

2ème Distance										
Volée	Nombre de points par flèche						Total volée	Cumul	10 et 10+	10+
	1	2	3	4	5	6				
1										
2										
3										
4										
5										
6										
Total 2ème distance										
Marqueur							Archer			

# Feuille de marque type – Beursault



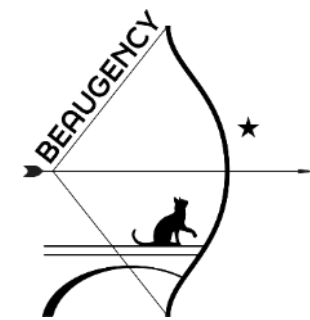


# Feuille de marque type – Campagne

Championnat de France TIR EN CAMPAGNE par Equipes de Clubs											
FFTA											
PARCOURS QUALIFICATIF 12 Connues + 12 Inconnues											
	Points	Volée	Cumul	6	5		Points	Volée	Cumul	6	5
1						13					
2						14					
3						15					
4						16					
5						17					
6						18					
7						19					
8						20					
9						21					
10						22					
11						23					
12						24					
Total des points						Total des points					
TOTAL GENERAL						TOTAL GENERAL					
Signature marqueur						Signature archer					

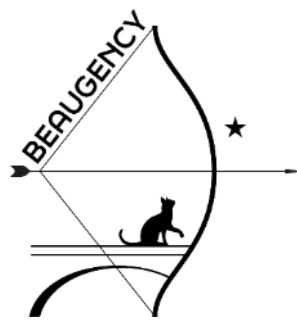
	Points	Volée	Cumul	6	5		Points	Volée	Cumul	6	5
1						13					
2						14					

# Feuille de marque type – 3D



LOGO DU CLUB		NOM					Prénom					TOTAL Volée		Cumul		11		10		DEPTS. TEMPS	
		Licence					Arme														
		Cat.					Club														
N°	Flèche 1					Flèche 2															
CIBLE	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
1	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
2	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
3	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
4	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
5	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
6	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
7	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
8	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
9	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
10	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
11	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
12	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
13	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
14	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
15	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
16	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
17	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
18	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
19	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
20	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
21	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
22	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
23	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
24	11	10	8	5	M	11	10	8	5	M											
<b>TOTAL GENERAL</b>																					
ARCHER						SIGNATURE															

# Feuille de marque type – Nature



Nom & Prénom :	Total général
Club :	
N° Licence :	
Cat. :	

	Fl.1			Fl.2			Total	Cumul	Nombre de				Dépassement temps
	20	15	M	15	10	M			20/15	20/10	15/15	15/10	
1	20	15	M	15	10	M							
2	20	15	M	15	10	M							
3	20	15	M	15	10	M							
4	20	15	M	15	10	M							
5	20	15	M	15	10	M							
6	20	15	M	15	10	M							
7	20	15	M	15	10	M							
8	20	15	M	15	10	M							
9	20	15	M	15	10	M							
10	20	15	M	15	10	M							
11	20	15	M	15	10	M							
12	20	15	M	15	10	M							
13	20	15	M	15	10	M							
14	20	15	M	15	10	M							
15	20	15	M	15	10	M							
16	20	15	M	15	10	M							
17	20	15	M	15	10	M							
18	20	15	M	15	10	M							
19	20	15	M	15	10	M							
20	20	15	M	15	10	M							
21	20	15	M	15	10	M							

Total      20/15   20/10   15/15   15/10

Total					
-------	--	--	--	--	--

Archer
--------

Marqueur
----------