

---


# Les disciplines du tir à l'arc.

Le but du tir à l'arc est d'envoyer des flèches le plus près possible d'un but. Plus vous vous en éloignez moins vous êtes bon (la bonne blague !). Cependant, bien que le but soit toujours le même les modes de pratiques et donc les disciplines varient. Cela peut être en raison de la distance de tir, du type de cible de la pratique en salle ou en extérieur et du type de terrain. On distingue ainsi :

## Le tir salle :

### Salle - 2X18 m

Cette discipline est pratiquée en salle, durant la période hivernale, de septembre à mars.

Distance	18m	
Déroulement	2 séries de 10 volées de 3 flèches	
Blasons	"anglais" suivant catégories	
Zone de points	de 1 à 10 pts (6 à 10 pour les trispots)	
Total de points	600	
Durée	2 mn par volée + 20 s d'approche	

### 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.

Un temps d'échauffement et deux volées d'essai seront alloués aux tireurs avant le début des tirs, ainsi qu'une pause d'un quart d'heure entre les deux séries.

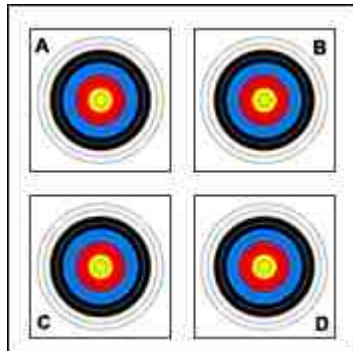
### Blasons utilisés

---

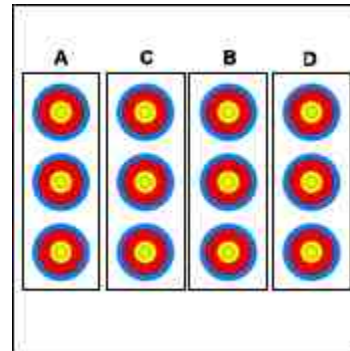
La taille des blasons dépend de la catégorie et du type d'arc de l'archer :

- 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 régionaux et nationaux en arc classique.



Arc classique



Arc à poulies

Pour les plus jeunes, 2 blasons de 60cm par cible, pour 4 archers (lettres A-C et B-D).

Les blasons doivent être, pour ceux de 40 cm à 1,60 m du sol par rapport au centre du "jaune", pour la partie haute et à 1 m pour la partie basse. Pour ceux de 60 cm à 1,30 m. Pour les blasons trispot à 1,30 m par rapport au centre du "jaune" du 2ème trispot.



## FITA Salle

Il s'agit d'un 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.

## Le tir extérieur (sur terrain de sport) ou tir en ligne :

### FITA

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


- le tir FITA Olympique
- le tir FITA Star

#### *FITA Olympique*

---

La compétition comporte deux parties :


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

Distance	<b>suivant catégories</b>	
Déroulement	<b>2 séries de 6 volées de 6 flèches</b>	
Blason	<b>"anglais" suivant catégories</b>	
Zone de points	<b>de 1 à 10 pts</b>	
Total de points	<b>720</b>	
Durée	<b>4 mn par volée + 20 s d'approche</b>	

- Les distances varient selon la catégorie de l'archer :

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
Arc à poulies	H	2 x 30m	2 x 50m	2 x 70m	2 x 70m	2 x 70m
	F					2 x 60m

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

Distance	<b>70m</b>	
Déroulement	<b>3 volées de 6 fl. / 4 volées de 3 fl.</b>	
Blason	<b>"anglais" 122cm</b>	
Zone de points	<b>de 1 à 10 pts</b>	
Total de points	<b>180 / 120</b>	
Durée	<b>4mn / 2mn + 20s d'approche</b>	


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

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

Du 1/64ème au 8ème de finale, les archers tirent **3 volées de 6 flèches en 4mn.**

A partir des 1/4 de finale jusqu'à la finale, ils tirent **4 volées de 3 flèches en 2 mn.** La finale désignera le gagnant du concours.



Distance	suivant catégories	
Déroulement	suivant distances	
Blason	"anglais" 80 et 122cm	
Zone de points	de 1 à 10 pts	
Total de points	1440	
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 varient selon la catégorie de l'archer :

Catégories		Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors Séniors	Vétérans Super Vétérans
Arc classique	H	2x30m (122cm)	2x50m (122cm)	2x70m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)	1x90m (122cm) 1x70m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)	2x70m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)
	F	2x20m (80cm)	2x30m (80cm)	2x60m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)	1x70m (122cm) 1x60m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)	2x60m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)
Arc à poulies	H	2x30m (122cm)	2x50m (122cm)	1x90m (122cm) 1x70m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)	1x90m (122cm) 1x70m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)	2x70m (122cm) 1x50m (80cm) 1x30m (80cm)
	F	2x20m (80cm)	2x30m (80cm)	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 12 volées de 3 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>2 mn par volée + 30 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.**

Un temps d'échauffement et deux volées d'essai seront alloués aux tireurs avant le début des tirs, ainsi qu'une pause d'un quart d'heure entre les deux séries







## ***Chronologie d'une volée***

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

### ***Contrôle du temps de tir***

---



			
2 signaux sonores			3 signaux sonores
Appel des archers sur la ligne de tir (20 s)	Début de la volée (120 ou 240 s)	Plus que 30s pour terminer sa volée	Fin des tirs
Cette séquence est répétée pour les archers suivants			

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.

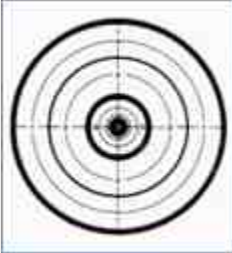
**Nota** : sur cibles "anglaise", le cordon est compté "favorable", à savoir qu'il vaut pour le point supérieur.

**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, celles-ci seront marquées 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.

## Beursault

C'est la plus ancienne des disciplines de tir à l'arc.

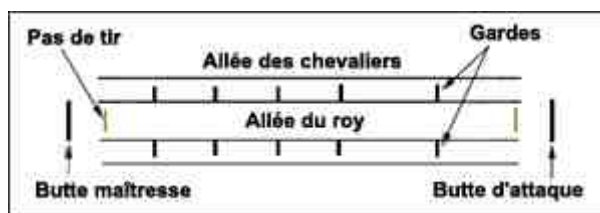
C'est une discipline française pratiquée dans les "jeux d'arcs" des compagnies de Picardie, d'Ile de France et de Provence. **C'est la discipline des traditions françaises de la chevalerie.**

Distance	50m	
Déroulement	20 haltes (aller-retour) - 40 flèches	
Blason	Beursault 45cm	
Zone de points	de 1 à 4 pts	
Total de points	40 / 160	
Durée	2 mn par volée + 30 s d'approche	

## Le jeu d'arc

---

Un Jeu d'arc ou 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**".



La sécurité est assurée par des panneaux de bois de 4m de hauts, appelés "gardes", placés 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 blason, même lorsqu'il n'y a pas de tir, faute de quoi on dit que la butte "pleure" ou est "morte".



## Déroulement

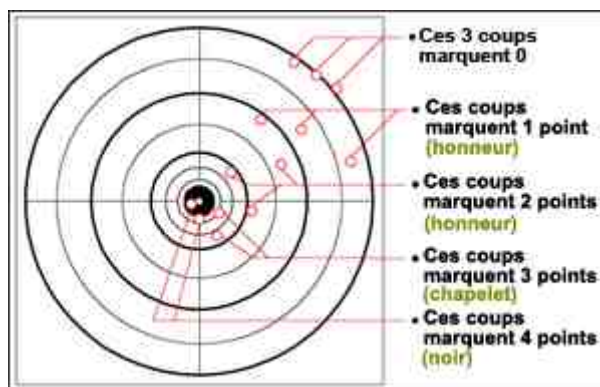
---

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.

### Le tir extérieur (sur terrain naturel) ou parcours :

## 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.

Distances	5 à 60m	
Déroulement	24 cibles - 3 flèches	
Blasons	Field	
Zone de points	de 1 à 6 points	
Total de points	360	
Durée	4 mn par volée	

### *Blasons utilisés*

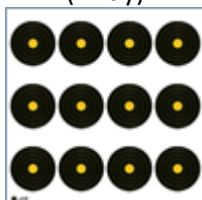
Un parcours complet est, en général, composé de 24 cibles. Ils peuvent être de 3 types :

- 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



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 Arcs nus	Piquet Rouge Autres arcs	Piquet Blanc Benjamins - Minimes
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 Arcs nus	Piquet Rouge Autres arcs	Piquet Blanc Benjamins - Minimes
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"**.

Distances	<b>5 à 40m</b>	
Déroulement	<b>2x 21 cibles - 2 flèches</b>	
Blasons	<b>Animaliers</b>	
Zone de points	<b>de 10 à 20 points</b>	
Total de points	<b>1470</b>	
Durée	<b>30 ou 45s pour 2 flèches</b>	

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

Catégories	Piquet Bleu	Piquet Rouge	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".

Distances	5 à 45m	
Déroulement	2x 20 cibles - 2 flèches	
Cibles	Animalières 3D	
Zone de points	de 5 à 10+	
Total de points	800	
Durée	1 mn pour 2 flèches	

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 35m

Le comptage des points se fait comme suit :



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



## Et d'autres ...

### *Ski-arc*

---

Discipline nouvelle, selon le principe du **Biathlon**.

Les concurrents effectuent un parcours de ski de fond (3 boucles de 4km).

A chaque boucle, les participants doivent s'arrêter pour aller tirer **4 flèches** sur **4 cibles basculantes**, dans **2 positions** différentes (debout - accroupi - debout). Chaque cible manquée vaut une boucle de 300m de pénalité.



### *Tir au drapeau*

---

Un blason circulaire de 5 cercles, de 15m de diamètre tracé au sol avec, en son centre, un drapeau. Les points varient de **1 à 5**.

Les archers tirent 6 volées de 6 flèches, généralement à une distance de **165m pour les hommes** et **125m pour les femmes et les jeunes**.



### *Golf-archerie*

---

C'est une combinaison de golf et de tir à l'arc sur un terrain de golf où l'archer tire sur la balle. Un archer et un golfeur prennent le départ, le golfeur doit rentrer sa balle dans le trou en le moins de coups possibles et l'archer doit toucher une balle de 11cm de diamètre située au-dessus du même trou. Seule restriction, l'archer ne peut viser la balle avant d'avoir planté une flèche sur le green.



## Tir à l'oiseau

---

Il faut viser différentes cibles en plumes placées sur un mât de 10 à 20 mètres de haut. Ce tir est aussi appelé tir au papegay (ou "papeguay") (*papegen* signifie perroquet en flamand; papagayo signifie perroquet en espagnol, on doit se souvenir de l'occupation des Flandres par l'Espagne sous Charles Quint). Dans d'autres parties de la France, notamment en Bretagne, le terme consacré est "Papegault".

Un dérivatif du tir de l'oiseau est le tir du roy. Les archers tirent toujours sur un oiseau factice en bois mesurant 1 pouce sur 2, soit environ 2,5 cm sur 5 cm, depuis une distance de 50 mètres. Celui qui touche l'oiseau sera le roi de sa compagnie. En plusieurs lieux, si un roi abat l'oiseau 3 ans de suite, il est nommé empereur à vie dans sa compagnie. Pour les jeunes archers, le tir se fait à partir d'une distance de 30 mètres ; celui qui arrive à « tirer » l'oiseau est appelé roitelet. Selon la tradition, le roi doit construire lui-même l'oiseau pour le concours de l'année suivante.

Ce jeu était favorisé par le Duc de Bretagne, le Roi de France et autres suzerains car en développant l'émulation entre archers (puis arquebusiers...) il permettait de maintenir partout la présence d'hommes habiles pouvant être utiles en cas de guerre. Chaque année, le Roi du Papegault (ou Papegay...) bénéficiait de l'honneur et de la renommée mais aussi de privilèges fiscaux et notamment de la possibilité de vendre l'équivalent de plusieurs milliers de litres de vin hors taxes



Référence : [http://archers.usmt.free.fr/tir\\_arc/disciplines.php](http://archers.usmt.free.fr/tir_arc/disciplines.php)