

## Les différentes disciplines

Catégorie : Informations Sportives

Publié par [Scasulli](#) le 2/9/2007

Site de la compagnie de tir à l'arc de Montigny le Bretonneux **LE TIR A L'ARC ? BREF**

**HISTORIQUE** Des peintures rupestres dans les grottes préhistoriques (10000 ans av. JC) représentent les premiers arcs, armes de chasse. Les bas-reliefs égyptiens (3000 ans av. JC) montrent des arcs utilisés comme arme de guerre. Des archéologues retrouvent en Chine les restes des premiers arcs recurves en bois et en corne datant de 1800 av. JC. Arme de chasse et de guerre, qui connu son apogée au moyen âge, l'arc fut progressivement détrôné par le fusil et les armes à feu. C'est aussi dans cette période que prennent racine la majorité des traditions des compagnies de tir à l'arc. Après la Révolution de 1789, toutes les compagnies d'arc et les confréries de St-Sébastien furent dissoutes. Par la suite, les anciens archers ont reformé en pays d'Arc les Compagnie, surtout en Champagne et Picardie. Ces Compagnies se sont regroupées en Rondes selon un critère régional (Ronde de l'Aisne, de l'Oise, de la Somme, etc....). Ces Rondes organisent des rencontres appelées Bouquets Provinciaux. Il n'existait aucun lien entre Rondes et aucun comité chargé de les représenter à l'occasion des concours officiels, nationaux et internationaux. Si le tir à l'arc remonte à la nuit des temps, la pratique sportive est relativement récente. Lors de la préparation des Jeux Olympiques organisés en 1900 à Paris, M. Jay, Capitaine de St-Pierre de Montmartre, organise avec d'autres Capitaines de la région parisienne et de l'Oise une Assemblée de la Chevalerie le 09/04/1899 en la Mairie de Xème Arrondissement de Paris. Cette assemblée adopta les statuts et règlements d'une Fédération des Compagnies d'Arc de l'Île de France sous la présidence de M. Jay. En 1911, elle se transforma en Fédération des Compagnies d'Arc de France, affiliée à l'Union des Sociétés de Tir de France, agréée par le Ministre de la Guerre le 31/12/1920. En 1928, elle prendra le nom de Fédération Française de Tir à l'Arc (FFTA). En 1931 fut créée la Fédération Internationale de Tir à l'Arc.

**LES DISCIPLINES DU TIR A L'ARC** Cible Anglaise ou Tir en Salle à 18m ou 25m, 2 fois 10 volées de 3 flèches soit 60 flèches (score maxi 600 pts). Tir FITA ou Tir Olympique à 90, 70, 50, 30m pour les hommes et 70, 60, 50, 30m pour les dames, 36 flèches par distance soit 144 flèches (score maxi 1440 pts). Tir Classique ou Fédéral à 50, 30m, 12 volées de 3 flèches par distance soit 72 flèches (score maxi 720 pts). Tir en Campagne, parcours de 2 fois 12 cibles à distances connues ou inconnues (5 à 60m), 3 flèches par cible soit 72 flèches (score maxi 360 pts). Tir Nature , parcours de 2 fois 21 cibles animalières à distances inconnues (5 à 40m), 2 flèches par cible soit 84 flèches (score maxi 1470 pts). Tir Beursault, dans un Jeu d'Arc à 50m , 40 fois 1 flèche (score maxi 40 Honneurs + 160 pts). Tir 3D, parcours de 2 fois 20 cibles animalières en 3 dimensions à distances inconnues.

**LE TIR EN SALLE** Cette discipline est pratiquée depuis 1972, essentiellement d'octobre à mars en salle (gymnase ou hall fermé). Les 1ers Championnats d'Europe se sont déroulés en février 1983 en Suède. Deux types d'arcs sont autorisés : les arcs classiques et les arcs à poulie. Les distances de tir sont de 18 m ou 25 m (la majorité des concours se font à 18 m, le 25 m tend à se marginaliser) sur des blasons respectivement de 40 et 60 cm pour les classiques et de 40 cm pour les poulies. Ces dimensions concernent les Seniors et Vétérans Hommes et Dames, les jeunes archers tirent sur des blasons de dimensions spécifiques. Ces blasons sont dits " cibles anglaises " ou " blasons FITA Indoor ". Chaque archer tire 2 fois 10 volées de 3 flèches en 2 min./volée. Cela fait 60 flèches avec un score maxi de 600 pts. La marque se fait après chaque volée. Le rythme de tir usuel est le rythme A B C D. les tireurs sont répartis à 4 par cible, avec chacun une lettre (A, B, C ou D) avec un N° de dossard correspondant au N° de la cible.

Les archers ne tirent jamais tous ensemble. Ils sont divisés en deux vagues ; les archers A et B en constituent la 1ère, les archers C et D la 2ème. . A la 1ère volée, la vague AB monte sur le pas de tir et les archers tirent leurs 3 flèches ; une fois le temps de tir de la vague AB écoulé, la vague CD vient prendre position sur la ligne de tir. Ensuite, les archers tournent à chaque volée : à la 2ème volée, c'est donc la vague CD qui monte en 1er sur le pas de tir, la vague AB ensuite ; et ainsi de suite jusqu'à la 10ème. la compétition se fait sur cible en " paille " de 1,20 m de large posée sur un chevalet en bois incliné à 15°. 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 " tri-spot " à 1,30 m par rapport au centre du " jaune " du 2ème tri-spot avec une tolérance de mesure de + ou – 2 cm. Les archers ont en principe 2 volées de 3 flèches d'essai avec à chaque volée la vague AB en 1ère. **LE TIR EN CAMPAGNE** Cette discipline est reconnue par la FITA et fait partie des disciplines de parcours. Le Tir en campagne se déroule à l'extérieur, sur un parcours de 2 fois 12 cibles avec blason noir et jaune, 12 cibles à distances connues et 12 inconnues de 5 à 60 m. L'archer doit tirer 1 volée de 3 flèches par cibles en 4 minutes soit un total de 72 flèches. Les cibles sont placées de telle façon que l'ensemble du blason soit visible du tireur, elles peuvent toutefois nécessiter une position de tir penchée. Trois catégories d'arc sont autorisés : l'arc nu monobloc ou démontable sans viseur, ni clicker, l'arc à poulies et l'arc libre ou classique. Il y a 4 tailles de blasons noirs 5 zones avec " spot " jaune : 4 tri-spots de 20 cm pour les distances de 5 à 20 m, 4 blasons de 40 cm de 15 à 30 m, 1 blason de 60 cm de 20 à 45 m et 1 blason de 80 cm de 35 à 60 m. Les archers se déplacent par 24 pelotons de 6 à 8 avec un ordre précis de tir. Chaque archer doit avoir 3 flèches semblables, marquées au nom ou aux initiales ou à l'emblème du tireur A chaque cible il y a 2 piquets : un **bleu** pour les arcs nus (de 5 à 50 m) et un **rouge** pour les classiques et poulies (de 10 à 60 m). Le tireur, les pieds derrière la ligne, a 4 minutes une fois sur le pas de tir pour régler son viseur et tirer ses 3 flèches. S'il se trouve sur le parcours à distances connues, l'archer trouvera, outre le n° de la cible, la distance de tir indiquée sur le piquet, s'il se trouve aux " inconnues ", il n'y aura que le n° de la cible et il devra apprécier la distance. Le calcul des points avec cordon favorable est le suivant : 5 pts dans le jaune, 4 à 1 pts dans le noir. Soit un maxi de 15 pts par cible et un total maxi de 360 pts. **LE TIR NATURE** Cette discipline, qui est spécifiquement française et reconnue par la FFTA, fait partie des disciplines de parcours. Son ancienne dénomination est le Tir Chasse. Comme le Tir en campagne, le Tir Nature se déroule à l'extérieur. Sur une journée avec " coupure à midi ", sur un parcours de 2 fois 21 cibles avec blason animalier à distances inconnues de 5 à 40 m, l'archer doit tirer 2 flèches par cibles soit un total de 84 flèches. Les cibles sont placées de telle façon que l'ensemble du blason soit visible du tireur, elles peuvent toutefois nécessiter une position de tir accroupie ou penchée. Trois catégories d'arc sont autorisées : les arcs classiques monoblocs ou démontables sans viseur, ni clicker (arc droit, arc chasse, arc recurve), les arcs compounds sans viseur, et les arcs libres (classiques ou compounds permettant tous systèmes de visée, de décochage, de contrôle d'allonge, etc). Il y a 4 tailles de blasons qui représentent divers animaux : les Petits Animaux (faisan, lapin, araignée, mulot, tortue, corbeau,...), les Petits Gibiers (renard, lièvre, oie, coq de bruyère, hibou, chouette,...), les Gibiers Moyens (loup, chevreuil, daim, antilope, lynx, spatule,...) et les Grands Gibiers (ours, sanglier, cerf, ...). Chaque blason est divisé en 2 zones : une Zone Tuée qui correspond à la partie vitale de l'animal, une Zone Blessée qui correspond au contour du corps de l'animal. Les Zones Tuées ont un diamètre respectivement de 75, 150, 225 et 330 mm pour les Petits Animaux, les Petits Gibiers, les Gibiers Moyens et les Grands Gibiers. Les distances de tirs dépendent de la taille des blasons. Sur chaque parcours il doit y avoir 4 cibles de Petits Animaux situées à une distance de 5 à 15 m avec un total de 40 m, 6 de Petits Gibiers de 15 à 25 m avec un total de 125 m, 7 de Gibiers Moyens de 20 à 35 m avec un total de 220 m, et 4 de Gros Gibiers de 30 à 40 m avec un total de 140 m. Les archers se déplacent par pelotons de 4 à 8 avec un ordre précis de tir. Chaque archer doit avoir 2 flèches semblables, marquées au nom ou aux initiales ou à l'emblème du tireur et repérées à l'aide

d'anneaux de 1 cm de large et espacés de 1 cm (1 anneau pour la 1ère flèche , 2 anneaux pour la 2ème flèche ) A chaque cible il y a 3 piquets de couleur vive : un **jaune** où la cible n'est pas visible et où l'archer encoche sa 1ère flèche, un **bleu** situé de 5 à 10 m du jaune où l'archer tire sa 1ère flèche en moins de 15 s et un **rouge** situé à moins de 20 m du bleu où il tire sa 2ème flèche. Le tireur, son pied touchant le piquet, a 30 s à partir du départ du piquet jaune pour tirer ses 2 flèches. Ce règlement est valable pour les adultes, des dispositions particulières sont appliquées pour les enfants. Le calcul des points avec cordon favorable est le suivant : 1ère flèche avec 1 anneau, 20 pts si Zone Tuée, 15 pts si Zone Blessée et sinon 0 pt ; 2ème flèche avec 2 anneaux, 15 pts si Zone Tuée, 10 pts si Zone Blessée et sinon 0 pt. Soit un maxi de 35 pts par cible et un total maxi de 1470 pts.

**LE TIR 3D** Cette discipline reconnue par la FFTA, fait partie des disciplines de parcours et se déroule donc à l'extérieur. Sur une journée , sur un parcours de 40 ou 2 fois 20 cibles animalières en 3D à distances inconnues de 5 à 45 m, l'archer doit tirer 2 flèches par cibles soit un total de 80 flèches. Le choix des cibles et des distances est laissé à l'initiative de l'organisateur. Les photos des différents gibiers doivent être affichées au greffe. Les cibles sont placées de telle façon que les flèches puissent se ficher sans dégât. Chaque cible est divisée en 4 zones : une zone vitale avec un cercle à l'intérieur, le reste du corps, et les cornes, sabots, plumes. Les catégories d'arc autorisées sont les mêmes que celles du Tir Nature. Les archers se déplacent par peloton de 5 et tirent suivant une rotation (ABCDE, BCDEA, CDEAB... A chaque pas de tir, l'archer a 1 minute pour tirer ses 2 flèches. Sur chaque pas de tir il y a 3 piquets : 1 jaune où attend le peloton, 1 rouge pour les Seniors Hommes, arcs libres et 1 bleu pour les autres archers. Les piquets rouges sont situés à une distance comprise entre 5 et 45 m de la cible, les bleus entre 5 et 35 m. Le tireur doit toucher le piquet et peut le devancer. Le décompte des points pour chacune des flèches est le suivant : 10 pts dans le cercle de la zone vitale, 8 pts dans le reste de la zone vitale, 5 pts dans le corps de l'animal et 0 pt dans les cornes, sabots, plumes et cible manquée, les cordons étant favorables. Le maxi est donc de 800 pts. En cas d'ex æquo les archers sont départagés au nombre de 10, 8 et de 5. Les jumelles, caméras appareils photos et tout appareil pouvant servir à l'appréciation des distances sont interdits.

**TIR BEURSAULT** D'où vient le nom **Beursault** ? Il proviendrait de **Bersarii** officier de vénerie de Charlemagne chargé de l'organisation de la chasse au tir à l'arc ou alors du vieux français **Bercer** ou **Berser** qui voulait dire "tirer à l'arc". Cela devînt **Bersailler** et **Bersauder**, puis pour désigner le but du tir à l'arc **Bersault** ou **Bersail** (en Italie **Bersaglière** pour tirer, **Bersaglieri** pour tirailleur et **Bersaglio** pour cible). Le tir au Beursault, typiquement français, se pratique dans un **Jeux** ou **Jardin d'Arc** entre deux buttes, qui abritent les cibles, situées à 28 toises l'une de l'autre. La toise étant égale à 1,95 m, la distance entre les deux cibles est donc de 54,60 m. Le pas de tir étant placé en avant de la butte, la distance réelle de tir est de 50 mètres. L'une des buttes placée généralement près du **Logis** ( ou **Salle de Jeu**) s'appelle butte **maîtresse**, l'autre la butte **d'attaque**. Le tir d'une seule flèche se fait par peloton de 5 à 6 archers, un seul tireur étant sur le pas de tir selon un ordre déterminé désigné au débit du tir. Lors de circonstances particulières (St-Sébastien, Tir à l'Oiseau,...), l'ordre de tir est le suivant: l'Empereur, le Roi, le Capitaine, les Officiers, les Chevaliers par ordre d'ancienneté. et enfin les Aspirants. Lorsqu'un peloton de tireurs se présente à la butte maîtresse, le premier se place sur le pas de tir, se découvre et salue, généralement par la formule "Messieurs, je vous salue" (salut auquel les assistants sont tenus de répondre). Ensuite, il crie "Gare" et a une minute pour tirer sa première flèche, puis il se retire et se dirige vers la butte d'attaque, en empruntant l'allée latérale dite **des Chevaliers**, protégée par des **gardes** (panneaux de bois). L'allée centrale, dite **du Roi** n'est utilisée que le jour du Tir à l'Oiseau ou Tir du Roi. Les autres tireurs couvrent le pas à leur tour et, après avoir salué, tirent chacun leur première flèche. Le dernier tireur du peloton avertit par un cri ou un coup de sifflet que le pas de tir est libre. Un miroir permet également de voir, tout en restant à l'abri des flèches, si la butte opposée est dégagée ou non. Chaque tireur, après avoir récupéré sa flèche, tire sur la cible de la butte maîtresse, et ainsi de suite. L'aller et retour est appelé une **Halte**. Une partie se joue en vingt haltes, soit quarante flèches.

Chaque flèche dans la cible compte pour un **honneur**. Le gagnant est celui qui fait le plus d'honneur et le plus de pts. Les blasons de 45 cm utilisés sont tracés en noir sur blanc et sont divisés en trois zones. La limite extérieure, appelée **cordons** est un cercle noir de 45 cm de diamètre intérieur et 48 cm de diamètre extérieur(voir schéma). **Blasons de Beursault**

JEUX D'ARC

