

LE TIR EN SALLE

Le tir en salle est généralement pratiqué du mois d'octobre jusqu'au championnat de France, c'est à dire jusque fin février ou début mars.

Sur une compétition officielle, **la distance est de 18 mètres** et la taille de blason est de 80 cm de diamètre pour les catégorie poussins (10 ans et moins), de 60 cm pour les benjamins (11-12 ans) et minimes (13-14 ans) et de 40 cm pour les juniors (18-20 ans) et adultes. Cependant, en arc nu les cadets (15-17 ans) tirent un blason de 60 cm.

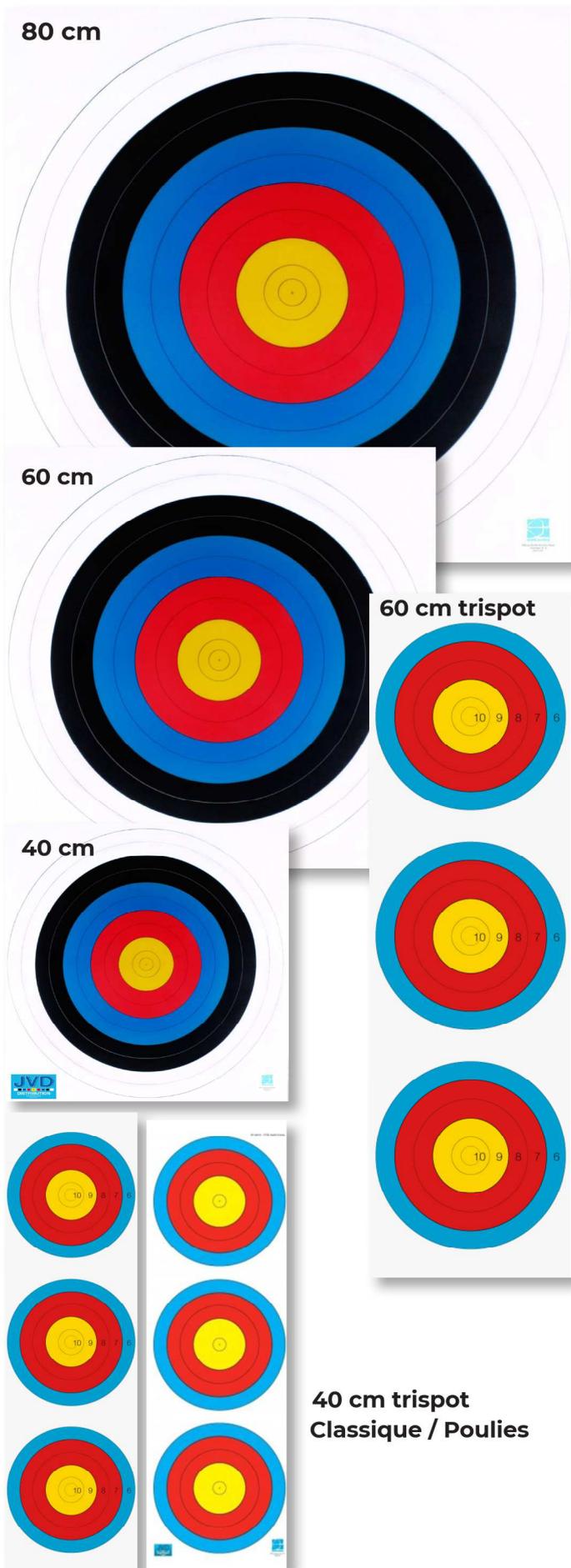
Il existe 3 catégories d'arcs en tir en salle : l'arc nu (sans viseur), l'arc classique et l'arc à poulies.

On trouve **2 types de blasons** : **des blasons entiers**, avec les zones marquant de 1 à 10 points **et des blasons trispots**, qui ne comportent que les zones de 6 à 10 points.

Un blason trispots est une carte verticale qui comporte 3 cibles, placées l'une au-dessus de l'autre. L'archer doit tirer une flèche dans chaque spot. Si 2 flèches sont dans un même spot, la meilleure flèche sur ce spot compte pour manqué.

Les blasons trispots sont obligatoires en arc à poulies et ont un 10 de taille réduite. Ils sont optionnels en arc classique pour les blasons de 40 et 60 cm.

Les trispots sont obligatoirement utilisés en championnat de France et en championnats régionaux. Ils sont généralement préférés par les archers qui ont un haut niveau de précision, car ils permettent d'éviter de casser des flèches en cible et de risquer de perdre des points en ayant une flèche déviée par une autre.



LE DÉROULEMENT D'UNE COMPÉTITION

Lors d'une compétition de tir en salle, les archers tirent **20 volées de 3 flèches**, soit 60 flèches comptées. Le score maximal est de 600 points.

En arrivant sur le lieu de la compétition, la première chose à faire est de passer au greffe pour finaliser son inscription et ensuite, si votre cible n'a pas été donnée, il faut aller regarder le panneau où sont affichés les noms des archers pour voir quelle est sa cible et sa lettre de tir.

Un échauffement à la distance est prévu avant le début des tirs de minimum 2 volées. Durant l'échauffement, l'archer peut tirer autant de flèches qu'il le souhaite, dans la limite de temps imparti.

Le temps alloué pour chaque volée est de 2 minutes. Si une flèche est tirée hors temps, la meilleure flèche en cible est marquée comme flèche manquée.

Une pause de 15 minutes est observée à la fin de la 10ème volée puis le tir reprend pour 10 volées supplémentaires.

Généralement, une compétition se fait sous le format : AB CD.

Il y a 4 tireurs par cible et chacun est donné une lettre pour le placer sur le pas de tir et définir la cible à tirer. L'archer A tire avec le B et l'archer C tire avec le D.

Les volées se font en alterné et les archers tirent 2 par 2. Les lettres sont affichées sur des chronomètres de chaque côté de la salle. Sur la première volée, A et B tirent en premier, suivis de C et D. Sur la deuxième volée CD commence et AB termine, sur la troisième volée AB commence et CD termine, et ainsi de suite.

80 cm : 1 seul blason pour 4

A C B D



60 cm : 2 blasons

A C B D



40 cm : 4 blasons

A B



C

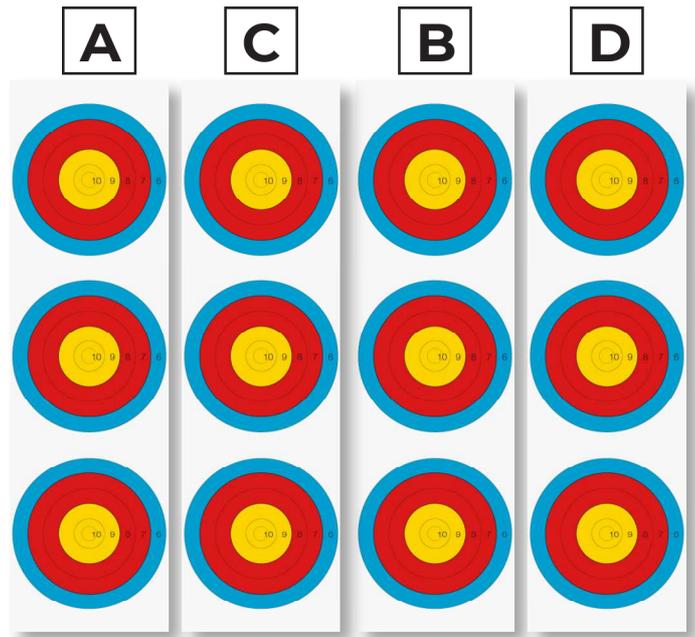


D



Avant de tirer, l'archer a quelques secondes pour se mettre en place sur le pas de tir et encocher sa flèche. Quand le chronomètre siffle et passe du rouge au vert, l'archer peut tirer.

Trispots : 4 blasons



LES AIRES DE TIR

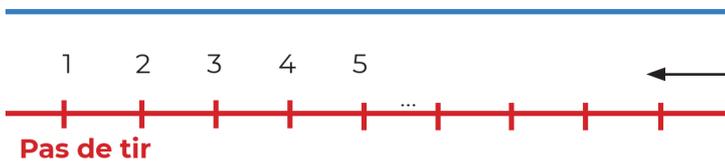


Cibles

Elles sont numérotées, avec les lettres ABCD marquées.

Ligne des 3 mètres

Si une flèche tombe de son arc avant de la tirer et qu'elle ne dépasse pas la ligne des 3 m, alors elle peut être tirée à nouveau à la fin de la volée après avoir fait appel à un arbitre.



Pas de tir

Le pas de tir est numéroté en fonction des cibles, souvent avec les lettres AB - CD marquées au sol.

Zone du matériel

Où l'on pose son arc.

Zone d'attente

Lorsque l'on n'est pas en train de tirer, il faut attendre derrière la zone du matériel. Des chaises sont mises à disposition.

LE COMPTAGE DES POINTS

Pour compter les points, **deux archers de clubs différents prennent chacun une feuille de marque.** Il y a marque et contre marque pour limiter les risques d'erreurs ou éventuellement de tricherie.

Chaque archer annonce ses points aux marqueurs dans l'ordre décroissant, par exemple : 10,9,8. On commence par la flèche la plus forte et on finit par la plus faible. L'archer A annonce en premier et on finit par l'archer D.

Avant que les points de chaque archers n'aient été notés, il ne faut en aucun cas toucher ni les flèches, ni la cible pour éviter d'influer sur le score des flèches proches des cordons. Un cordon est la ligne délimitant une zone en cible.

Les cordons sont favorables. Si le bord d'une flèche touche un cordon, le point de la zone supérieure est attribué. Si un archer touche sa flèche ou la cible alors qu'elle est sur un cordon, le cordon est jugé défavorable.

En cas de doute, de cordon endommagé ou de désaccord entre deux archers, **il faut lever la main et appeler un arbitre qui jugera la valeur de la flèche.**

Une fois les points comptés, il faut cocher les impacts en cible avant de retirer les flèches. Un trait contre le tube suffit et il faut utiliser un stylo bille ou un feutre fin noir ou bleu. Il est important de cocher les impacts, surtout si on tire une faible puissance, en cas de refus.

Si la flèche rebondit en cible, il faut appeler un arbitre, qui ira observer la cible pour trouver l'impact qui n'est pas coché et ainsi déterminer les points de la flèche. Si 2 impacts sont non cochés en cible, la flèche prend alors la valeur la plus faible.

FEUILLE DE MARQUE

1er 18 m				N°Licence	Départ n°	Tir n°	
Volée	Nombre de points par flèche			Total 3 flèches	Total cumulé	10	9
	1	2	3				
1	10	9	8	27	27	1	1
2	10	9	9	28	55	1	2
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
Total 1ère distance							
Report 2ème distance +							
Total général =							
Valeur barrage n°1				Totaux et cumuls des 2 départs			
Valeur barrage n°2							
Valeur barrage n°3							

→
Flèches de la plus forte à la plus faible

2eme 18 m				N°Licence	Départ n°	Tir n°	
Volée	Nombre de points par flèche			Total 3 flèches	Total cumulé	10	9
	1	2	3				
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
Total 2ème distance							
Marqueur				Archer			
Signatures							

Une fois la feuille signée, on ne peut plus effectuer de corrections. Chaque archer doit faire attention à l'exactitude des résultats avant signature.

L'ÉQUIPEMENT EN COMPÉTITION

L'archer doit avoir tout son matériel de tir habituel : arc, flèches, carquois, protège-bras, palette, dragonne, repose-arc.

Si vous avez **une corde de rechange ou de matériel de réparation**, prenez tout en cas de casse pendant la compétition. Si un problème de matériel survient, on dispose de 15 minutes pour réparer et on peut ensuite rattraper les flèches manquantes sous la supervision d'un arbitre.

Il faut soit être en tenue de club, c'est à dire avoir le T-shirt de club et un pantalon de sport noir, **ou alors avoir une tenue**

de sport blanche. Il faut aussi avoir des chaussures de sport de type baskets. Si la tenue n'est pas réglementaire, l'archer peut être interdit de tirer.

Prévoyez de quoi boire et grignoter, en cas de coup de fatigue. Pensez à boire régulièrement et ayez à portée de main quelque chose de sucré à manger, comme par exemple une banane, une pomme, des fruits secs ou des barres énergétiques.

Pensez aussi à prendre un stylo pour noter les points et cocher les impacts.
