

LE TAE

TIR À L'ARC EN EXTÉRIEUR



SE PRÉPARER
À LA COMPÉTITION



L'UNION
TIR À L'ARC

LE TAE

Le Tir à l'Arc Extérieur (TAE) est la discipline présente aux jeux olympiques.

Elle se pratique généralement au début du printemps jusqu'à la fin de l'été. Le principal challenge des archers est l'environnement et les conditions météorologiques qui peuvent varier d'une compétition à l'autre.

Il existe 2 catégories d'arcs en tir à l'arc extérieur : l'arc classique et l'arc à poulies.

Les archers peuvent tirer dans 2 disciplines :

le TAE international à 70 mètres ou le TAE national à 50 mètres.

LE TAE DISCIPLINE INTERNATIONALE

Il s'agit, pour les arcs classiques, de la discipline pratiquée pour les Jeux Olympiques. Les archers tirent sur une cible composée de cercles jaunes, rouges, bleus, noirs et blancs dont les scores vont de 10 pour le cercle intérieur à 1 pour le cercle extérieur.

La cible pour l'arc classique est de 122 cm de diamètre avec un cercle du 10 de 12,2 cm. Elle se situe a une distance de 20 à 70 mètres selon la catégorie de l'archer.

La cible pour l'arc à poulies fait 80 cm de diamètre avec un cercle du 10 qui mesure 8 cm de diamètre. En compétition nationale et internationale, les cibles d'arc à poulies ne comprennent que les cercles jaunes, rouges et bleus. Cela permet de réduire la taille du blason, afin que chaque athlète puisse tirer sur sa propre cible. La dernière zone marquante, le dernier cercle de couleur bleue, compte 5 points. Au-delà, la flèche est considérée comme manquée. Les arcs à poulies tirent à la distance de 50 mètres.



Les cibles sont adaptées en fonction des catégories d'âge des archers :

CATÉGORIES	Arc classique	Arc à poulies
Poussins	20 m sur un blason de 80 cm	-
Benjamins	30 m sur un blason de 80 cm	-
Minimes	40 m sur un blason de 80 cm	-
Cadets	60 m sur un blason de 122 cm	50 m sur un blason de 80 cm à 6 zones
Juniors, <u>Séniors 1 et 2</u>	70 m sur un blason de 122 cm	
<u>Séniors 3</u>	60 m sur un blason de 122 cm	

Les poussins ne peuvent sur ces concours tirer avec des branches de plus de 18 lbs. Les arbitres s'en assurent le jour de la compétition.

LE TAE DISCIPLINE NATIONALE

Il s'agit du Tir à l'Arc Extérieur à 50 mètres, sur un blason de 122 cm. C'est une discipline typiquement française qui est pratiquée par un très grand nombre d'archers, avec des arcs classiques et des arcs à poulies.

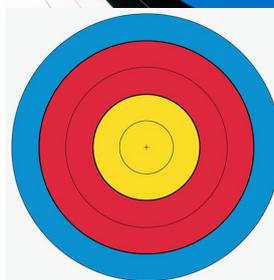
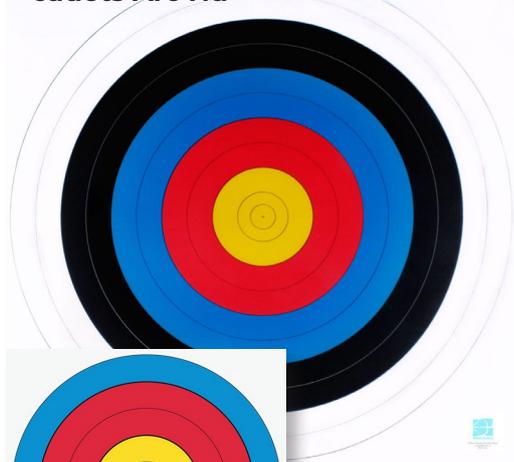
Depuis 2022, la catégorie Arc Nu (Barebow) est ouverte pour les catégories U18 (Minime, Cadet) et Adulte (Junior, S1-2-3).

CATÉGORIES	Arc classique	Arc à poulies
Benjamins	20 m sur un blason de 80 cm	-
Minimes	30 m sur un blason de 80 cm	-
Cadets, Juniors, <u>Séniors 1-2-3</u>	50 m sur un blason de 122 cm	50 m sur un blason de 80 cm à 6 zones
Arc Nu		
U18 : Minime, Junior	30 m sur blason de 80 cm	
Adulte : Junior, S1-2-3	50 m sur blason de 122 cm	

122 cm



80 cm : Jusque catégorie Minimes / cadets Arc Nu



**80 cm :
Arc à poulies**

LE DÉROULEMENT D'UNE COMPÉTITION

En arrivant sur le lieu de la compétition, la première chose à faire est de passer au greffe pour finaliser votre inscription et **ensuite, il vous faut aller regarder le panneau sur lequel sont affichés les noms des archers pour voir quelle est votre numéro de cible et la lettre qui vous est attribuée** (elle définit l'ordre 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. Généralement au début ou à la fin de l'entraînement les arbitres passent vérifier le matériel de chaque archer (viseur, palette...).

Conseil : lors de la dernière volée d'échauffement, tirez le même nombre de flèche que vous devrez tirer sur chaque volée du concours. Ainsi, vous serez déjà dans le bon rythme.



Les "chronotirs"

Lors d'une compétition de tir à l'arc extérieur, les archers tirent 12 volées de 6 flèches chacune. Soit 72 flèches comptées. Une pause de 15 minutes est observée à la fin de la 6ème volée puis le tir reprend pour 6 volées supplémentaires. Le score maximal est de 720 points et le temps par volée est de 4 minutes.

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.

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.

Une des spécificités du TAE est qu'il s'agit de concours en extérieur qui sont soumis aux variations climatiques : pluie, vent, soleil, chaleur, luminosité plus ou moins importante. Le tir à longue distance demande beaucoup d'adaptation à l'archer.

Conseil : Si vous en avez la possibilité, entraînez-vous par tous les temps ainsi en compétition vous saurez gérer les différentes conditions météorologiques. N'hésitez pas à vous entraîner également avec les vêtements spécifiques aux diverses conditions (imperméable, casquette,...) ainsi vous pourrez vous rendre compte si ils sont bien adaptés au tir à l'arc.

LES AIRES DE TIR



Cibles

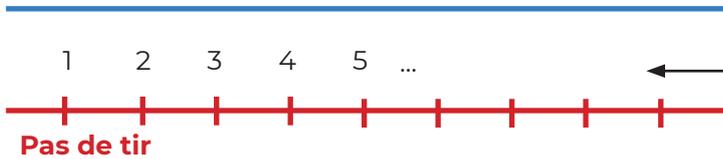


Elles sont numérotées.

Si une flèche tombe de son arc avant de la tirer et qu'elle ne dépasse pas la ligne des 3 m, alors l'archer peut la remplacer en tirant une autre flèche, sans qu'elle soit comptée comme manquée.



Ligne des 3 mètres



Le pas de tir est numéroté en fonction des cibles, souvent avec les lettre 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 souvent 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 archer 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

1 ^{ère} Série								
Volée	Nombre de points par flèche						Total 6 flèches	Total cumulé
	1	2	3	4	5	6		
1	10	9	8	8	7	6	48	
2	10	10	10	9	8	7	54	102
3								
Total 1^{ère} Série								
Total 2^{ème} Série							<i>Totaux et cumuls des 2 départs</i>	
Total général								

2 ^{ème} Série								
Volée	Nombre de points par flèche						Total 6 flèches	Total cumulé
	1	2	3	4	5	6		
1								
2								
3								
4								
5								
6								
Total 2^{ème} Série								

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. Une bonne paire de jumelles ou une longue vue sont indispensables si l'on souhaite voir ses flèches en cible.

Les flèches doivent être marquées avec son nom ou initiales, afin de pouvoir reconnaître à qui elles appartiennent si jamais 2 archers tirent les mêmes flèches sur leur cible. Le marquage peut aussi vous servir si vous perdez une flèche, que ça soit en tirant ou juste si elle s'échappe de votre carquois.

Votre meilleur allié est une paire de jumelles ou une longue vue sur pied (elles sont autorisées mais veillez à ce que les pieds ne gênent pas la personne qui tire près de vous). En effet, il est très difficile de voir avec précision vos flèches à 50 mètres et au delà. Si vous pouvez voir vos flèches immédiatement vous serez donc en mesure d'adapter votre réglage de viseur et de gagner plus de points.

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 a 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.



Conseils de David :

“Observez bien les drapeaux placés au dessus des cibles, ils peuvent vous donner des indications sur la direction et l'intensité du vent. Parfois, le vent souffle plus en cible que sur le pas de tir, ou inversement, suivant l'exposition du terrain. Plutôt que de régler votre viseur, pensez à contre-viser pour faire face au vent qui peut varier en intensité d'un moment à l'autre. Prenez aussi votre temps pour laisser passer les grosses rafales entre les flèches. Si vous n'avez pas le choix, favorisez un tir rapide, dans le mouvement, plutôt que d'essayer de vous battre contre le vent. S'il pleut de façon régulière, n'ésitez pas à ajouter quelques mètres à votre viseur. La pluie alourdit la corde et les flèches, leur faisant perdre de la hauteur.”

LE TIR PAR ÉQUIPE

Le TAE National peut aussi se pratiquer en équipe au niveau départemental, régional et national.

Ces différents niveaux sont généralement appelés **Division Départementale (DD)**, **Division Régionale** et Division régionale Excellence suivant les régions (DR et DRE, voire DDH Division Régional Honneur), **Division 2 (D2)** et **Division 1 (D1)**. Il existe aussi des **challenges départementaux et régionaux**, où les jeunes peuvent participer et où il est aussi possible de faire des équipes mixtes. Les autres divisions sont uniquement accessibles aux adultes, dans les catégories hommes et femmes.

Chaque année, les équipes qui l'emportent dans leurs divisions régionales peuvent participer à la **finale nationale DR** pour essayer de passer en D2. **Les 2 vainqueurs de cette finale DR monte en D2.**

Les D2 et D1 ont aussi leurs finales. Les 3 gagnants de la D2 monte en D1, les perdants descendent en DR et les perdants de la finale D1 descendent quant à eux en D2.

Pour les arcs à poulies, il n'y a pas de D2 et D1, mais il y a la **DNAP** à la place (Division Nationale Arcs à Poulies) et le fonctionnement est similaire à la D1.

Les matchs par équipe sont réservés aux arcs classiques et arcs à poulies. On peut néanmoins trouver des barebows inscrits en arc classique pour les challenges départementaux, chez les jeunes par exemple, comme le club de L'Union a pu s'y essayer en 2022.

Ce document concerne surtout les compétiteurs jusqu'au niveau régional, le déroulement étant différent pour les matchs en D1 et DNAP.



LE DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

Les compétitions par équipes sont constituées d'un **tir de qualifications** en 2x36 flèches, sous forme de compétition normale et ensuite de **matches par équipe**.

Suite aux qualifications, sont généralement retenues 16 ou 8 équipes, ou un nombre différent suivant le nombre de participants par catégories. **Le classement est établi en fonction du cumul des 3 meilleurs scores des archers de chaque équipe.**

Une équipe peut être constituée de 3 ou 4 archers. S'il y a 4 archers, l'un d'eux est remplaçant et peut être introduit dans le match à n'importe quelle volée.

Avec ce classement est fait un tableau pour établir l'ordre des matches. Ces matches peuvent être soit à élimination directe ou par poules (c'est ce qu'on rencontre généralement dans notre région), où il n'y a pas d'élimination et à ce moment là, c'est le nombre de matches gagnés qui compte pour le classement final.

Pour les arcs classiques, les matches se font sous forme de sets : l'équipe qui réalise le plus grand score sur une volée remporte 2 points, s'il y a égalité chaque équipe remporte 1 point et **l'équipe qui arrive à 5 points en premier remporte le match.** S'il y a 4 à 4, le match se décide sur une **volée de barrage** où chaque archer tire une seule flèche. En barrage, le score des 3 flèches compte en premier et si jamais il y a égalité c'est l'équipe qui a la flèche la plus proche du centre qui l'emporte.

Chaque archer doit tirer 2 flèches, pour un total de 6 flèches par volée pour une équipe. **Le temps est limité à 2 minutes par volée.** Jusqu'au niveau régional, **peu importe l'ordre de tir** tant que les 6 flèches sont tirées. Les archers peuvent tirer leurs 2 flèches de suite ou bien en tirer 1, se reculer et tirer la seconde plus tard dans la volée.

Pour les arcs à poulies, les matches se jouent au cumul de points sur 5 volées. L'équipe qui réalise le plus de points l'emporte et s'il y a égalité, une volée de barrage est alors tirée.

Les distances de tir correspondent aux distances tirées par les archers en individuel

Entre la ligne de tir et la zone des arcs **il y a une ligne de plus, pour marquer la zone d'attente** des archers pendant les matches. Au début d'une volée, comme en individuel, il y a 10 secondes pour que le premier archer à tirer franchisse cette ligne et s'installe sur le pas de tir. Il peut aussi encocher sa flèche et une fois ces 10 secondes passées, les 2 minutes commencent et il peut tirer, pour ensuite se reculer. Le tireur suivant peut se diriger vers le pas de tir uniquement quand l'archer précédent a de nouveau franchi la ligne d'attente.



Conseil : Faites bien attention quand vous reculez de la ligne de tir, pour ne pas faire tomber de flèche ou heurter vos coéquipiers. Ne vous précipitez pas trop !



L'Union
TIR À L'ARC