



# Les Archers de Nanterre

## Conseils avant un premier concours

LES ARCHERS  
DE NANTERRE



 les-archers-de-nanterre

 groupe privé - ajout sur demande

 archersnanterre@gmail.com



Retrouvez toutes les infos pratiques, actualités du club, compétitions et bien plus encore sur notre site internet :

<https://archers-de-nanterre.fr>

### I - Avant un concours

I-1 - Généralités

I-2 - Checklist

### II - En arrivant au concours

II-1 - Passage au greffe et échauffement sans arc

II-2 - Cibles

II-3 - Pas de tir et zones

### III - Volées et marquage des points

III-1 - Volées d'entraînement

III-2 - Volées comptées et le rythme ABCD

III-3 - Comptage et marquage des impacts



## I-1 - Généralités



Avant un concours, il est indispensable de **bien prendre connaissance du mandat** qui précise les modalités du concours (date, heure, adresse de la compétition, nombre de flèches et volées, distance et taille des blasons, etc.).

	Exemple d'un concours débutants
Nombre de flèches et volées	<b>2 séries de 6 volées de 3 flèches (36 flèches au total)</b>
Pause	pause de 15 minutes
Distance	<b>15 mètres</b>
Durée totale	3 heures environ

Un concours comporte plusieurs départs, qui regroupent plusieurs archers. Chaque départ correspond à un regroupement d'archers qui tirent sur une même plage horaire. Attention, lorsqu'un archer s'inscrit sur un départ, **l'archer doit être présent dès l'heure d'ouverture du greffe** spécifiée sur le mandat.



Le club organisateur établit et communique les classements provisoires après chaque départ et ce jusqu'aux classements finaux obtenus après la fin du dernier départ.

## I-2 - Checklist

Chaque archer doit s'assurer d'emporter les éléments suivants pour le concours :

- **licence FFTA** pour le contrôle du greffe ;
- **pièce d'identité avec photo** pour le contrôle du greffe ;
- **flèches en état et marquées des initiales de l'archer** sur le tube près des plumes, et non pas sur les plumes. Pensez à avoir plus de flèches que le strict nécessaire, en cas de casse ;
- **tenue du club** ou conforme au mandat. Pour les Archers de Nanterre, la tenue se compose de ;
  - tee-shirt du club,
  - pantalon/short/jupe noir(e), attention, ceux-ci ne peuvent pas être plus courts que la position du bout des doigts lorsque l'athlète a les bras et les doigts tendus le long du corps,
  - chaussures de sport,
- **stylo (non rouge)** pour le marquage des points et cibles ;
- **eau et en-cas**, même s'il y a souvent sur place une buvette.

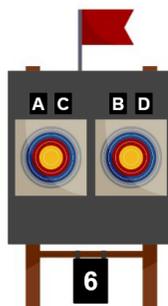


# II - En arrivant au concours

## II-1 - Passage au greffe et échauffement sans arc

Une fois arrivé sur place, chaque archer doit se présenter directement au greffe, muni de sa licence et d'une pièce d'identité avec photo. Le greffe attribuera à **chaque archer un numéro de cible et une lettre (A, B, C ou D)**.

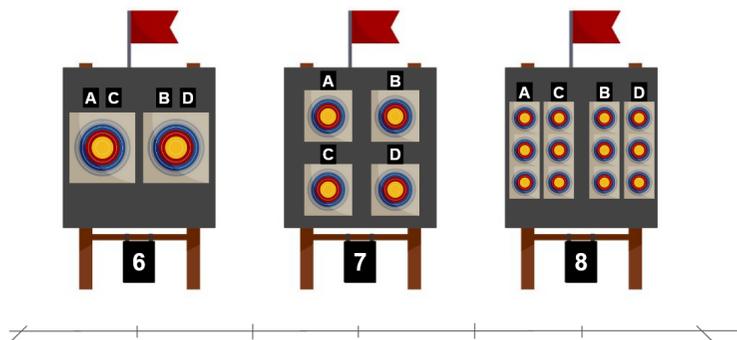
Chaque archer se dirige ensuite vers la **zone d'attente**, à peu près en face de sa cible, pour **monter son arc et s'échauffer sans arc**.



## II-2 - Cibles

Sur chaque cible, il y a au maximum 4 archers, avec les lettres de A à D. Les archers tirent par paire : A et B tirent ensemble et les archers C et D tirent ensemble. Sur la ligne de tir, les archers A et C se positionnent à gauche et les archers B et D à droite.

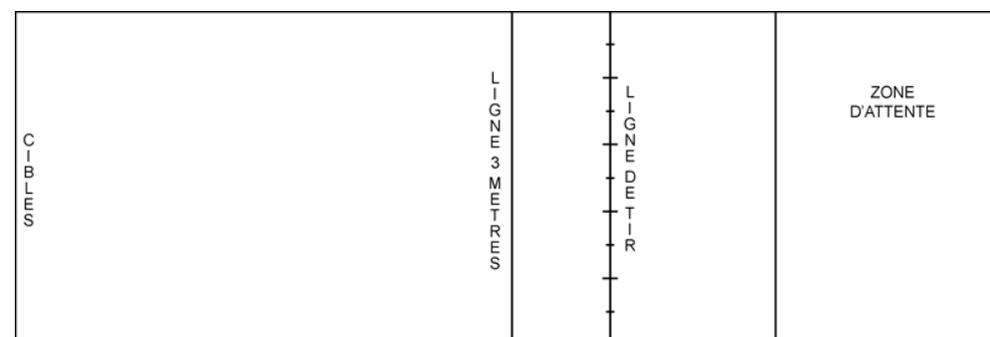
Sur une même cible, il existe plusieurs agencements de blasons selon leur type (simple, trispot) et leur diamètre (40cm, 60cm). Une cible peut comporter jusqu'à 4 blasons sur une cible, chaque archer tire alors sur son blason, sinon plusieurs archers tirent sur un blason partagé entre 2 ou 4 archers.



## II-3 - Pas de tir et zones

Les différentes zones sont matérialisées par 3 lignes au sol :

- la **ligne de tir** découpée en segment avec le numéro de cible juste devant ;
- la **ligne des 3m** (3 mètres devant la ligne de tir) ;
- la **ligne d'attente** qui se trouve entre 3 et 5 mètres derrière (la zone d'attente commence derrière cette ligne).



Quand le tir est en cours, **seuls les archers dont c'est le tour de tirer peuvent se trouver sur la ligne de tir**. Tous les autres archers, avec leur équipement, doivent rester en arrière de la ligne d'attente.



Pendant le tir, si une flèche tombe dans la zone comprise entre la ligne de tir et la ligne des 3m, sans avoir rebondi sur une cible, elle est considérée comme non tirée. Cette **flèche non tirée** ne doit pas être récupérée par l'archer pour des raisons de sécurité. Cependant, l'archer a le droit de tirer une flèche supplémentaire, sortie de son carquois, pour respecter le nombre de flèches de la volée.



# III - Volées et marquage des points

## III-1 - Volées d'entraînement

Plusieurs volées d'entraînement sont organisées avant chaque départ, leur nombre est défini par le club organisateur. Chaque **volée d'entraînement dure généralement 2 minutes**, pendant lesquelles les archers peuvent tirer autant de flèches qu'ils le souhaitent. Pendant ces volées, les points ne sont pas comptés mais les impacts de flèches doivent être marqués si le même blason sera utilisé pour les tirs comptés.

Pendant ou après la période d'entraînement, les arbitres appellent les archers pour effectuer la **vérification du matériel**. Ils vérifient que l'archer tire avec du matériel conforme à sa catégorie, aux règlements, que les flèches sont marquées, etc.



## III-2 - Volées comptées et le rythme ABCD

Le concours comporte 2 séries de plusieurs volées, séparées par une pause. A chacune des volées comptées de ces 2 séries, les archers ont **2 minutes pour tirer 3 flèches**.

### Conseils de l'entraîneur :

- 2 minutes pour 3 flèches c'est long ! Pensez à **espacer vos flèches d'au moins 20 secondes** pour gérer l'effort physique et prévisualiser le tir de la flèche suivante.
- lors de la pause, penser à garder les **5 dernières minutes de la pause pour vous ré-chauffer** et être prêt pour le début de la 2ème série



Les volées comptées sont organisées sur un **rythme ABCD** et contrôlées par des signaux visuels et sonores. L'**ordre de la séquence de tir** est :



- **ROUGE** : le directeur des tirs donnera 2 signaux sonores afin que les archers désignés (AB dans l'exemple ci-contre) avancent depuis la zone d'attente jusqu'à la ligne de tir, ils ont 10 secondes pour le faire ;



- **VERT** : quand la couleur devient verte, 1 signal sonore afin autorise le début des tirs, c'est le début des 2 minutes ;



- **JAUNE** : ce signal signifie qu'il ne reste plus que 30 secondes avant la fin des 2 minutes.



- **ROUGE** : ce signal signifie que la séquence de tir est terminée et 2 signaux sonores doivent retentir, indiquant la fin du tir, même si toutes les flèches de la volée n'ont pas été tirées.

Les compétiteurs suivants (CD dans l'exemple) peuvent occuper la ligne de tir et attendre que le feu passe au vert pour débiter leur séquence. La séquence sera répétée jusqu'à ce que tous les compétiteurs (AB et CD) aient tiré.

Une fois que tous les archers AB et CD ont tiré, 3 signaux sonores sont émis et les archers vont aux cibles pour compter les points et récupérer leurs flèches. Après être revenus des cibles, la séquence de tir est répétée et les archers ayant tiré en dernier tirent en premier.

*Exemple : Sur la première volée, les archers AB ont tiré puis les archers CD (volée AB/CD), sur la volée suivante les archers CD tireront en premier puis les archers AB (volée CD/AB), et ainsi de suite...*



# III - Volées et marquage des points

## III-3 - Comptage et marquage des impacts

Tant que la valeur des flèches et leurs impacts n'ont pas été marqués, **les archers ne doivent en aucun cas toucher les flèches et/ou les blasons.**

Le plus souvent, 2 des 4 archers de la cible gèrent le comptage des points sur les feuilles de score. Le premier **remplit la marque officielle et l'autre la contremarque.** Les archers, dans l'ordre des lettres ABCD, annoncent leurs points par ordre décroissant. Les autres archers vérifient. Si l'un des archers n'est pas d'accord sur la valeur annoncée de la flèche, un des archers appelle un arbitre et lui indique, sans la toucher, la ou les flèche(s) à juger.

**La décision de l'arbitre est finale.**

Le score d'une flèche est donné en fonction de la position de son tube dans le blason. Si le tube d'une flèche touche deux zones de couleur ou une ligne de séparation de zone, on doit compter la valeur la plus haute.

Un tir manqué doit être noté par un M (miss, manqué) sur la feuille de marque.

*Exemple : Une flèche manquée peut correspondre à une flèche hors blason, une flèche tirée sur le mauvais blason.*



Quand leur valeur a été marquée, un des 2 archers, ne tenant pas la marque, **marque chacun des impacts des flèches par un petit trait** sur le blason vers le centre du trou.

En cas de rebond d'une flèche ayant touché le blason (refus), les archers tirant sur une même blason doivent arrêter le tir et appeler l'arbitre. La valeur d'une telle flèche est donnée en fonction de son impact laissée sur le blason si celui-ci est identifiable, d'où l'importance du marquage des impacts !

**Bonne découverte des concours, bon tir et surtout amusez-vous !**

