



# Préparation à la compétition En salle



Saison 2013-2014

## Les inscriptions...

- La liste des concours est disponible sur :
  - le site de la FFTA :  
[www.fftta.fr](http://www.fftta.fr)
  - le site du club :  
<http://www.tacarc.org>
- Lorsque le mandat est disponible, tu peux contacter l'organisateur ou passer par la personne de ton club qui s'occupera des inscriptions

## Distances et blasons

Ces blasons sont donnés pour les compétitions en salle à 18m:

	Benjamin 12-13 ans	Minime 13-14 ans	Cadet 16-18 ans	junior 18-21 ans	Senior 22-49 ans	vétéran 50-59 ans	super vétérans +59 ans
arc classique	60 cm	60 cm	40 cm	40 cm	40 cm	40 cm	40 cm
	blason unique ou trispots						
arc nu	60 cm	60 cm	60 cm	40 cm	40 cm	40 cm	40 cm
	blason unique						
arc à poulies	-	-	40 cm	40 cm	40 cm	40 cm	40 cm
	trispots						

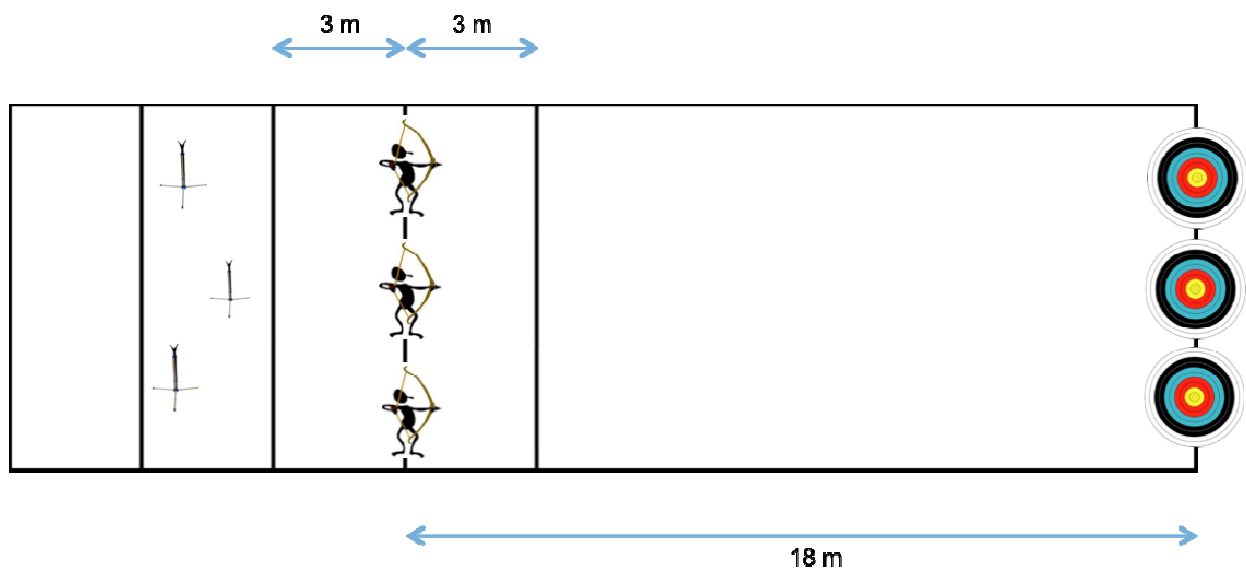
## Le jour J...

- Ta tenue:  
Une tenue correcte est demandée par la plupart des organisateurs: tenue blanche ou tenue de club.
- N'arrive pas au dernier moment!!  
Prévois quelques minutes avant le début des tirs pour ton inscription au greffe (licence + montant de l'inscription) et ton échauffement !
- Monte et vérifie ton matériel:  
Tes flèches doivent être toutes identiques et marquées, avec tes initiales par exemple.

## Début de la compétition...

- Suivant les organisateurs, l'échauffement se fera soit sur paille, soit directement sur cible.
- Tous les impacts des flèches tirées sur cible, à l'échauffement ou comptées, doivent être marqués!
- Durant l'échauffement, ou en début des tirs, les arbitres vont contrôler ton matériel:
  - les branches (pas d'inscription sur la branche supérieure)
  - le viseur
  - les flèches (marquées)
  - la palette ou le décocheur

## Marquage terrain



## Rythme de tir

Lorsque 4 compétiteurs tirent deux par deux simultanément, ils tirent chacun sur un blason selon la rotation suivante : AB/CD, CD/AB, AB/CD, etc...

La séquence de tir est rythmée par l'arbitre qui siffle le départ des tirs et la fin ; voici donc le code utilisé :

- ✓ 2 coups de sifflet : les archers peuvent aller sur la ligne de tir (sans commencer à tirer)
- ✓ 1 coup de sifflet : le tir commence (10 secondes après les 2 premiers coups de sifflet)
- ✓ 3 coups de sifflet : on peut aller aux cibles pour marquer les points
- ✓ 5 coups de sifflet, ou plus : arrêter immédiatement le tir car il y a un danger ou un incident grave

### Pendant le tir

- Lors de ton tir, si ta flèche tombe dans la zone des 3m devant toi, préviens un arbitre, tu pourras retirer cette flèche.
- Si une de tes flèches « rebondie » sur la cible, préviens les archers qui tirent avec toi de stopper les tirs et préviens l'arbitre qui ira voir et marquer l'impact sur la cible.



Pour tout incident qui peut se produire sur le pas de tir (problème de matériel, refus), au moment du remplissage des feuilles de marques, ou pour toute question ou doute sur la valeur d'une flèche, n'hésite pas à appeler un arbitre !

### Comptabilisation des scores

Deux feuilles de marques sont à remplir lorsque tu vas compter les points ; ces deux feuilles doivent être remplies par deux archers qui ne sont pas du même club.

Quand tous les points ont été retranscrits, tu peux cocher chaque impact et retirer tes flèches.

Pour des raisons de sécurité, dépose les plaquettes à 2m devant la cible !!

NOM		..		NOM		..		NOM		..		NOM		..			
Prénom		..		Prénom		..		Prénom		..		Prénom		..			
N° licence		..		N° licence		..		N° licence		..		N° licence		..			
Club		..		Club		..		Club		..		Club		..			
Catégorie		Cible		Catégorie		Cible		Catégorie		Cible		Catégorie		Cible			
N°	Points par flèche			Total 3 flèches	Total cumulé	N°	Points par flèche			Total 3 flèches	Total cumulé	N°	Points par flèche			Total 3 flèches	Total cumulé
	1	2	3				1	2	3				1	2	3		
1						1						1					
2						2						2					
3						3						3					
4						4						4					
5						5						5					
6						6						6					
7						7						7					
8						8						8					
9						9						9					
10						10						10					
<b>Total distance</b>						<b>Total distance</b>						<b>Total distance</b>					
10		9				10		9				10		9			
<b>Barrage</b>						<b>Barrage</b>						<b>Barrage</b>					
1	2	3				1	2	3				1	2	3			
<b>Archer</b>		<b>Marqueur</b>				<b>Archer</b>		<b>Marqueur</b>				<b>Archer</b>		<b>Marqueur</b>			



Lorsque tu vas en cible compter les points, il ne faut en aucun cas toucher tes flèches ! En cas de litige (cordon), le point inférieur sera donné si la flèche ou le blason a été touchée !

### En fin de compétition...

A la fin de ta compétition, n'oublie pas de :

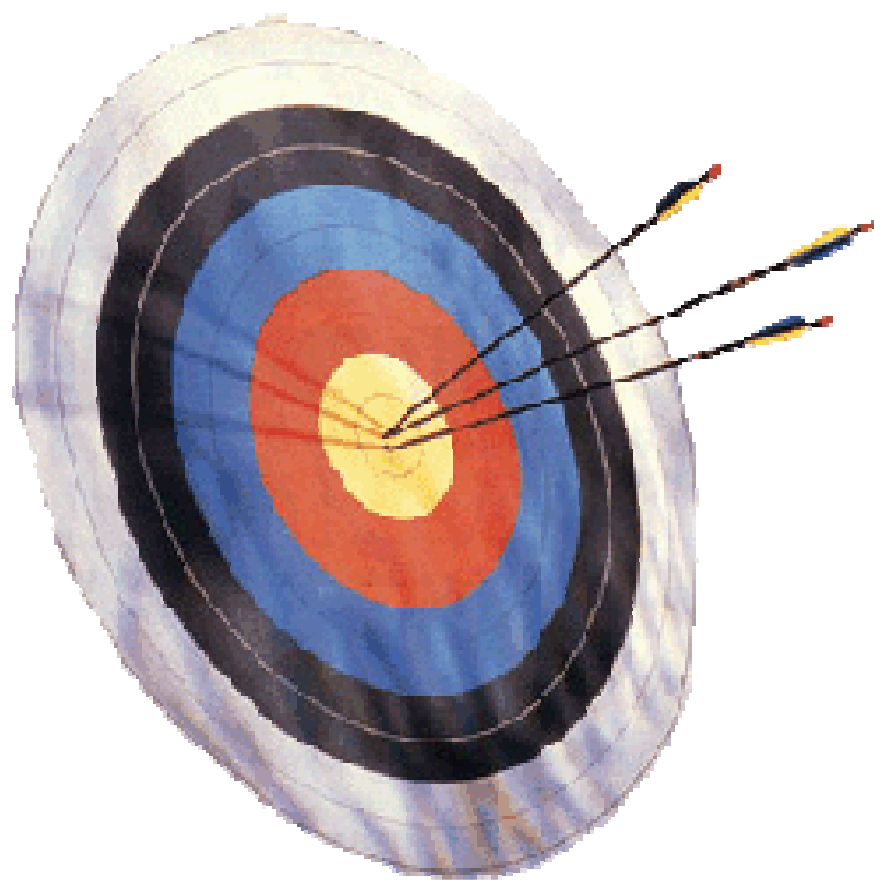
- vérifier ton score !
- signer la feuille de marque !



Si tu es marqueur, signe dans la case « archer » de ta colonne et fais signer l'autre marqueur dans la case « marqueur »

### Pour plus de détails :

- la sécurité : <http://tacarc.org/info/?p=467>
- le matériel : <http://tacarc.org/info/?p=471>



Bon tir !!