



Fédération Nationale

Sport en Milieu Rural

TIR A L'ARC

PROPOSITION TIR DE PARCOURS

1- Introduction

2- Règles du tir de parcours à la FNSMR

- 2.1 Installation du parcours / sécurité
- 2.2 Type de cibles / blasons, piquetage
- 2.3 Les armes
- 2.4 Adultes et enfants
- 2.5 Condition de tir
- 2.6 Cibles

3- PARCOURS CENTRE

4- PARCOURS ZONE

5- Remerciements

1- Introduction

Le tir à l'arc de parcours, également connu sous le nom de tir à l'arc en milieu naturel, est une discipline qui se pratique en extérieur et qui consiste à tirer des flèches sur des cibles disposées dans un environnement naturel. Les cibles sont généralement des représentations d'animaux. Elles sont placées à différentes distances et dans divers types de terrains, ce qui ajoute un défi supplémentaire au tir.

Voici quelques caractéristiques clés du tir à l'arc de parcours :

- 1. Cibles** : Les archers tirent sur des cibles 3D (animaux en mousse) ou sur des blasons animaliers (photos ou dessins d'animaux), ce qui simule une situation de chasse. Nous voyons apparaître de plus en plus des cibles issues du monde fantaisie (trolls, dragons, dinosaures...)
- 2. Parcours varié** : Le parcours est souvent conçu pour inclure des pentes, des obstacles naturels, et des variations de terrain, ce qui nécessite des compétences d'estimation de distance et d'adaptation aux conditions de tir.
- 3. Distances inconnues** : Contrairement à d'autres formes de tir à l'arc où les distances sont généralement connues, le tir à l'arc de parcours implique souvent d'estimer la distance jusqu'à chaque cible, ce qui ajoute un élément stratégique au tir.
- 4. Compétitions** : Le tir à l'arc de parcours peut être pratiqué à des fins récréatives ou compétitives, avec des tournois organisés où les archers sont évalués sur leur précision et leur capacité à tirer sur les cibles à différentes distances.
- 5. Équipement** : Les archers peuvent utiliser tout type d'arcs (arc traditionnel, arc barebow, arc classique et arc à poulies). Les accessoires, sont adaptés aux règles de la compétition suivant les préférences personnelles.

2-Règles du tir de parcours à la FNSMR

Le tir de Parcours a pour objectif d'offrir une expérience ludique et récréative. Nous avons opté pour une installation facile à mettre en place, adaptable à tous les clubs désireux de créer un parcours. Nous souhaitons établir des règles inspirées des valeurs de la FNSMR pour le sport de loisir, permettant à chacun de participer et de progresser à son rythme.

2.1-installation du parcours / sécurité :

L'implantation d'un parcours de tir à l'arc implique plusieurs étapes et considérations pour garantir la sécurité, la conformité aux normes et la qualité de l'expérience des archers. Voici les principales étapes à suivre :

a. Choix du site

- Terrain : Sélectionner un terrain adapté, idéalement en pleine nature, dans des zones boisées ou dégagées.
- Accessibilité : Assurer que le site soit facilement accessible pour les archers et les visiteurs, avec des parkings appropriés.

b. Normes de sécurité

- Zone de tir : Déterminer des zones de tir sécurisées, où les archers peuvent tirer sans risquer de blesser d'autres personnes. Cela inclut des zones de sécurité derrière les cibles. En zone boisée, la ligne de tir doit être suffisamment dégagée.
- Barrières et signalisation : Installer des barrières et des panneaux d'avertissement pour délimiter et indiquer clairement les zones de tir, de cheminement et les zones interdites.

c. Conception du parcours

- Cibles : Placer des cibles à différentes distances et dans des configurations variées (par exemple, en montée, en descente, derrière des obstacles) pour offrir un défi aux archers.
- Organisation : organiser le parcours de sorte que les archers puissent se rendre aux différents postes de tir sans danger. Les directions de tir ne doivent pas se croiser.
- Itinéraire : Concevoir un parcours fluide et logique qui permet aux archers de se déplacer facilement d'une cible à l'autre. Le cheminement sur le parcours doit toujours être réalisé dans le même sens.

d. Équipement

- Cibles : Utiliser des cibles de qualité, conformes aux normes (cibles en mousse, en paille, etc.), adaptées si besoin au type de tir pratiqué (tir à l'arc traditionnel, tir à l'arc moderne, etc.).
- Matériel : vérifier l'équipement des archers selon le parcours et les conditions météo prévues.

e. Entretien du parcours

- Vérification régulière : Effectuer des inspections régulières des cibles et de l'itinéraire pour s'assurer qu'ils restent en bon état et sécuritaires.
- Rénovation : Remplacer les cibles usées et maintenir l'équipement en bon état.

Conclusion

L'implantation d'un parcours de tir à l'arc nécessite une planification minutieuse, en tenant compte de la sécurité, de l'accessibilité et de l'expérience des utilisateurs. Avec une bonne préparation, un parcours bien conçu peut offrir une expérience enrichissante et sécurisée pour les passionnés de tir à l'arc.

2.2-type de cibles/blasons, piquetage :

Le tir peut s'effectuer sur des cibles 3D ou des blasons animaliers.

Chaque parcours est constitué de 12 cibles (soit en 3D, soit en blasons animaliers, soit mixte) et se répartit de la manière suivante :

- 3 cibles groupe 1 : 3D (G1) ou blason grand gibier
- 3 cibles groupe 2 : 3D (G2) ou blason moyen gibier
- 3 cibles groupe 3 : 3D (G3) ou blason petit gibier
- 3 cibles groupe 4 : 3D (G4) ou blason petit animal

Parmi ces 12 cibles, 6 seront à distance connue, qui sera indiquée sur les piquets.

En ce qui concerne le piquetage :

- Les piquets verts sont réservés aux adultes (à partir de 15 ans)
- Les piquets violets sont destinés aux enfants (de 7 à 14 ans).

2.3-les armes : 3 grandes catégories :

a. Traditionnels :

-Cette catégorie comprend les arcs préhistoriques, les arcs mongols, les longbows (arcs droits), les arcs chasses;

-La prise de la corde est soit méditerranéenne soit 3 doigts juste sous de la flèche;

-La prise de doigt doit être fixe. Le positionnement des doigts sur la corde reste constant, quel que soit l'angle ou la distance de la cible (le pianotage est interdit).

-Le contact au visage doit être fixe. Il est interdit d'ajuster la position de la main sur le visage en fonction de la distance de la cible (face-walking interdit).

-Les flèches peuvent être en bois, en carbone ou en aluminium.

b. Barebow (arc-nu)

- Un arc barebow ne doit pas avoir de viseur, de stabilisateur, de masse, ou d'autres accessoires qui pourraient aider à viser. Les flèches doivent être adaptées à l'arc et à la technique du pianotage.
- La technique de tir et de visée est le pianotage : déplacement de la prise de corde en dessous de la flèche en fonction de la distance de la cible à atteindre.

c. Viseurs

- Tous les arcs qui ont un viseur : classiques, poulies....
- Les stabilisateurs et autres accessoires sont autorisés.

2.4-Adultes et enfants :

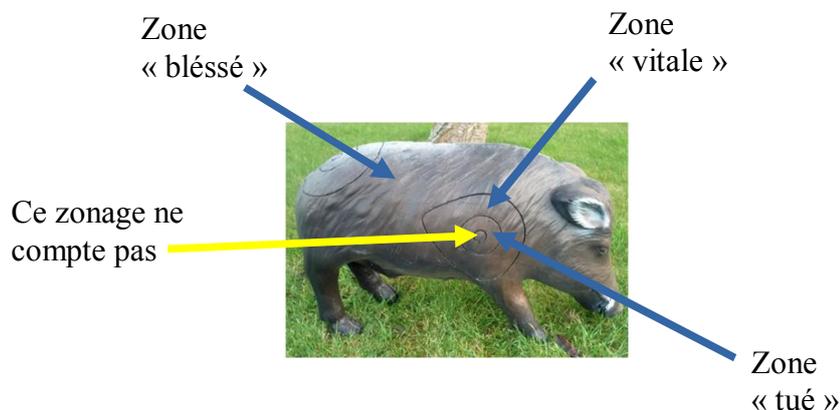
- Enfants : à partir de 7 ans jusqu'à 14ans
- Adultes : à partir de 15 ans

2.5-Conditions de tir :

- Les parcours se font en pelotons de 6 personnes maximum
- 2 archers tirent en même temps. (sauf si il est signalé un tir seul)
- Les archers peuvent se placer jusqu'à 1m du piquet sur une ligne parallèle à la cible, sans dépasser le piquet.
- Entre le piquet et la cible la distance est exprimée en mètre.
- La distance maximum est 25m
- La distance minimum est 3m
- Le piquet pour les enfants (de 7 ans à 14 ans) est plus proche de la cible : environ 1/4 de moins de la distance adulte. Ex : si le piquet adulte est à 20m, le piquet enfant sera à 15m.
- Il peut y avoir les deux piquets au même endroit pour les distances courtes jusqu'à 10m.
- Les jumelles sont autorisées.
- Le télémètre est interdit.
- Le cordon est favorable à l'archer (la flèche tangente au cordon se verra attribué le point supérieur).
- L'arbitrage se fait en accord avec le peloton (auto-arbitrage)

2.6-cibles :

- Les cibles 3D comprennent 3 zones (voir la photo)



- Dans la majorité des cas, les blasons animaliers ont également 3 zones



Cas particuliers :

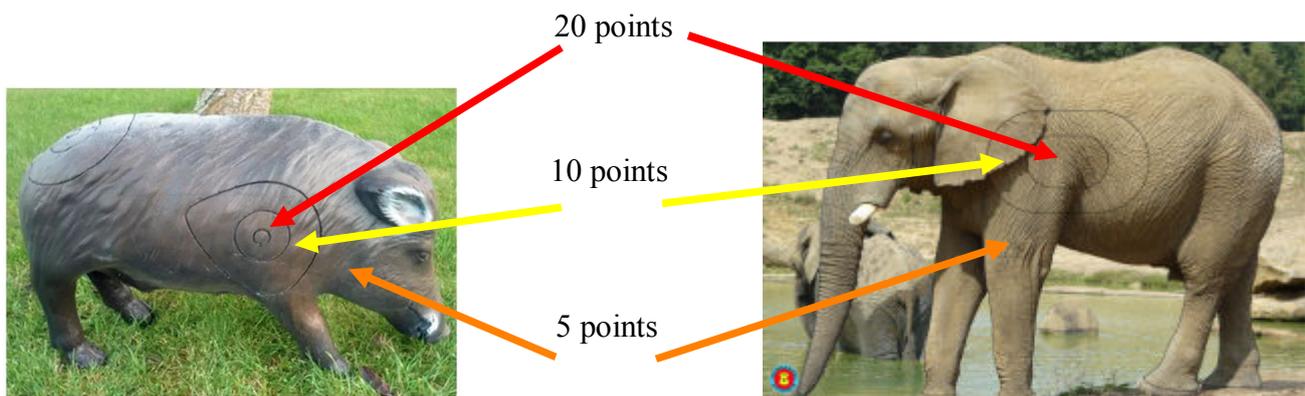
-Les blasons petit animal, n'ont en général qu'une zone centrale . Dans notre cas elle sera à la fois la zone vitale et la zone tué.

-Selon les fournisseurs de blasons, les 3 zones ne sont pas toujours délimitées. Il faudra donc adapter et dessiner les zones manquantes en s'aidant des diamètres approximatifs suivants:

- Grand gibier - groupe 1 : vitale 30 cm / tué 15 cm
- Moyen gibier - groupe 2: vitale 20 cm / tué 10 cm
- Petit gibier - groupe 3 : vitale 15 cm / tué 7 cm
- Petit animal - groupe 4 : vitale et tué (même zone) 7cm

3- PARCOURS CENTRE

Nbr de cibles	12 (3 G1, 3 G2, 3 G3, et 3 G4)
Distances	Entre 3m et 25m
6 cibles	Distances connues (la distance est affichée sur le piquet)
6 cibles	Distances inconnues
Nbr de flèches tirées	3 par cible
But du jeu	Mettre les 3 flèches au centre (zone tué)
Temps de tir	2mn pour les 3 flèches
Points par flèche	Toutes les flèches comptent 20 points dans la zone tué 10 points dans la zone vitale 5 points dans la zone blessé
Max de points	60 par cible / 720 pour le parcours
Feuille de marque	Deux marqueurs
Si égalité (pour le 1ère, 2ème ou 3ème place)	Départager les archers en fonction du nombre de flèches en 20, en 10 ou en 5. Si l'égalité persiste, il sera organisé un tir de barrage sur une cible désignée par le responsable de l'organisation. Une seule flèche pour atteindre le centre. La flèche la plus près du centre gagnera.
Cas particulier des blasons petit animal	La zone vitale et la zone tué étant confondues, chaque flèches dans cette zone compte pour zone tué (20 points)



Exemple de Feuille de marque

PARCOURS CENTRE

nom prénom :

date :

club :

licence :

catégorie : Adulte / enfant

arme :

cible départ :

cible	Flèche 1				Flèche 2				Flèche 3				total	cumul	20	10	5
1	20	10	5	0	20	10	5	0	20	10	5	0					
2	20	10	5	0	20	10	5	0	20	10	5	0					
3	20	10	5	0	20	10	5	0	20	10	5	0					
4	20	10	5	0	20	10	5	0	20	10	5	0					
5	20	10	5	0	20	10	5	0	20	10	5	0					
6	20	10	5	0	20	10	5	0	20	10	5	0					
7	20	10	5	0	20	10	5	0	20	10	5	0					
8	20	10	5	0	20	10	5	0	20	10	5	0					
9	20	10	5	0	20	10	5	0	20	10	5	0					
10	20	10	5	0	20	10	5	0	20	10	5	0					
11	20	10	5	0	20	10	5	0	20	10	5	0					
12	20	10	5	0	20	10	5	0	20	10	5	0					

TOTAL

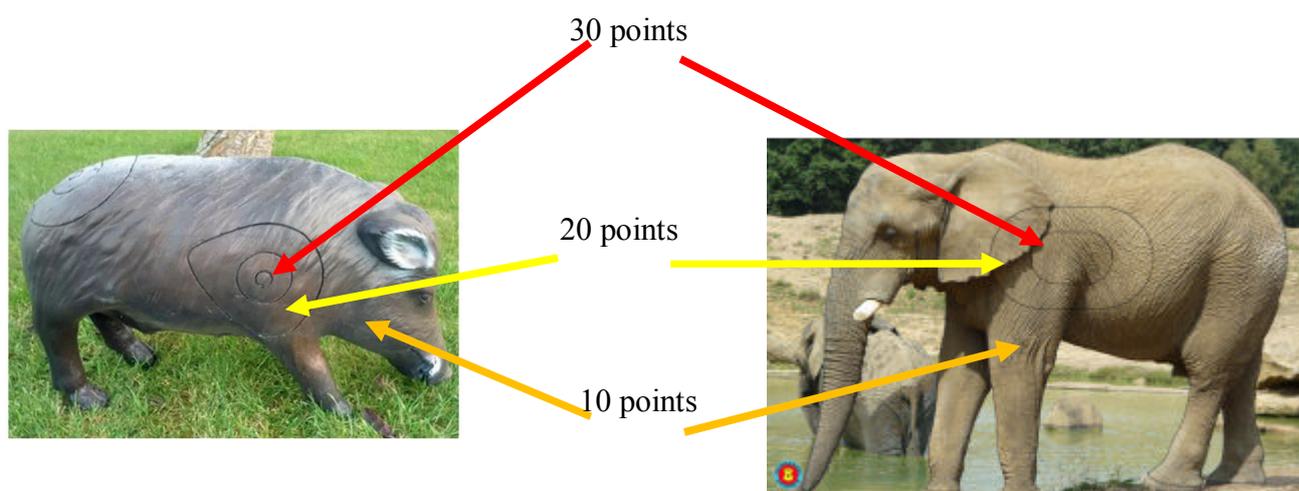
--	--	--	--

Signature archer

signature marqueur

4- PARCOURS ZONES

Nbr de cibles	12
Distances	Entre 3m et 25m
6 cibles	Distances connues (la distance est affichée sur le piquet)
6 cibles	Distances inconnues
Nbr de flèches tirées	4
Le but du jeu	Mettre une flèche dans chaque zone (zone blessé, zone vitale, zone tué). La quatrième flèche est un bonus si une zone n'a pas été atteinte, elle peut être tirée (si toutes les zones ont été touchées l'archer n'est pas obligé de tirer la quatrième flèche) Si il y a deux flèches dans la même zone, une seule flèche sera comptabilisée.
Temps de tir	Pas de limite de temps
Points par flèche	3 flèches comptent ! 30 points dans la zone tué 20 points dans la zone vitale 10 points dans la zone blessé
Max de points	60 par cible / 720 pour le parcours
Feuille de marque	Deux marqueurs
Si égalité (pour le 1ère, 2ème ou 3ème place)	Dans la cas d'une égalité de point , il sera organisé un tir de barrage sur une cible désignée par le responsable de l'organisation. Une seule flèche pour atteindre le centre. La flèche la plus près du centre gagnera.
Cas particulier des blasons petit animal	La zone vitale et la zone tué étant confondues: -Une seule flèche dans la zone = zone vitale (20 points) -Deux flèche dans la zone = zone vitale + zone tué (20 + 30 points)



Exemple de Feuilles de marques

PARCOURS ZONES

nom prénom :
club :
licence :
arme :

date :
catégorie : Adulte / enfant
cible départ :

Cible				total	cumul
1	30	20	10		
2	30	20	10		
3	30	20	10		
4	30	20	10		
5	30	20	10		
6	30	20	10		
7	30	20	10		
8	30	20	10		
9	30	20	10		
10	30	20	10		
11	30	20	10		
12	30	20	10		

Signature archer

signature

marqueur

TOTAL

5-Merciements

Ces règles ont été conçues pour initier les membres de la FNSMR au tir de parcours. Nous avons voulu établir des règles à la fois simples et amusantes, permettant à chacun d'explorer et de progresser dans cette nouvelle discipline du tir à l'arc.

Je tiens à exprimer ma gratitude à Thierry Perez pour sa contribution active à l'élaboration de ces règles, ainsi qu'à Thomas Marietta pour sa relecture, qui nous a permis d'effectuer des ajustements.