

LE TIR EN CAMPAGNE



SE PRÉPARER
À LA COMPÉTITION



L'Union
TIR À L'ARC

LE TIR EN CAMPAGNE

Le tir campagne est l'une des disciplines de parcours qui se pratique en **extérieur** (dans un bois, en montagne, en bord de mer, en ville...) du mois de mars à fin octobre. Sur le terrain sont disposées **24 cibles** dont **12 cibles à des distances connues** et **12 cibles à des distances inconnues** avec des situations de tir variées (couloirs, pentes, dévers).



LES ARCS ET CATÉGORIES D'ÂGE



Le tir campagne peut se pratiquer avec un **arc classique**, un **arc à poulies**, un arc nu sans viseur ni stabilisateur (appelé aussi « **barebow** »), un **arc droit** (aussi appelé « longbow »), un **arc chasse**, un **arc à poulies sans viseur**.



Cette discipline peut se pratiquer à partir de catégories d'âges différents selon l'arc avec lequel l'archer souhaite concourir :

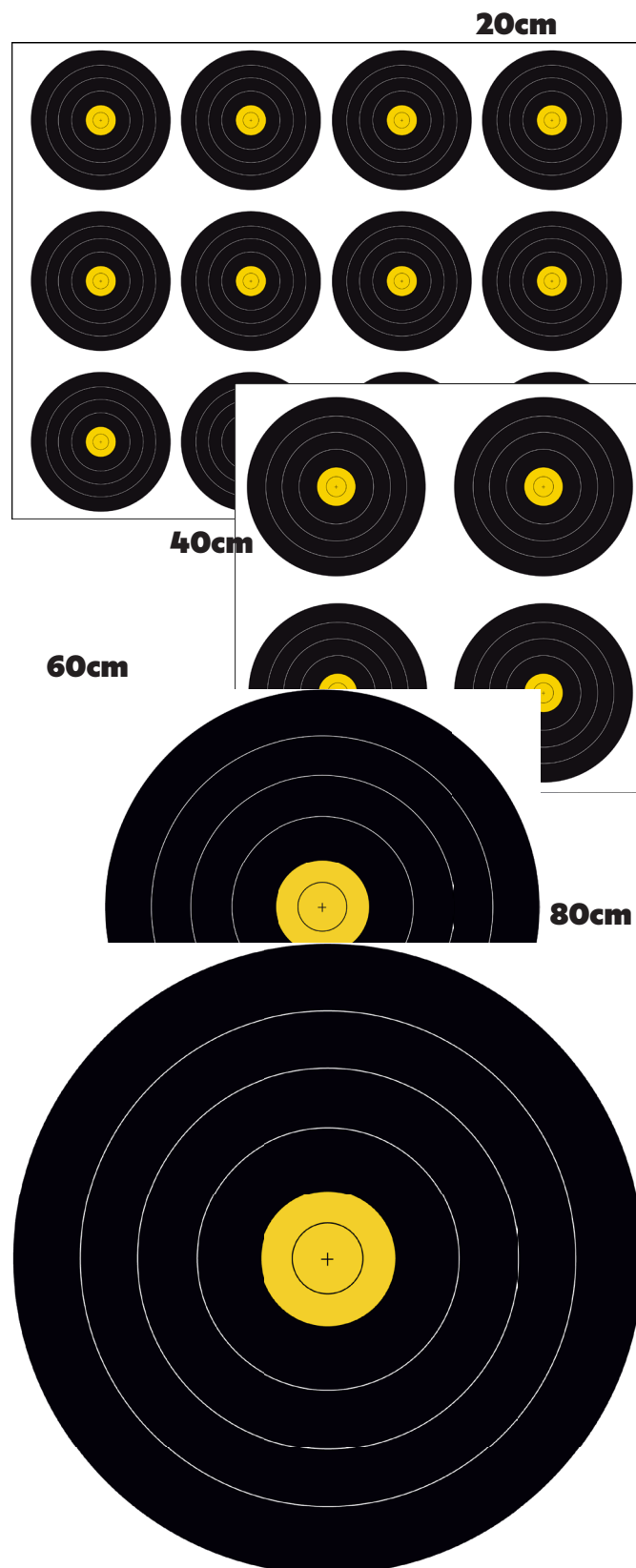
- avec un arc classique dès la catégorie benjamin,
- avec un arc à poulies dès la catégorie cadet,
- avec un arc nu dès la catégorie minime,
- avec un arc droit dès benjamin,
- avec un arc chasse uniquement en séniors 1,
- avec un arc à poulies sans viseur uniquement en séniors 1

LES BLASONS

Les archers tirent sur des blasons de couleurs **noires et jaunes** implantés à des distances allant **jusqu'à 60 mètres** selon le piquet duquel ils tirent qui est déterminé par le type d'arc avec lequel ils tirent ou leur catégorie d'âge.

Il y a **4 tailles** de blasons en tir campagne :

- blason de **20 cm** appelé « Birdy »,
- blason de **40 cm** appelé « Gazinière »,
- blason de **60 cm**,
- blason de **80 cm**.



LES DISTANCES



Chacun des blasons est tiré sur une plage de distance différente. Face à la cible sont disposés des piquets de couleurs différentes blanc et parfois orange, bleu et rouge qui définissent le pas de tir pour les archers en fonction de leur âge et de l'arc avec lequel ils tirent :

> le piquet blanc :

- pour les arcs droits,
- pour les jeunes jusqu'en catégorie cadet,
- pour tous ceux qui souhaitent faire la compétition en « découverte » (idéal pour tous ceux qui font leur première compétition).

> **le piquet orange** : il est installé pour les benjamins sur les cibles qui au piquet blanc sont à plus de 30m car il ne peuvent tirer au delà de 30m.

> le piquet bleu :

- pour les arcs nus,
- pour les cadets en arc classique,
- pour les arcs chasse.

> le piquet rouge :

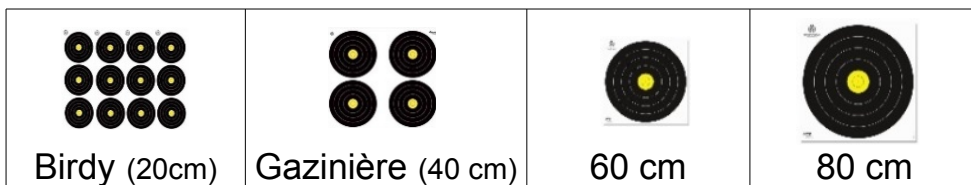
- pour les arcs classiques,
- pour les arcs à poulies (avec et sans viseur).
Sur un parcours il y a toujours 6 cibles de chaque taille de blason, **12 en distances connues et 12 en distances inconnues.**



Pour les distances connues vous trouverez sur chaque parcours 3 distances différentes par type de blason et un panneau disposé sur un piquet vous indique la distance à chaque cible. **Pour les distances inconnues**, vous trouverez généralement une distance courte, une moyenne et une longue par blason. Des variations sont possibles, vous pouvez trouver 2 distances courtes et une longue ou bien 2 distances longues et une courte, cela dépend de l'équilibrage du parcours réalisé par l'organisateur.



TIR
CAMPAGNE



12 distances inconnues

	Piquet Blanc/Jaune <i>arc droit - jeunes découverte</i>	5 à 10 m	10 à 15 m	15 à 25 m	20 à 35 m
	Piquet Bleu <i>arc nu - cadet classique</i>	5 à 10 m	10 à 20 m	15 à 30 m	30 à 45 m
	Piquet Rouge <i>arc classique - arc poulie</i>	10 à 15 m	15 à 25 m	20 à 35 m	35 à 55 m

12 distances connues

	Piquet Blanc/Jaune <i>arc droit - jeunes découverte</i>	5-10-15 m	10-15-20 m	20-25-30 m	30-35-40 m
	Piquet Bleu <i>arc nu - cadet classique</i>	5-10-15 m	15-20-25 m	30-35-40 m	40-45-50m
	Piquet Rouge <i>arc classique - arc poulie</i>	10-15-20 m	20-25-30 m	35-40-45 m	50-55-60 m

Conseil : gardez toujours précieusement avec vous sur le parcours une carte résumant les différentes plages de distance suivant votre piquet de tir. Cela vous facilitera l'estimation de distance en fonction de la taille du blason.

ORDRE DE TIR ET CHRONOMÈTRE

En tir campagne, les archers sont répartis par **peloton de 4 personnes**, ces personnes feront l'intégralité du parcours ensemble, ils passeront donc la journée tous les 4.

Les 4 archers d'un peloton ont un **ordre de tir** attribué par l'organisateur qui leur est communiqué lors de la distribution des feuilles de marque avant le départ sur le parcours.

Il y a un archer en **A**, un en **B**, un en **C**, un en **D**. Les archers en **A et B tirent ensemble**, il en va de **même pour C et D**. Les archers peuvent aussi s'entendre avant de démarrer pour déterminer qui tire avec qui.

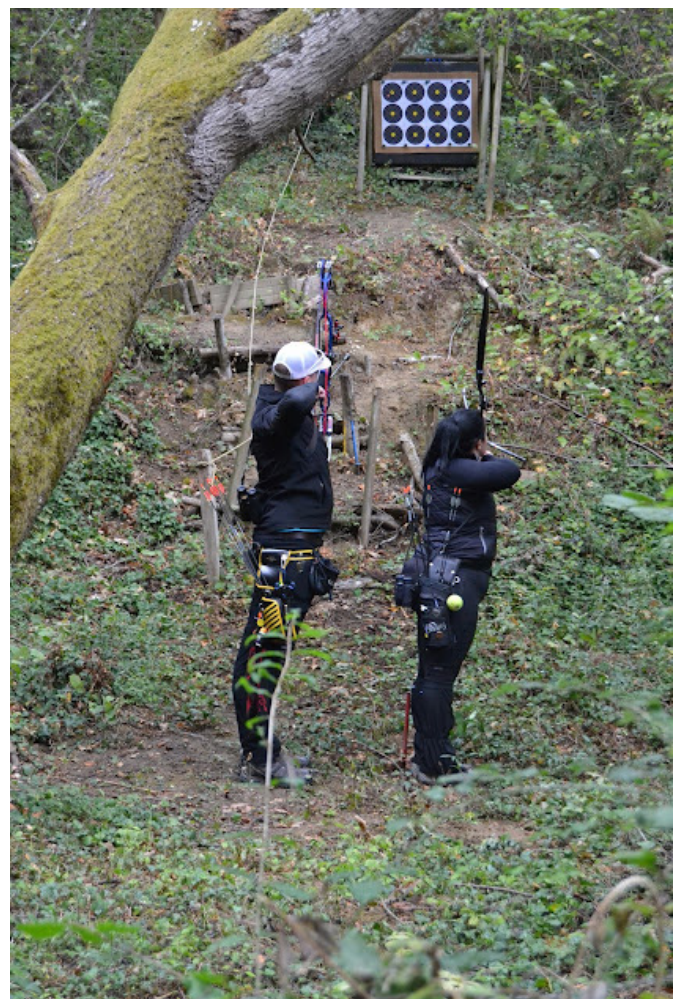
A et B tirent en premier sur la cible suivis ensuite de C et D. Sur la cible suivante C et D devront alors commencer à tirer sur la cible 2. Cette rotation se poursuit tout au long de la compétition. L'objectif est de ne pas avantager toujours les mêmes archers, car ceux qui tirent en 2ème ont la possibilité d'observer les impacts en cible des premiers et d'utiliser ces informations pour adapter leur tir.

Conseil : pour se rappeler de l'ordre dans lequel la rotation s'effectue vous pouvez soit mémoriser si vous commencez sur une cible paire ou impaire, soit vous rappeler que celui qui termine de tirer sur une cible doit commencer sur la suivante.

Chaque cible porte un numéro, ce numéro est indiqué sur un piquet avant d'arriver sur le pas de tir. Ce piquet est aussi appelé « **piquet stop** », il convient d'attendre à cet endroit lorsque ce n'est pas à vous de tirer ou lorsque le peloton qui vous précède n'a pas terminé de tirer ou de compter les points.

En tir campagne, l'archer a **3 minutes pour tirer 3 flèches par cible**. Chaque cible n'est pas chronométrée car il n'y a généralement que 2 arbitres sur une compétition. Un peloton n'est généralement chronométré qu'une fois sur le parcours et c'est généralement à ce moment là que les arbitres effectuent aussi le contrôle de votre matériel. Au total l'archer tire **72 flèches**.

Pour tirer l'archer doit se placer dans un demi-cercle de **1 mètre de rayon derrière le piquet**. Les archers **tirent 2 par 2**, mais il peut arriver qu'un pas de tir soit trop étroit pour que les 2 tirent simultanément, ils doivent donc tirer l'un après l'autre. Lorsque c'est le cas, l'organisateur l'indique. Les archers **A et C se placent à gauche du piquet** alors que les archers **C et D se placent à droite**. Ce placement est conservé durant tout le concours et ne peut être changé.

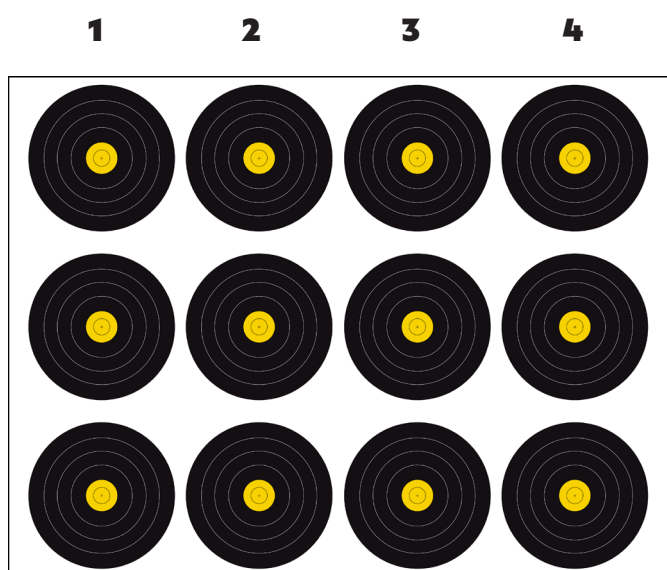


ORDRE DE TIR SUR UN BIRDY (BLASON 20 CM) :

Les premiers à tirer sur la cible vont tirer sur les colonnes 1 et 3. Les deuxièmes à tirer vont le faire sur les colonnes 2 et 4. Les 2 archers qui tirent à gauche du piquet vont donc soit sur la colonne 1 soit sur la colonne 2 en fonction de leur ordre de passage.

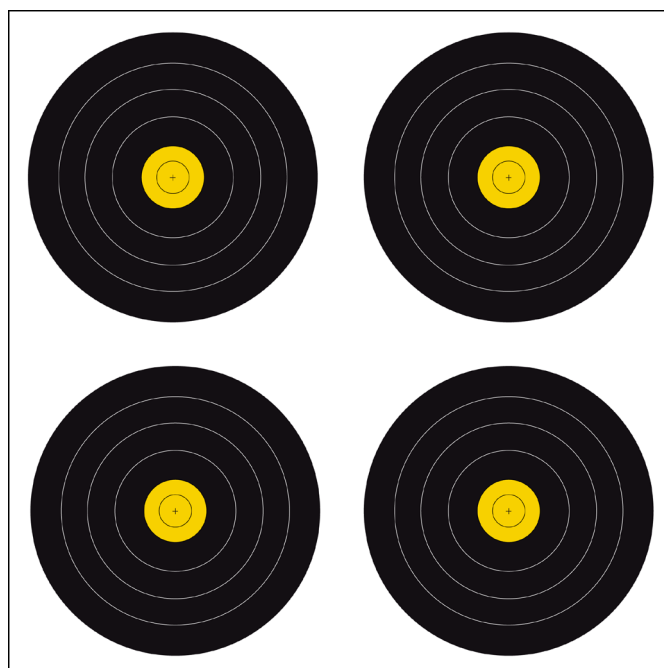
Les archers qui tirent à droite du piquet vont donc soit tirer sur la colonne 2 ou 4 en fonction de leur ordre de passage.

Sur tous les birdy, il faut tirer une flèche par spot de sa colonne. Toute flèche plantée dans une **autre colonne que la sienne** est comptée comme « manquée ».



ORDRE DE TIR SUR UNE GAZINIÈRE (BLASON DE 40CM) :

Chaque archer va tirer sur **un des 4 blasons**, de la même manière que sur un tir en salle. Les premiers à tirer se positionnent sur les 2 blasons du haut et les autres sur les 2 blasons du bas. L'archer qui se place à gauche du piquet doit tirer la cible de gauche et l'archer à droite tire la cible de droite. Toute flèche plantée dans un autre blason que le sien est comptée comme « manquée ».



Conseil : le temps de marche n'est pas chronométré entre les cibles donc marchez à votre rythme pour éviter de vous essouffler et de trop faire monter votre rythme cardiaque avant de tirer. Si après la marche d'une cible à l'autre vous avez besoin de prendre un temps de pause, de boire et de reprendre votre souffle, faites le tout simplement.

L'ANALYSE DE LA SITUATION



En arrivant devant votre cible il va être important **d'observer** et de prendre en compte différents éléments afin d'aborder au mieux sa première flèche. Plus vous pratiquerez et plus ces étapes deviendront des automatisme.



– Comment est le terrain ? S'agit-il d'une cible en montée, en descente ? Y'a t-il un dévers à droite ou à gauche ? La cible est-elle sur un terrain dégagé ou dans un couloir de végétation ? Est-elle installée au soleil ou dans l'ombre ? Votre pas de tir est-il au soleil ?

– Quelle impression de distance avez-vous ? (plutôt loin ou plutôt près)

– Comment est configuré le pas de tir ? Est-il à plat, en pente, en dévers ? Est-il dégagé ou encombré ?

– Est-ce qu'il y a du vent (léger ou fort) ? Est-ce que le pas de tir est abrité du vent et pas la cible, ou inversement ?

– Est-ce qu'il pleut et à quelle intensité ?

– Où se situent les impacts en cible des archers qui vous ont précédé ?

– Est-ce que j'ai pu écouter ou observer les archers du peloton précédant tirer et aller en cible ?



Conseil : Pour faciliter l'observation de nombreux éléments, votre meilleure alliée est une bonne paire de jumelles à faire suivre tout au long de la compétition. Elle vous permettront non seulement d'observer avant de commencer à tirer et donc d'obtenir des informations importantes mais aussi de corriger vos réglages plus efficacement en 2 flèches.

L'ESTIMATION DE DISTANCE

Pour estimer la distance avec précision on va passer par plusieurs étapes et techniques, de façon à **limiter les erreurs** possibles et à confirmer son estimation en recoupant nos résultats avec des méthodes différentes.

> **Première impression de distance** : vous arrivez sur le piquet de tir, vous regardez uniquement la cible sans prêter attention à son environnement et vous vous demandez à quelle distance elle est. Au début, vous pouvez vous demander simplement si vous la voyez près, loin ou très loin. Avec l'expérience, vous pouvez arriver à avoir une **estimation intuitive** très précise.

> **Observer la situation d'implantation de la cible** : si elle est placée dans un couloir de végétation elle va généralement sembler plus éloignée qu'elle ne l'est. Si elle est au soleil et que le pas de tir est à l'ombre, elle va apparaître plus proche et inversement. Si il y a un creux entre la cible et le pas de tir et que vous ne pouvez pas voir le sol en entier, la cible va sembler plus proche qu'elle ne l'est ou vous pouvez vous sentir perdu en terme de distance.

> **Déterminer la taille du blason** : pour le birdy et la gazinière cela va être simple mais entre la 60 cm et la 80 cm cela peut être plus compliqué. Ce genre d'erreur peut faire rapidement manquer la cible car la détermination du blason va vous donner la plage de distance dans laquelle se situe la cible. Pour vous aider, vous pouvez observer la **taille des impacts en cible**, les trous apparaissent plus resserrés et plus gros sur un blason de 60 cm et en général plus centrés en cible. On peut aussi observer la **taille des clous** par rapport au blason ou la taille des montants de la cible. Toute information est bonne à prendre pour différencier ces 2 blasons.

> **Estimer la distance au sol** : observer un repère à 5 mètres ou 10 mètres et reporter mentalement la distance cette distance au sol jusqu'à arriver à la cible. Si le sol n'est pas visible n'hésitez pas à prendre

des repères sur le terrain environnant (arbres ou rochers). Vous pouvez également utiliser les piquets comme point de repère et estimer la distance du piquet le plus proche puis reporter la distance jusqu'au piquet sur lequel vous tirez.

> **Cercler**: cette méthode est **la plus précise** et elle viendra confirmer les autres estimations. Dans le doute faites un mélange des différents résultats ou choisissez de faire confiance à la méthode avec laquelle vous êtes le plus à l'aise. Souvent le cerclage l'emporte. Il est essentiellement utilisé par les arcs classiques, les arcs à poulies et les barebow mais attention il n'est pas autorisé dans le règlement. Il faut lorsque vous cercler, tirer la corde jusqu'au visage avant de revenir pour ne pas avoir de problème avec les arbitres.

Conseil : Comment cercler ?

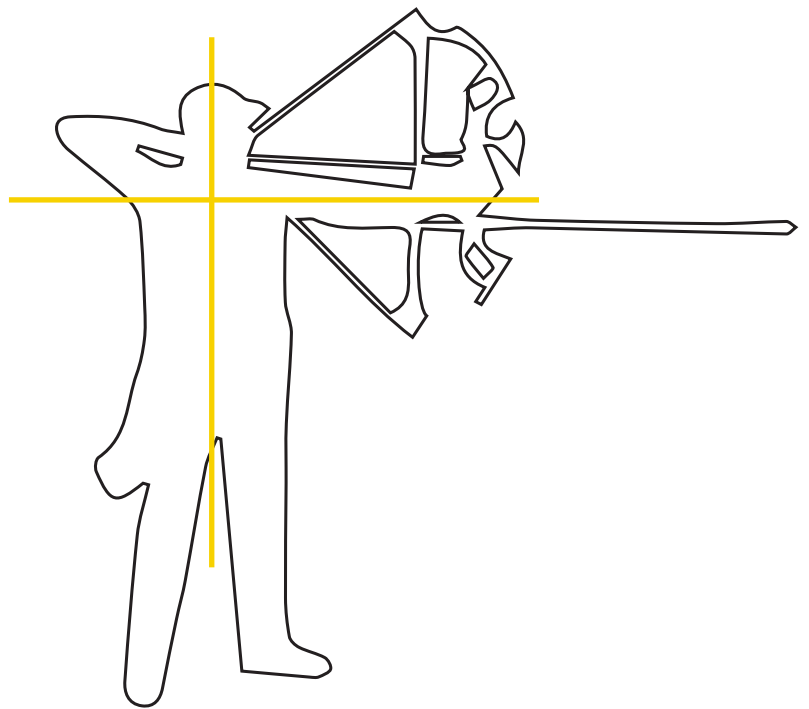
La méthode du cerclage repose sur le théorème de Thalès, mais rassurez-vous vous n'avez pas besoin d'être bon en maths pour arriver à l'appliquer. Le principe est qu'en connaissant la taille du blason et en ayant un repère fixe sur l'arc de la bonne taille vous pouvez déterminer la distance. Pour cela mettez-vous en position de tir et superposez le repère choisi sur l'arc au blason, en plaçant ce repère sur le bord du blason. Vous pourrez ainsi compter le nombre de zones que la pièce couvre en cible, ce nombre de zones va correspondre à une distance donnée. Vous pouvez cercler avec toute pièce de bonne taille, généralement les archers utilisent l'oeilleton du viseur, le pied à coulisse, une vis sur le berger button. Le cerclage se travaille d'abord à l'entraînement pour identifier la pièce la plus adaptée et ensuite déterminer avec précision à combien de mètres correspond une zone sur le blason pour vous.

LE PLACEMENT SUR LE PAS DE TIR

En se plaçant sur le pas de tir il faut s'assurer d'être **en équilibre**, de pouvoir placer le même poids sur chaque pied afin d'être **stable** lors de la phase de tir. Vous pouvez gratter le sol avec vos pieds de manière si nécessaire à vous faire une plateforme plus plate. Il faut vous sentir le plus stable et en position la plus confortable sur vos appuis.

La position des pieds doit se rapprocher dans la mesure du possible de la position en tir à plat, mais si le terrain ne le permet pas il faut s'y adapter. N'hésitez pas essayer des **postures différentes** : avec les jambes plus écartées, en les orientant plus vers l'intérieur ou vers l'extérieur, avec une jambe fléchie mais pas l'autre, avec les pieds joints, en tirant à genoux... L'essentiel est toujours d'être stable et le plus à l'aise possible pour tirer.

Il est important de conserver un **alignement des hanches par rapport aux épaules identique sur chaque pas de tir**, comme sur un pas de tir à plat. L'alignement des hanches va avoir un impact sur l'alignement des épaules. Il est impératif de conserver sa **posture en « T »** sur toute la partie haute du tronc. La posture en « T » est formée par la ligne de la colonne vertébrale et la ligne des épaules, du bras d'arc et de la corde. Le maintien du « T » quelle que soit la situation de tir va assurer une allonge et un positionnement de la tête identique par rapport à l'arc.



LE TIR EN PENTE

Avant de mettre l'arc en tension sur une cible en pente il est conseillé de commencer par se ternir à la verticale, de monter le bras d'arc à l'horizontale comme sur un tir à plat puis de basculer ensuite vers la cible en **maintenant le « T »**, enfin tirer sur la corde et finir le tir. En montée, en descente ou à plat, le maintien du T est impératif.

> **Sur une cible en montée :** décalez le bassin vers l'avant afin de faire basculer l'arrière. Les pieds peuvent être décalés dans une posture fermée afin de favoriser la cassure du bassin en montée, le pied avant vers l'avant et le pied arrière à l'arrière. Le bassin doit rester aligné sur le plan de l'arc.

> **Sur une cible en descente :** sur une forte pente vous pouvez positionner vos pieds à l'inverse afin de faciliter l'inclinaison du buste vers l'avant. Placez le pied avant vers l'arrière et le pied arrière vers l'avant, dans une posture ouverte, toujours avec un alignement du bassin dans le plan de l'arc. Le bassin est basculé vers l'arrière et le buste



LA TRAVERSÉE DE LA CARTE

Lorsque les archers tirent en pente, **la parabole de la flèche est différente**. En général sur les cibles montantes ou descendantes les archers vont constater des variations par rapport à leurs réglages à plat. Les flèches vont souvent arriver plus haut en cible sur les cibles en montée et plus bas sur les cibles en descente. Plus l'angle est important et plus il est important d'enlever des mètres ou d'en ajouter par rapport à son réglage de distance à plat selon que la cible se trouve en montée ou en descente.

Connaître ces corrections avec précision est ce que les archers appellent la « **traversée de carte** », ce qui permet de faire de bon réglages dès la première flèche et donc de gagner des points.

Pour connaître votre traversée de carte en pente il faut aller sur un terrain de tir campagne, tirer avec des angles différents en montée comme en descente. Commencez par tirer à distance réelle et regardez où atterrit votre flèche en cible. Corrigez ensuite la distance et notez vous la correction. Pour mesurer l'angle des pentes, vous pouvez utiliser l'arc comme point de repère. Tendez le bras d'arc à l'horizontale, regardez à quel niveau se situe la cible par rapport aux fixations de vos branches, aux branches, à la poignée, la fenêtre, ta tige du viseur. Avec l'expérience, vous ferez les corrections de manière intuitive.



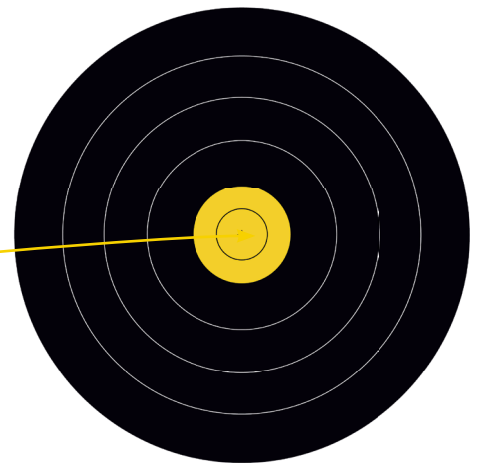
LE TIR EN DÉVERS

Sur les cibles en dévers il est important de **maintenir l'arc vertical**. Un arc penché vers la droite tirera les flèches sur la droite et inversement. Observer où vont généralement vos flèches sur des cibles en dévers, vous vous apercevrez que vous vous laissez embarquer par la pente. Afin de ne pas être impacté par les effets de la pente, vous pouvez :

- **contre-viser** du côté opposé pour éviter ce problème,
- **garder l'arc vertical**.

Pour garder l'arc vertical, commencez par bien répartir votre poids sur vos appuis. Placez-vous toujours de façon à avoir une posture verticale, le poids bien réparti sur les 2 pieds et sur toute leur surface. Montez ensuite le bras d'arc à l'horizontale, en faisant abstraction de la cible et de votre entourage. Inclinez votre buste sur le plan de la cible en maintenant l'axe vertical. Mettez en tension et terminez votre tir.

Conseil : Faire abstraction de la cible et de l'environnement peut être difficile, prenez un repère vertical à proximité de la cible comme un arbre, un poteau et veillez à conserver votre arc parallèle à ce repère.



L'IMPORTANT: ASSURER VOTRE 2^{ÈME} FLÈCHE

Si la première flèche tirée n'arrive pas dans le centre, il est important de savoir **corriger** directement l'erreur afin d'envoyer la deuxième flèche dans le jaune ou le plus près possible du jaune selon votre niveau.

Pour cela il faut être capable d'**analyser d'éventuelles erreurs techniques**. Il est donc très important de focaliser son attention pour réaliser le meilleur tir technique possible (selon votre technique du moment) sur votre première flèche, pour cela ne vous focalisez pas sur le résultat mais plutôt sur vos **sensations**. Si votre première flèche est bien tirée, vous pourrez immédiatement corriger la distance ou le latéral pour la deuxième flèche.

En compétition, ne laissez pas de place au doute. Si vous savez avoir fait une erreur technique et/ou une erreur d'appréciation de distance, corrigez les afin d'optimiser au mieux le résultat de votre 2^{ème} flèche.

Conseil : avant de se lancer en compétition, faites votre traversée de carte sur chaque blason sur lequel vous devez tirer en compétition. A plat tirez en enlevant 5m par rapport à votre réglage habituel et observez où atterrit votre flèche. Vous pouvez ensuite affiner en diminuant l'écart de distance et observer à combien de mètres de distance correspond chaque zone en cible. Vous serez ensuite en mesure de corriger efficacement entre 2 flèches et gagner le plus de points possible.



LE COMPTAGE DES POINTS

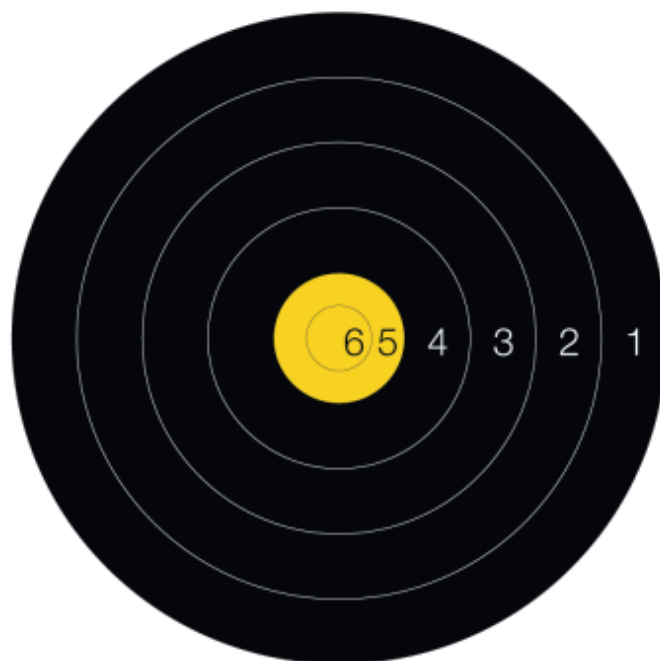
Pour compter les points, deux archers de clubs différents prennent chacun une feuille de marque. Il y a **marque et contre marque** pour limiter les risques d'erreurs ou éventuellement de tricherie. Chaque archer annonce ses points aux marqueurs dans l'ordre **décroissant**.

Commencez par la flèche la plus forte et finissez par la plus faible. 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 l 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 les 4 archers du peloton doivent donner leur avis et être d'accord sur la valeur de la flèche pour qu'elle soit notée.

En parcours, les **arbitres** ne sont pas présents sur chaque cible, s'ils le sont vous pouvez les solliciter pour qu'ils tranchent la question.

Chaque zone sur chaque blason vaut 1 point, le nombre maximum de point sur un blason campagne est **6 points**.



L'Union tir a l'arc 19/05/2019
du 19/05/2019 au 19/05/2019 Monpitol
L'UNION TIR A L'ARC

Cible n°



N°Licence Départ n°

Volée	Nombre de points par flèche			Total 3 flèches	Total cumulé	6	5
	1	2	3				
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
Total cibles 1 à 12							
Report total cibles 13 à 24							
Total général							
Valeur barrage n°1							
Valeur barrage n°2							
Valeur barrage n°3							

N°Licence Départ n° Tir n°

Volée	Nombre de points par flèche			Total 3 flèches	Total cumulé	6	5
	1	2	3				
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
Total cibles 13 à 24							
Marqueur				Archer			

L'ÉQUIPEMENTS EN PARCOURS



> Le matériel :

Il vaut mieux prendre dans son sac à dos tout le matériel nécessaire pour les réparations éventuelles de votre arc sur le parcours. La compétition dure toute la journée et même si un temps de 30 minutes est autorisé en cas d'incident matériel, c'est souvent trop court pour revenir au greffe où à son véhicule. Il est donc important d'avoir :

- un jeu de clés Allen,
- de la colle type super glue,
- du tranche fil,
- du ruban adhésif,
- une corde de rechange,
- le nécessaire pour réparer ou échanger son repose flèche et son berger button,
- des encoches de rechange,
- une palette et une dragonne de rechange.

> L'équipement de l'archer :

- un sac à dos avec un siège de préférence ou un siège portable. La journée peut être longue, vous apprécierez de pouvoir faire une pause,
- des jumelles qui vous permettront de voir vos flèches en cible et d'observer les impacts sur le blason avant de tirer,
- des vêtements adaptés à la météo (vêtements thermiques pour le froid, un imperméable ou des vêtements gore tex)
- des chaussures de randonnée qui vous éviteront de glisser sur les terrains escarpés,
- des chaufferettes pour conserver la sensibilité des doigts les jours de grand froid ou le matin tôt,
- une casquette ou un chapeau (permettant le passage de la corde à pleine allonge) qui vous éviteront les coups de chaleur,
- un stylo pour compter les points.

L'ALIMENTATION EN COMPÉTITION

La compétition se faisant sur toute la journée, il est important de **s'alimenter de manière régulière**. Evitez de manger trop en une fois, privilégiez plutôt quelques bouchées entre chaque cible et privilégiez des aliments faciles à digérer et plein d'énergie comme les fruits secs.

L'hydratation est très importante pensez à boire également très régulièrement toutes les cibles ou une cible sur deux, cela vous permettra de rester lucide et concentré



L'UNION
TIR À L'ARC