



JEUX D'ARC  
OCGIF – SECTION TIR A L'ARC  
LES ARCHERS DU MOULON



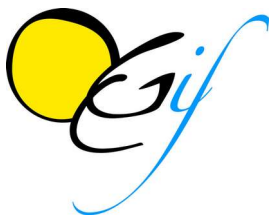
# Jeux d'Arc

## Section Tir à l'Arc OCGIF – Les Archers du Moulon



[archers@ocgif.com](mailto:archers@ocgif.com)

<https://ocgifarchers.sportsregions.fr/>

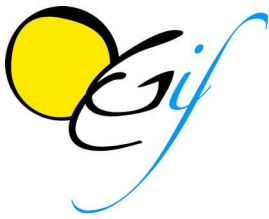


JEUX D'ARC  
OCGIF – SECTION TIR A L'ARC  
LES ARCHERS DU MOULON



# SOMMAIRE

1. INTRODUCTION.....	3
2. UNE HISTOIRE DE COULEURS.....	4
3. TIR OLYMPIQUE FITA.....	6
4. TIR FÉDÉRAL FFTA.....	7
5. TIR EN SALLE.....	8
6. TIR CAMPAGNE.....	8
7. TIR NATURE.....	10
8. TIR 3D.....	11
9. TIR BEURSAULT.....	12
10. TIR DES CARABINIERS SUR CIBLE SUISSE,.....	15
11. TIR A L'OISEAU OU TIR DU ROY.....	16
12. TIR A LA PERCHE VERTICALE.....	17
13. TIR AU DRAPEAU.....	18
14. TIR AU CLOUT.....	18
15. TIR SUR CIBLE FLÉCHETTE.....	19
16. RUN ARCHERIE.....	20
17. SKI ARC.....	21
18. GOLF ARC.....	21
19. TIR A CHEVAL.....	21
20. LA SAINT SÉBASTIEN.....	23
21. MESURES ANGLO SAXONNES.....	25



**JEUX D'ARC**  
**OCGIF – SECTION TIR A L'ARC**  
**LES ARCHERS DU MOULON**



## 1. INTRODUCTION

A l'origine les arcs étaient destinés à la chasse dans le but de se nourrir. Par esprit grégaire, les hommes l'ont utilisé lors de multiples conflits depuis des millénaires. Son déclin pendant de nombreuses années, en Europe et en Amérique du nord, vient de la sophistication des armes reléguant l'arc au rayon des souvenirs.

La redécouverte des arcs dans un but ludique est relativement récente. Les études et les reconstitutions d'arcs ethniques, les anciens jeux d'arc et les traditions remis à l'honneur démontrent l'intérêt porté à l'archerie. Le développement de fédérations, de compagnies et de clubs d'archerie ainsi qu'une abondante littérature, comédies musicales et films ont grandement contribué au développement de ce sport.

Quelques organisations:

- FITA: Fédération internationale de tir à l'arc, renommée en World Archery Federation en 2011
- FFTA: Fédération Française de tir à l'arc,
- FFTL: Fédération Française de tir libre,
- IFAA: International Field Archery Association
- WHAF : *World Horseback Archery Federation*
- compagnies de tir à l'arc,
- clubs de tir à l'arc

Les jeux d'arc sont nombreux, certains très anciens d'autres ne se pratiquant que dans certaines régions. Ce mémo est donc loin d'être exhaustif.

Pour rédiger ce document, j'ai utilisé quelques livres et de nombreux sites internet. Les reprises de documents existants est donc la base de ce mémo.

Les règlements des fédérations, compagnies d'arc, ... évoluant au fil du temps, certaines informations vont devenir obsolètes, à chacun de bien s'informer avant de concourir, tout particulièrement pour les concours nationaux et internationaux.

Lors de rencontres les organisateurs peuvent ajouter sur le mandat et le règlement de la rencontre des spécificités comme par exemple rencontre arcs droits avec flèches bois. Donc éviter d'arriver avec un arc à poulies et des flèches en carbone, vous risquez d'être mal reçu.

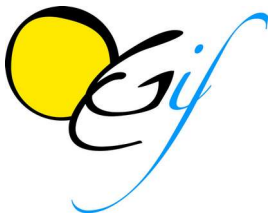
Généralement les rencontres d'archers sont conviviales, cela n'entrave pas l'esprit de compétitivité et toujours dans la bonne humeur, la courtoisie et la sécurité.

**Mesdames et messieurs je vous salue.**

ou

**Archers, je vous salue.**

Phrase à prononcer avant de commencer à tirer, c'est comme dire bonjour avant d'entamer une conversation. C'est aussi une question de sécurité, l'archer prévient de son arrivée sur le pas de tir.



JEUX D'ARC  
OCGIF – SECTION TIR A L'ARC  
LES ARCHERS DU MOULON



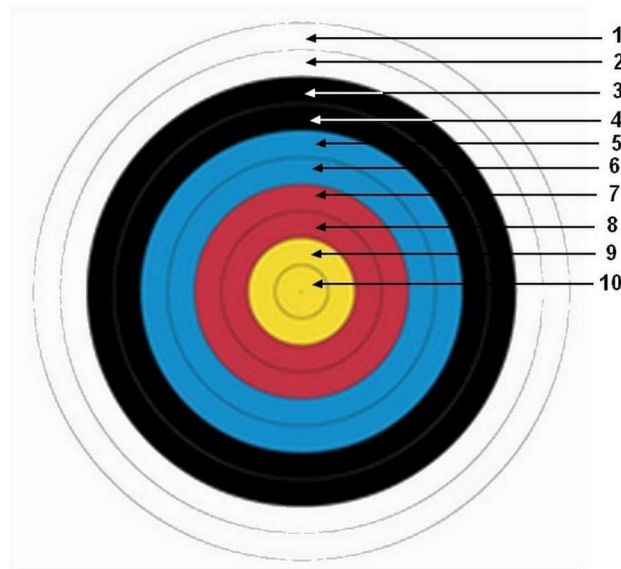
## 2. UNE HISTOIRE DE COULEURS

Les archers utilisent des blasons fixés sur paille, mousse, stramit, ...

Le blason le plus connu est probablement celui comportant 5 couleurs. Conçu par les anglais, il est aussi appelé cible anglaise. Les couleurs de ce blason ont une signification très particulière et ne sont pas choisies par hasard.

- Blanc (1 et 2) pour la royauté
- Noir (3 et 4) pour la mort
- Bleu (5 et 6) pour l'Union Jack
- Rouge (7 et 8) pour le Pays de Galles
- Jaune (9 et 10) le soleil et l'or

La valeur des zones pour le comptage des points est la suivante, de 1 (cercle blanc extérieur) à 10 (cercle jaune intérieur). Les cordons, chevauchement de la flèche sur 2 zones, sont dit favorables, la valeur supérieure est prise en compte. Par exemple, une flèche à cheval sur une zone noire 4 et une zone bleue 5 comptera 5 points.

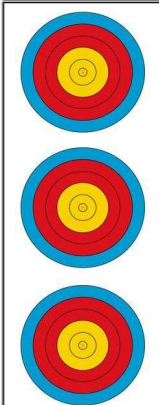
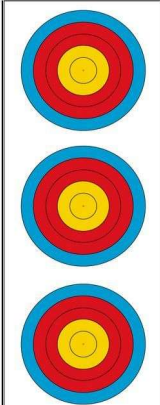
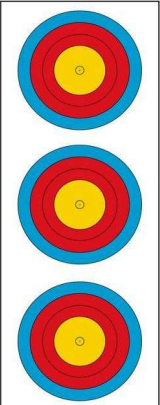
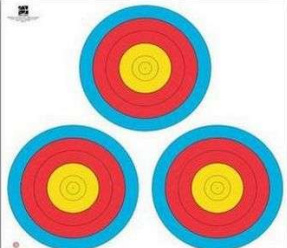


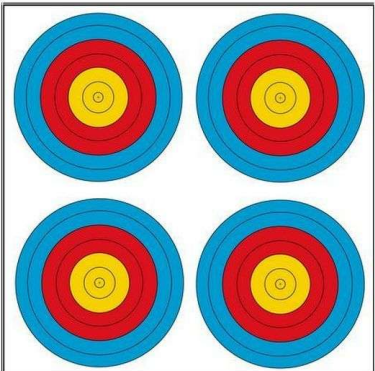
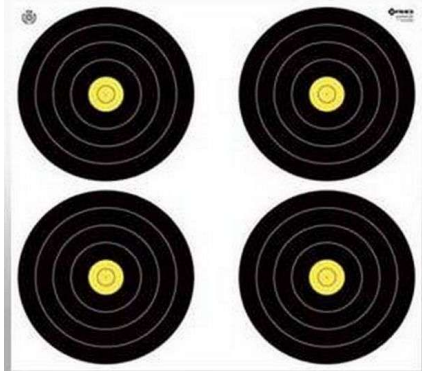
Plusieurs tailles de blason sont utilisées: 40, 60, 80, 122 cm.

Les blasons sont simples, comme ci-dessus, tri spots, ou quadri spots.

4 catégories de tri spots:

- Les tri spots simples reprennent les cibles anglaises sans modification
- Les tri spots classiques n'ont pas le petit cercle central
- Les tri spots pour les arcs à poulies sont sans le plus grand cercle des 10 points pour les classiques
- Les blasons Vegas, 3 spots agencés en quinconce.

<b>Types de tri spots.</b>			
			
Tri spots simples.	Tri spots classiques.	Tri spots pour arcs à poulies.	Blason Vegas.

<b>Quadri spots ou GAZINIÈRE</b>	
	

Pour valider leur progression, les archers peuvent passer de mini examens, les passages de flèches de progression. Ces passages de flèches se déroulent avec 6 volées de 6 flèches soit 36 flèches. Le nombre maximum de points est de 360.



**JEUX D'ARC**  
**OCGIF – SECTION TIR A L'ARC**  
**LES ARCHERS DU MOULON**



<b>Passage des flèches de progression.</b>					
<b>Points sur la blason</b>	<b>Flèches</b>	<b>Distances</b>	<b>Blasons</b>	<b>Nb flèches</b>	<b>Score mini à réaliser</b>
1 - 2	Blanche	10 m	80 cm	6 X 6 flèches en 2 volées de 18 flèches soit 36 flèches.	280 points au minimum.
3 - 4	Noire	15 m	80 cm		
5 - 6	Bleue	20 m	80 cm		
7 - 8	Rouge	25 m	80 cm		
9 - 10	Jaune	30 m	80 cm		
	Bronze	40 m	80 cm		
	Argent	60 m	122 cm		
	Or	70 m	122 cm		

### 3. TIR OLYMPIQUE FITA

Cette discipline Olympique se déroule en l'extérieur sur blasons à 5 couleurs.

Pour les compétitions, les tailles des blasons et les distances diffèrent selon l'arme utilisée et l'âge des archers.

<b>Distances de tir.</b>		
	<b>Arcs classiques</b>	<b>Arcs à poulies</b>
Distances adultes	70 mètres	50 mètres
Distances minimales	50 mètres	
Distances benjamins	30 mètres	

<b>Tailles des blasons.</b>		
	<b>Arcs classiques</b>	<b>Arcs à poulies</b>
Blasons adultes	122 cm	80 cm (6 zones)
Blasons benjamins et minimales	80 cm	



**JEUX D'ARC**  
**OCGIF – SECTION TIR A L'ARC**  
**LES ARCHERS DU MOULON**



Déroulement d'une compétition.

Les archers sont alignés sur le pas de tir du plus jeune au plus âgé. Tir de 2 séries de 12 volées de 3 flèches aux distances citées ci-dessus. Total de flèches tirées  $2 \times 12 \times 3 = 72$

Les armes et les tenues vestimentaires sont inspectés et doivent correspondre à ce qu'autorise le règlement.

Un échauffement sur paille de 2 volées d'essai (6 flèches) est permis. Entre les 2 séries, un quart d'heure de pause. Les flèches tirées, avant d'être retirées du blason, sont marquées au stylo d'un petit « V » pour éviter toute interprétation ou triche sur la volée des flèches suivantes. Un double comptage est effectué par 2 personnes différentes.

Le score maximum est de **720 points** (2 séries X 12 volées X 3 flèches X 10 points).

Les règlements évoluant, il est fortement recommandé de les relire et de s'en imprégner avant de participer à une compétition FITA, FFTA et plus généralement à toute autre rencontre.

#### 4. TIR FÉDÉRAL FFTA

Il se déroule en France et en extérieur.

Les tailles des blasons et les distances diffèrent selon l'arme utilisée et l'âge des archers.

<b>Distances de tir.</b>		
	<b>Arcs classiques</b>	<b>Arcs à poulies</b>
Distances adultes	50 mètres	50 mètres
Distances minimales	30 mètres	
Distances benjamins	32 mètres	

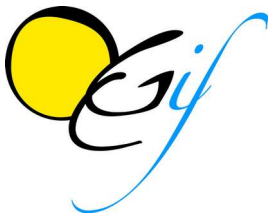
<b>Tailles des blasons.</b>		
	<b>Arcs classiques</b>	<b>Arcs à poulies</b>
Blasons adultes	122 cm	80 cm (6 zones)
Blasons benjamins et minimales	80 cm	

Les archers ont droit à un échauffement sur paille de 2 volées d'essai.

Comme pour le FITA, tous les archers sont alignés du plus jeune au plus âgé. Sont tirées 2 séries de 12 volées de 3 flèches avec un quart d'heure de pause entre les 2 séries.

Le score maximum est de **720 points** (2 séries X 12 volées X 3 flèches X 10 points).





JEUX D'ARC  
OCGIF – SECTION TIR A L'ARC  
LES ARCHERS DU MOULON



## 5. TIR EN SALLE

Il se pratique de septembre à mars aux distances de 18 ou 25 mètres.

Le 18 mètres est désormais l'unique distance tirée aux championnats d'Europe et du Monde.

On tire 2 séries de 10 volées de 3 flèches soit 60 flèches. La compétition dure environ 3 heures.

On a droit à un échauffement sur paille et à un essai de 2 volées de 3 flèches. La pause entre les deux séries dure 15 minutes

Le score maximum est de **600 points** (2 séries X 10 volées X 3 flèches X 10 point).

## 6. TIR CAMPAGNE

Les compétitions accueillent trois styles d'arc :

- arcs classiques,
- arcs à poulies ou compound,
- arcs nus, barebow et longbow (en France uniquement)

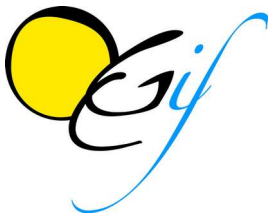
Le tir campagne se déroule en terrain accidenté découvert ou sous bois avec possibilité de mares et de cours d'eau. Les blasons sont posés à des distances connues et inconnues. Les archers doivent évaluer les distances et gérer un environnement changeant: lumière/obscurité, prairies/sous-bois, terrains plats/déclivités, .... Ces aspects supplémentaires nécessitent des compétences qui s'acquièrent avec l'expérience. Certains parcours sont réputés pour leurs difficultés alors que d'autres le sont pour être plus abordables pour des débutants.

Les archers tirent sur des blasons de couleurs noires et jaunes implantés à des distances allant de 5 à 60 mètres. Les cibles ont six anneaux concentriques, deux jaunes et quatre noirs. Le cercle jaune intérieur vaut six points, l'anneau jaune extérieur cinq points, les anneaux noirs vont de quatre points à un point.

Il existe 4 tailles de blasons :

- 20 cm pour les distances entre 5 et 15 mètres, ils se présentent en trispots,
- 40 cm pour les distances de 15 à 25 mètres,
- 60 cm pour les distances de 25 à 40 mètres,
- 80 cm pour les distances de 40 à 60 mètres.





JEUX D'ARC  
OCGIF – SECTION TIR A L'ARC  
LES ARCHERS DU MOULON



Blason de tir campagne.

Une compétition de tir en campagne peut se dérouler de trois façons. Le déroulement est indiqué sur le mandat de la compétition:

- Un parcours de 24 cibles à des distances inconnues.
- Un parcours de 24 cibles à des distances connues.
- Un parcours de 12 cibles à des distances connues (marquées sur le piquet qui matérialise le pas de tir) et 12 cibles à des distances inconnues.

Les archers ne tireront jamais deux fois sur la même cible et seront amenés à se rendre d'une cible à l'autre en suivant un parcours balisé.

Chaque archer tire 3 flèches par cible, soit 72 flèches sur toute la durée de la compétition. Le score maximal est de 18 points par cible, soit un total maximal de 432 points.

Un temps limite de 3 minutes par cible est autorisé à partir du moment où l'archer prendra sa position au poste de tir, ce qu'il doit faire le plus rapidement possible, dès que le poste de tir est libre.

Une compétition de tir en campagne dure généralement une journée.

## 7. TIR NATURE

Le Parcours Nature se pratique en pelotons sur un parcours de 21 cibles. Celles-ci sont composées de blasons animaliers, photos, de différentes tailles. Les archers tirent sur des blasons animaliers placés à des distances inconnues variants de 5 à 40 mètres. Des zones dessinées sur les blasons indiquent les points réalisés par chaque flèche. 10, 15, ou 20 points en fonction des zones atteintes et de la bague de la flèche, la 1<sup>ère</sup> flèche compte plus que les suivantes.

Flèche N°01 – Bague N°01 – Pour le 1<sup>er</sup> piquet.

Dans cette discipline, il existe 4 sortes de blasons :

- **Les petits animaux.** Distances de tir : de 5m à 15m.
- **Les petits gibiers.** Distances de tir : de 15m à 25m.
- **Les moyens gibiers.** Distances de tir : de 20m à 35m.
- **Les grands gibiers.** Distances de tir : de 30m à 40m.

<b>Blasons animaliers pour le tir nature.</b>		
Un petit gibier.	Un gibier moyen.	Petit gibier en vol.

Nombre de buttes de tir pour un parcours de 21 cibles:

- 4 grands gibiers
- 7 moyens gibiers
- 6 petits gibiers
- 4 petits animaux

**Déroulement d'une compétition de parcours nature.**

Chaque archer tire deux flèches. Les distances de tir vont de 5 à 40 m en fonction des catégories et du pas de tir. Un piquet planté au sol rouge et bleu à des distances différentes symbolise la pas de tir. Un pas de tir spécifique est réservé aux jeunes (benjamins, minimes) et à ceux qui souhaitent découvrir la discipline, piquet bleu et blanc à des distances différentes.

Il est possible de participer à un tir Nature avec un arc nu, de chasse, droit ou longbow, arc à poulies nu et tir libre, arc à poulies avec viseur pour une aide à la visée. Un classement individuel est établi ainsi qu'un classement par équipe comprenant trois archers du même club.

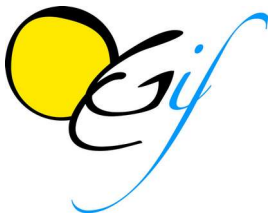
**8. TIR 3D**

Le tir 3D se pratique généralement de mars à novembre, en pleine nature, forêt, prairie, parfois sur des terrains vallonnés, à proximité de cours d'eau ou de rétentions d'eau. Les organisateurs de ces concours ont à cœur de proposer des épreuves ludiques et écoresponsables.

Certaines rencontres se déroulent en intérieur, ce sont des 3D indoor. Un large espace, un gymnase en général est aménagé avec les cibles 3D et des décorations : arbustes, faux murs, ...

Le tir 3D se pratique en pelotons sur un parcours composé de **24 cibles**. Celles-ci sont des représentations animales en polyuréthane, grandeur réelle. En fonction des zones atteintes, on peut marquer **5, 8, 10 ou 11** points.

<p>3D tel que présenté, pas de couleurs pour les zones.</p>	<p>Zones colorisées pour explications: 11 rouge. 10 jaune, 8 bleu, 5 pour le reste de la cible.</p>



JEUX D'ARC  
OCGIF – SECTION TIR A L'ARC  
LES ARCHERS DU MOULON



### Déroulement d'un tir 3D

Chaque archer tire 2 flèches par cible 3D. Les distances de tir vont de 5 à 30 m et jusqu'à 45 mètres pour les archers avec viseur. Un pas de tir spécifique est réservé aux jeunes (benjamins et minimes) et à ceux qui souhaitent découvrir la discipline, avec un pas de tir repéré en blanc.

Il est possible de participer à un tir Nature avec un arc nu, de chasse, droit ou longbow, arc à poulies nu, arc avec viseur. Un classement individuel est établi ainsi qu'un classement par équipe comprenant trois archers du même club.

## 9. TIR BEURSAULT

Le tir Beursault, également appelé de nos jours «Beursault», «jeu beursault» ou encore «noble jeu de l'arc», se pratique en France depuis plus de sept siècles dans les jeux d'arc ou jardins d'arc. C'est un jeu d'arc traditionnel du moyen-âge surtout présent en Picardie et en Île de France.

Le tir Beursault est une discipline régie par des règles d'honneur et de courtoisie dont la codification a trait à la bienséance tout autant qu'à la sécurité. Le cérémonial observé dans l'enceinte du jeu s'inspire de symboles dérivés de la tradition catholique, auxquels sont initiés les Chevaliers d'arc, garants du bon fonctionnement de la Compagnie d'arc.

Le traditionnel «**Mesdames, messieurs, je vous salue**» est de mise avant de tirer sa première flèche dans un Beursault. Cela fait partie de l'initiation à la Chevalerie de l'Arc.

Les cibles s'appellent **butte d'attaque** et **butte maîtresse**, elles se font face et sont espacées de 50m.

Le blason de beursault a été conçu au moyen âge, le diamètre de la cible correspond à peu près à la largeur de la poitrine d'un homme et la hauteur du centre est située à 1m10 du sol, ce qui correspond à la jointure de l'armure.

La surface entre les deux buttes est une allée centrale dénommée « **l'allée du Roy** » car seul le Roy de la compagnie peut l'emprunter.

De part et d'autre de l'allée du Roy, la sécurité est assurée par des panneaux de bois de 4 m de hauts appelés « **gardes** » placés tout au long de l'allée.

Vient ensuite **l'allée des chevaliers** utilisée par les tireurs pour se rendre d'une butte à l'autre en toute sécurité.

La tradition veut que les buttes soient garnies en permanence de leur blason même lorsqu'il n'y a pas de tir, faute de quoi on dit que la butte "pleure" ou est "morte".

C'est le seul tir où l'on compte d'abord les **honneurs** (nombre de flèches à l'intérieur du grand cordon extérieur) avant de compter les points. Rester dans la carte signifie rester dans l'honneur, au sens propre comme au figuré.

Les **cordons sont jugés défavorables**, car on considère que la flèche n'a fait qu'érafler la poitrine de l'adversaire.

- Le cordon extérieur s'appelle le "**grand cordon**", son diamètre est de 450mm

- Le cordon limite 2/3 s'appelle "**petit cordon**", son diamètre est de 125mm



**JEUX D'ARC**  
**OCGIF – SECTION TIR A L'ARC**  
**LES ARCHERS DU MOULON**



- Le cercle central appelé "**noir**" mesure 40mm et le point central en blanc est la "**mouche**" elle fait 10mm.
- Une flèche atteignant la cible est appelée "**honneur**", mais le cordon étant défavorable, si elle touche le grand cordon elle ne sera pas comptabilisée.
- Une flèche située à l'intérieur du petit cordon est appelée "**chapelet**", là encore, si elle touche le petit cordon, elle ne sera comptabilisée que comme honneur.
- Une flèche atteignant le noir dit "**coup au noir**" pourra bénéficier d'un traitement favorable.
- Une flèche hors cible est dite **brûlée** et ne peut être retirée que tête découverte.

Le vainqueur est déterminé comme suit :

- plus grand nombre d'honneurs,
- en cas d'égalité, plus grand nombre de points,
- en cas d'égalité, plus grand nombre de chapelets,
- en cas d'égalité, plus grand nombre de Noirs.

Dans les "Prix généraux", le centre est pourvu d'une mini cible de même diamètre appelé "**Marmot**". Les impacts dans celui-ci sont mesurés par rapport au centre, Le marmot est retiré et signé par le garde pantone, c'est à dire le dernier tireur du peloton, et l'archer. A l'issue de du prix général, l'archer ayant tiré la meilleure flèche se voit attribuer une récompense.

Le prix général est un concours organisé par une famille (département) ou une ronde (région), il se déroule sur plusieurs mois et dans plusieurs jardins d'arc.

La tradition veut que l'on puisse s'y présenter sans préavis sur toute la durée du prix.

Aujourd'hui, le concours Beursault consiste à tirer une seule flèche en aller-retour dans un jeu d'arc et cela 40 fois de suite à une distance de 50m (30m pour les Benjamins et Minimes). Outre son côté traditionnel, le tir Beursault est, au niveau sportif, un tir très éducatif et d'une grande difficulté. Devoir tirer une fois dans un sens, une fois dans l'autre, une seule flèche à la fois, sans possibilité d'erreur, demande une grande concentration.

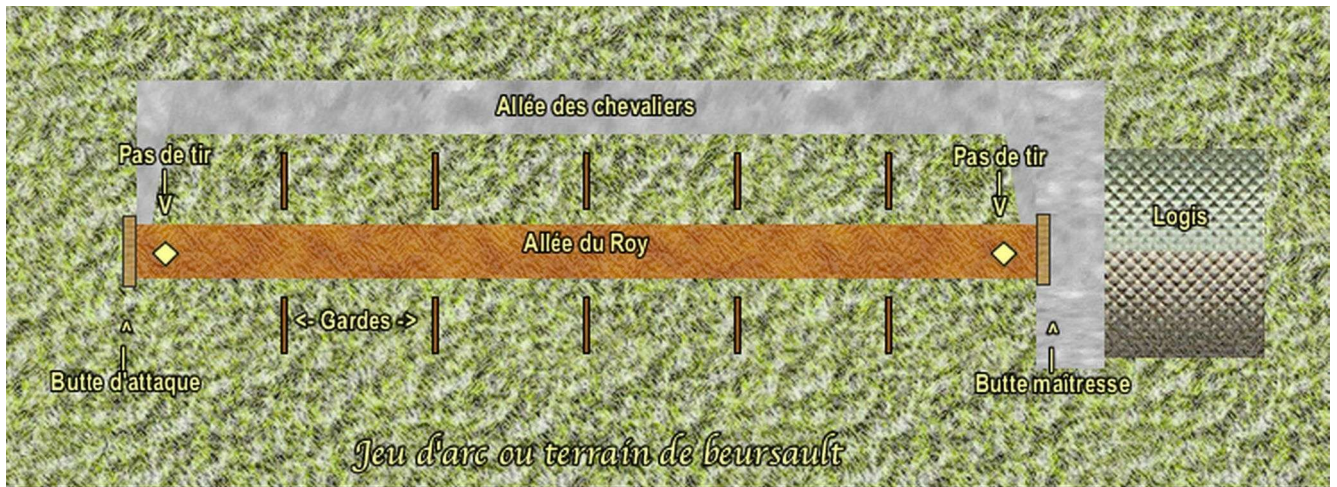
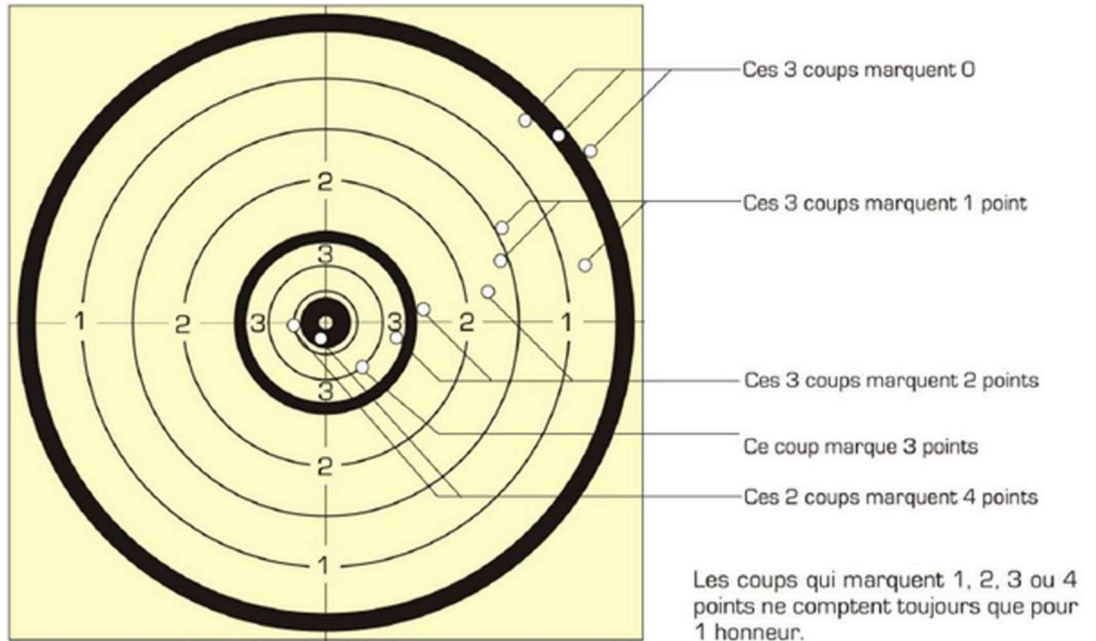
Les compétitions accueillent 3 types d'arcs : arc classique, arc à poulies et arc droit (nu et longbow).

Comptage des points :

- 4 points si la flèche est dans le noir ou touche le **noir**
- 3 points si la flèche est dans la zone 3 (**chapelet**) ne touchant ni le noir ni le cordon du marmot
- 2 points si la flèche est dans la zone 2 sans toucher le cordon extérieur de cette
- 1 point si la flèche est dans la zone 1 sans toucher le cordon extérieur de la carte.

Pour se qualifier au Championnat de France, il faut avoir fait un nombre d'honneur et de points définis en fonction de sa catégorie et de son type d'arc.





Vue d'un jeu d'arc beursault à partir du pas de tir.



JEUX D'ARC  
OCGIF – SECTION TIR A L'ARC  
LES ARCHERS DU MOULON



## 10. TIR DES CARABINIERS SUR CIBLE SUISSE.

Le tir carabinier se pratique sur cible Suisse.

Créée en 1902, l'association des carabiniers, il fut d'abord mixte pour fusils et arcs. L'usage des fusils cessa dès 1920. Depuis c'est exclusivement du tir à l'arc.

L'association est basée sur la région parisienne.

La cible suisse (et non le blason pour cette fois! ) est un ovale de 70cm de large pour 1m de haut. On y trouve 20 "cercles ovales" dont la valeur va de 1 point à 20 points.

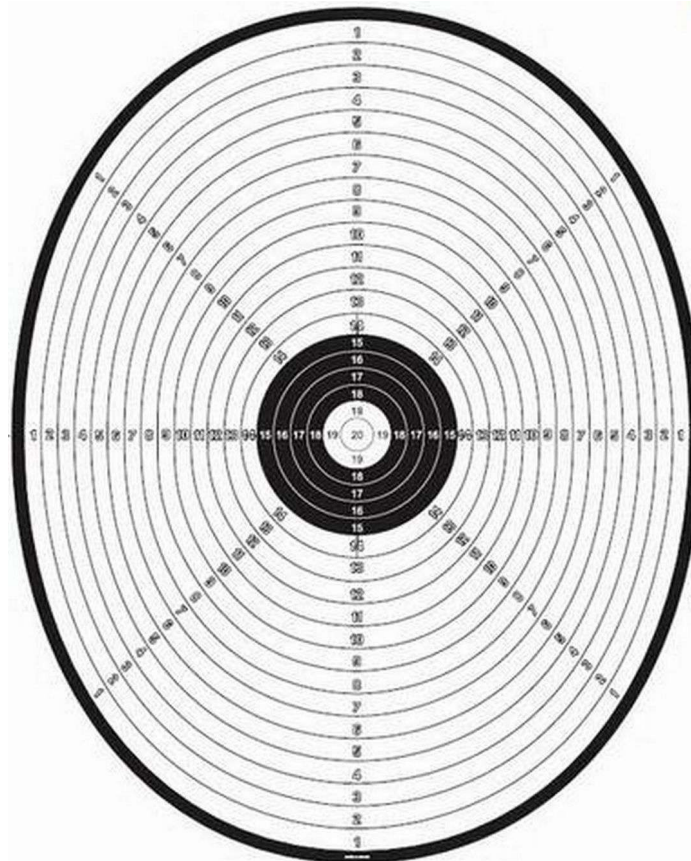
Deux prix se disputent tous les ans, celui de printemps et celui de l'automne. Pour y participer il faut adhérer aux Carabiniers pour un prix de quelques euros et valable pour toute sa vie. Une cotisation annuelle est demandée, prix très modique.

Le prix de printemps se déroule en pas de tir Beursault et où l'on ne tire qu'une flèche à la fois. Et deux cibles se font face. Le premier tir réalisé, l'archer va chercher sa flèche et tire sur la seconde cible en face de lui. Un aller-retour s'appelle une halte. Le tir carabiniers se tirent en 20 haltes soit 40 flèches. La maximum de points étant de  $40 \times 20 = 800$

Le prix d'automne se déroule en extérieur comme un TAE classique mais toujours sur cible Suisse.

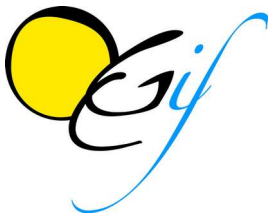
L'intérêt du prix de printemps et du prix d'automne sur cibles suisses est que vous pouvez participer "presque" n'importe quand, publication de nombreux mandats.

Il est possible de tirer en individuel ou en groupe.



Blason Suisse.





JEUX D'ARC  
OCGIF – SECTION TIR A L'ARC  
LES ARCHERS DU MOULON



## 11. TIR A L'OISEAU OU TIR DU ROY

A l'origine, ce tir se pratiquait exclusivement à la perche mais au 19ème siècle, il est précisé que s'il n'était pas possible de tirer à la perche, on tirait dans les buttes.

Le tir du Roy a lieu une fois par an et permet de désigner le **Roy** ou la **Reine** de la compagnie, mais aussi le **Roitelet** chez les plus jeunes. Dans certaines Compagnies, il existe le tir du Petit Prince pour les plus jeunes.

Le tir se déroule sur une distance de 50m pour les archers et à 20m pour les plus jeunes. L'archer qui tir le premier dans l'oiseau est désigné Roy ou Reine pour l'année à venir. Il lui appartiendra lors du prochain tir à l'oiseau, dans un an, de confectionner un petit oiseau en 3D, généralement en bois décoré et d'environ une dizaine de cm. Cet oiseau sera la prochaine cible à atteindre.

Les archers passent dans un ordre prédéfini. Le capitaine de la compagnie en premier, les membres du bureau, les connétables, les chevaliers, et les autres archers se succèdent dans cet ordre, mais aussi par ancienneté au sein de la Compagnie.

Si l'oiseau est touché par un archer, l'oiseau, la carte et la flèche sont apportés par le capitaine à l'archer. Il lui demande alors « **Comment as-tu fait ce coup chevalier ?** », l'archer doit répondre « **J'ai lancé de l'encoche et touché du fer chevalier !** ». C'est à ce moment qu'on lui remet l'ensemble, l'écharpe de Roy et sa récompense.

Un archer Roy 3 années consécutives est proclamé **Empereur** et le restera aussi longtemps qu'il appartiendra à la même Compagnie.

Les rois des différentes compagnies et clubs se retrouvent pour concourir. Le vainqueur est élu Empereur.



L'oiseau qui doit être touché .

Crédit photo <https://www.archers-eragny.com>

Visiter le site FFTA sur le sujet :

<https://www.fft.fr/actualites/valeurs-et-traditions-du-tir-larc-labat-loiseau>



JEUX D'ARC  
OCGIF – SECTION TIR A L'ARC  
LES ARCHERS DU MOULON



## 12. TIR A LA PERCHE VERTICALE

Dans ce jeu d'arc, le but est «d'abattre un oiseau» se trouvant en haut d'une perche. L'oiseau appelé aussi «papegai» est un morceau de bois d'environ 5 cm surmonté de plumes. Les oiseaux sont fixés aux branches de la perche. Les plumes ont des couleurs différentes selon leur place sur la perche et selon les codes des concours.

La perche mesure entre 25 et 30 mètres de haut.

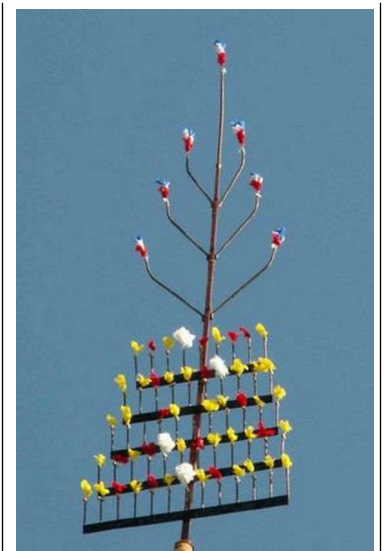
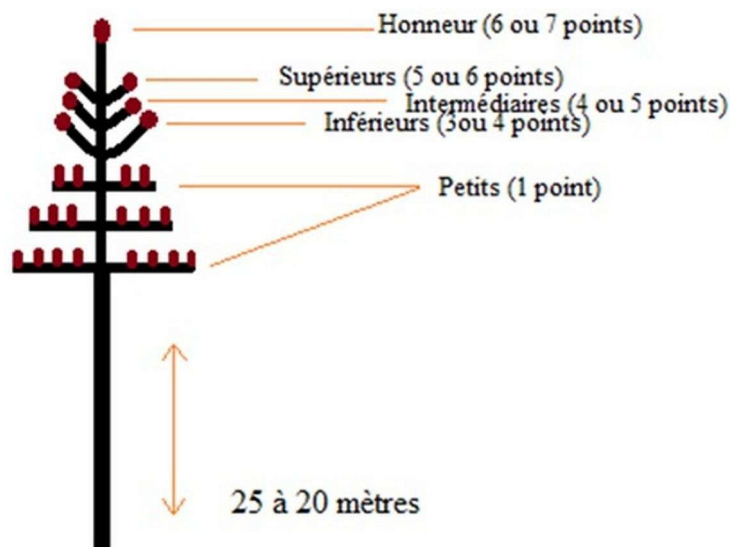
Au sommet de la perche plusieurs branches en nombre variable supportent les oiseaux.

Chaque étage porte un nom. Les niveaux les plus bas sont dit « **Petits** », puis au dessus se trouve les « **inférieures** », viennent ensuite les « **intermédiaires** », les « **supérieures** » et l'**honneur**, oiseau unique au sommet. Les oiseaux sont fixés sur ces branches. Plus la branche est haute, plus l'oiseau abattu rapporte de points.

Les archers tirent chacun leur tour selon un tirage au sort ou par ordre d'inscription. Ils se placent au pied de la perche et doivent toucher les oiseaux avec ses flèches. Un embout de plastique plat (« moquet ou blunt») remplace la pointe de flèche.

Il existe des compétitions individuelles et des compétitions en équipe où les archers jouent en pelotons de 6 ou 8 archers. Des réglementations spécifiques sont établies pour chaque compétition.

Le comptage des points est le suivant. L'honneur au sommet vaut 6 ou 7 points. Les points sont dégressifs pour les étages du dessous. Les oiseaux qui se trouvent sur la branche du bas rapportent différents prix et lots selon les couleurs des oiseaux abattus. Le vainqueur est l'archer qui totalise le plus de points.

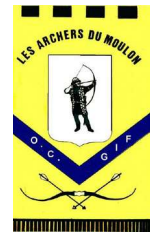


Perche avec ses différents niveaux.  
Crédit photo <https://pci.hypotheses.org/663>

Perche équipée d'oiseaux.



JEUX D'ARC  
OCGIF – SECTION TIR A L'ARC  
LES ARCHERS DU MOULON



### 13. TIR AU DRAPEAU

Le tir au drapeau allie tir à très longue distance et tir de précision. Les arcs puissants sont donc recommandés.

Les archers effectuent 6 volées de 6 flèches ou 12 volées de 3 flèches, soit 36 flèches, à une distance de 165 mètres pour les hommes, 115 mètres pour les femmes, 91 mètres pour les benjamins. Les arcs à poulies tirent 185m pour les hommes et 165m pour les femmes.

La cible tracée au sol est composée de 5 cercles concentriques pour un diamètre extérieur de 15 mètres. Le centre de la cible est marqué par un drapeau de couleur vive fixé sur une hampe de bois blanc plantée verticalement dans le sol. Le but est de tirer le plus près possible du drapeau. La valeur des flèches qui ne se plantent pas dans le sol est déterminée par la position de la pointe, les flèches qui se plantent dans le cercle central sont comptées 5 points.

Le score maximum est de  $6 \times 6 \times 5 = 12 \times 3 \times 5 = 180$  points.

<b>Tir au drapeau.</b>	
Tracé de la cible et valeur des cercles.	Pas de tir, notez la position des archers.

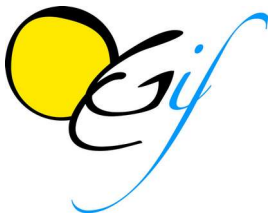
### 14. TIR AU CLOUT

Comme le tir au drapeau, le tir au clout allie tir à très longue distance et tir de précision. Les arcs puissants sont donc recommandés et seuls les longbows, arcs classiques, arcs chasse ou arcs mongols sont autorisés. C'est un tir ancien et traditionnel.

Les archers effectuent 12 volées de 3 flèches, soit 36 flèches, à une distance de 165 mètres pour les hommes, 115 mètres pour les femmes, 91 mètres pour les benjamins.

La cible tracée au sol est composée de 5 cercles concentriques pour un diamètre extérieur de 15 mètres. Le centre de la cible est une cible inclinée blanche avec un petit centre noir nommé '**blason clout**'.

A la différence du tir au drapeau, pour le clout 2 cibles se font face. La première volée tirée, on part compter et ramasser les flèches. La volée suivante est tirée dans l'autre sens. Il y a 6 volées dans un sens et 6 volées dans l'autre sens.



JEUX D'ARC  
OCGIF – SECTION TIR A L'ARC  
LES ARCHERS DU MOULON



Au tir au clout, toute la flèche compte. Si elle est plantée hors des limites du cercle mais que son encoche se trouve dans le cercle, la flèche est comptée alors qu'au tir au drapeau, seule la pointe compte.

Le score maximum est de  $12 \times 3 \times 5 = 180$  points.



Cible pour le tir clout avec son blason clout au centre valant 5 points.

### 15. TIR SUR CIBLE FLÉCHETTE

C'est un tir ludique, les points sont comptés par part de blason. Soit vous êtes très précis soit vous avez de la chance. Le pas de tir est à 20m ou 25m. Les modalités de tir sont décrites dans les mandats.

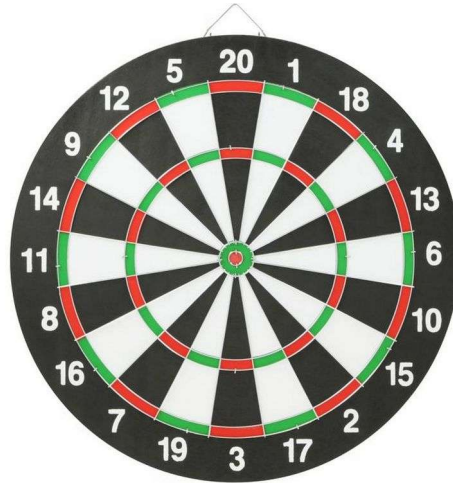
Souvent les meilleurs archers remportent un prix: charcuteries, fromages, bouteilles, ... Tout un art du savoir recevoir.

Ambiance conviviale pour des tirs ludiques.





JEUX D'ARC  
OCGIF – SECTION TIR A L'ARC  
LES ARCHERS DU MOULON



## 16. RUN ARCHERIE

Comme le Biathlon, le Run archerie combine course et tir à l'arc.

Chaque participant s'élanche avec son arc à la main sur un parcours d'environ 1km à la fin duquel il devra tirer 4 flèches pour toucher autant de cibles. Un tir manqué équivaut à un tour de pénalité d'une distance d'environ 150m. Le coureur repart pour une nouvelle boucle et adoptera une position à genou lors de son 2ème tir. Reste alors une 3ème phase de course et de tir, de nouveau debout, suivie d'une courte distance pour passer la ligne d'arrivée.

Le Run-Archery se pratique sur des cibles spécifiques de 16 cm de diamètre pour un tir à 18 m. Ces cibles ont la particularité d'être à bascule ce qui permet d'accroître le côté ludique de la discipline en se rapprochant le plus possible de la logique du biathlon.



Photo source FFTA.

Voir le site de la FFTA sur le sujet.

<https://www.fft.fr/pratiquer/disciplines-officielles-et-nouvelles-pratiques/le-run-archery>



JEUX D'ARC  
OCGIF – SECTION TIR A L'ARC  
LES ARCHERS DU MOULON



### 17. SKI ARC

Le ski-arc associe le tir à l'arc et le ski de fond. C'est l'équivalent du biathlon olympique avec tir à la carabine et ski de fond.

Les athlètes doivent tirer sur des blasons de 40cm de diamètre à une distance de 18 mètres en alternant la position debout et la position agenouillée.

La World Archery Federation reconnaît officiellement cette discipline en 1991.

### 18. GOLF ARC

Golfers et archers s'associent pour réaliser un parcours de golf et s'approcher du 'green' en un minimum de coups. Le golfeur avec sa balle et son club de golf, l'archer avec ses flèches et son arc.

### 19. TIR A CHEVAL

Cette discipline est encadrée en France par la Fédération Française Équestre (FFE).

Le tir à l'arc à cheval ou tir équestre est la réunion de deux disciplines sportives traditionnelles : l'équitation et le tir à l'arc. La combinaison de ces deux sports provient de traditions asiatiques qui ont plus de 4000 ans.

Des peuples tels les Huns avec Attila participeront à l'effondrement de l'Empire Romain, les Mongoles avec Gengis Khan, émérites cavaliers équipés d'arcs composites, ont renversé des empires de l'Europe à la Chine, Les Turco-Mongoles bousculeront la civilisation Musulmane et provoqueront la chute de Constantinople. Les indiens d'Amérique du Nord furent également de redoutables cavaliers et archers.

Principe du tir équestre. Dans un temps donné, le cavalier ou cavalière doit tirer ses flèches sur des cibles disséminées sur un parcours. La « ligne de Run » symbolise le tracé que doit suivre le cavalier. Le départ et d'arrivée sont repérés.

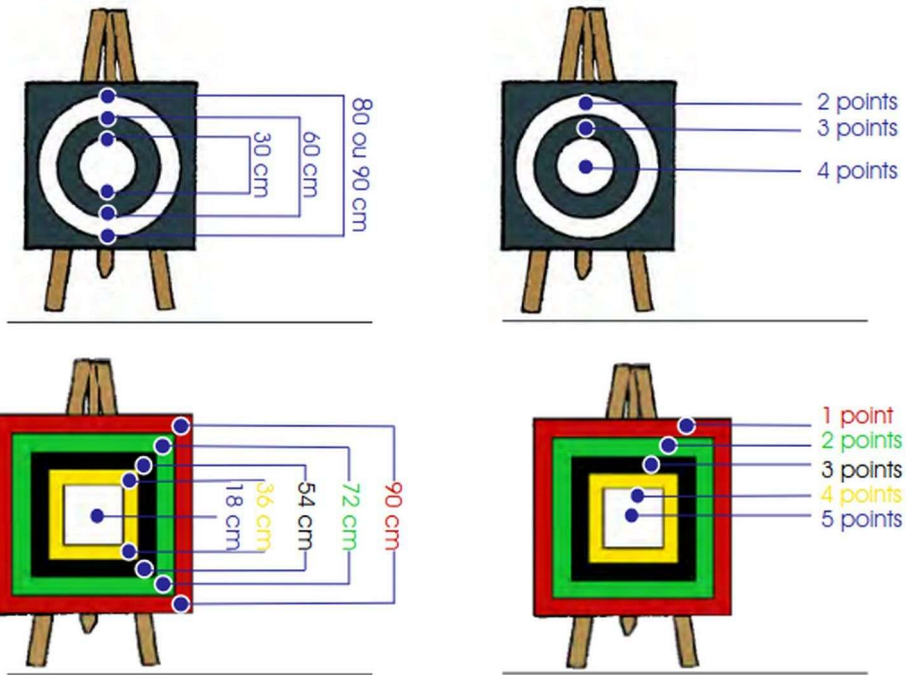
Les cibles peuvent être disposées verticalement de face, de côté, de dos, couchées au sol ou même en hauteur. La hauteur, la taille, l'angle et la distance entre la piste et les cibles varient selon les épreuves.

De nombreuses approches régionales existent donnant lieu à des techniques différentes. Néanmoins, deux méthodes prédominent:

- la méthode **coréenne** axée sur la vitesse du galop. Le cavalier tire sur cinq cibles alignées. Les flèches sont dans un carquois dorsal. La tenue de corde s'effectue avec le pouce.

- la méthode **hongroise**, le cavalier tire «au doigt» et non au pouce, sur un piquet situé à 9 mètres de sa «ligne de run» et abritant une cible tournante. Ainsi, au fur et à mesure de sa course, l'archer tire d'abord devant lui, puis sur le côté et enfin derrière, littéralement retourné sur sa selle. L'objectif est d'envoyer un maximum de flèches dans un temps très court. L'archer tient toutes ses flèches en main.

Types de cibles utilisées.



Crédit photo FFE.

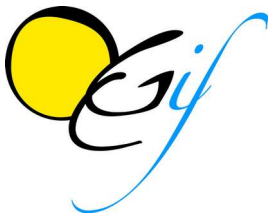


Crédit photo <https://www.equizonnes.com/tir-a-larc-a-cheval.php>.



Crédit photo <https://blog.cheval-daventure.com/fr/post/133/tir-a-l-arc-a-cheval-la-discipline-qui-fuse>





JEUX D'ARC  
OCGIF – SECTION TIR A L'ARC  
LES ARCHERS DU MOULON



Voir le site de la FFE :

<https://www.ffe.com/pratiquer/disciplines/tir-a-l-arc-a-cheval>

Un championnat du monde est organisé tous les ans en Corée du Sud, ainsi qu'un championnat d'Europe officiel depuis 2017.

## 20. LA SAINT SÉBASTIEN

Sébastien est le Saint patron de la plupart des archers et protecteur de nombreuses Compagnies.

Le tir de la St Sébastien, comme tout autre saint patron de sa Compagnie, St Georges, Ste Agathe, St Michel, Ste Irène... est une manifestation traditionnelle qui se pratique toujours au Beursault.

*Le texte ci-dessous est extrait du site de la FFTA :*

[https://www.ffa.fr/sites/default/files/imported-documents-files/petitjournal-cvt-ndeg4\\_1.pdf](https://www.ffa.fr/sites/default/files/imported-documents-files/petitjournal-cvt-ndeg4_1.pdf)

Sébastien est né vers 250 à Narbonne, d'un père gaulois et d'une mère milanaise. A sa majorité, il entre dans l'armée prétorienne romaine en garnison à Rome et devient centurion de la 1ère cohorte de la Garde Impériale sous le règne de Dioclétien (Caius Aurelius Valerius Diocletianus Augustus).

A cette époque la « Pax Romana » est fondée sur trois piliers, politique, militaire et religieux. Toute personne enfreignant un de ces fondements devient immédiatement suspecte de dissidence envers la communauté.

C'est à cette époque que Sébastien devient chrétien, il doit alors faire un choix entre la raison d'état et sa conscience qui le pousse à prendre la défense de ses amis chrétiens persécutés. C'est cette dernière alternative qu'il choisit.

En secret, il va dans les prisons reconforter ceux qui vont subir le martyre, jusqu'à ce que cela vienne aux oreilles de l'Empereur.

Nous sommes en l'an 287. Fou de colère, Dioclécien ordonne alors que le centurion Sébastien soit attaché à un arbre et qu'il serve de cible à ses propres archers nubiens. Percé de nombreuses flèches, il est abandonné et laissé pour mort sur le lieu du supplice.

Une femme prénommée Irène demande la dépouille de Sébastien afin de l'inhumer chrétiennement. En nettoyant le corps, elle remarque que cet homme est encore en vie. Elle le soigne et quelques jours plus tard, Sébastien est miraculeusement guéri.

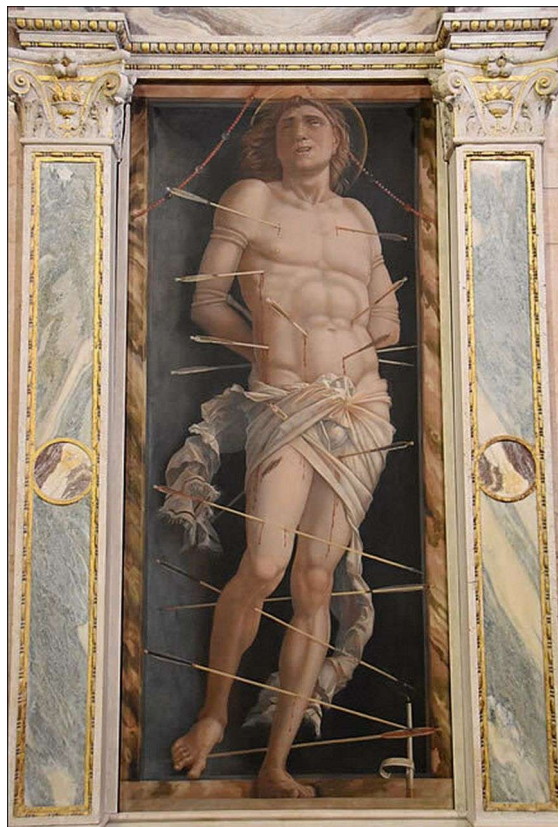
Il se rend aussitôt sur le passage de Dioclécien pour lui reprocher son acte. La colère de l'Empereur est alors telle qu'il donne l'ordre à ses troupes de le bastonner à mort et de jeter le corps dans le « cloaqua maxima ».

Retiré des égouts de la ville par Lucie, son corps est déposé dans les catacombes, dans une sépulture à coté de Saint Pierre.

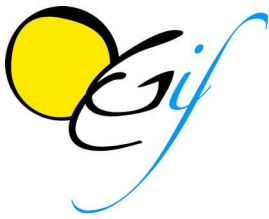
Une Basilique marquera l'importance du culte voué à ce Saint qui devient le 3ème Patron de Rome, défenseur de l'église et Saint Patron des archers.

Patron des Archers et des Arbalétriers, des Fantassins et des Policiers mais aussi troisième patron de Rome avec Saint Pierre et Saint Paul.

Saint-Sébastien est aussi invoqué pour lutter contre la peste, la guérison des enfants malades et les épidémies en général.



*Ut quasi hericlus videretus* (jusqu'à ressembler à un hérisson),  
paroles de l'empereur Dioclétien.



JEUX D'ARC  
OCGIF – SECTION TIR A L'ARC  
LES ARCHERS DU MOULON



## 21. MESURES ANGLO SAXONNES

En archerie les mesures anglo-saxonnes très couramment sont utilisées. Vous trouverez ci-dessous les plus usitées.

Une **longueur** (arc, corde, flèche, empennages) se mesure en pouces. Le pouce est symbolisé par ".

1 pouce ou inch = 2,54 cm

1 pied = 12 pouces = 0,3048 m

1 yard = 91.44 cm

Une **masse** (flèche, pointe, lame, insert, encoche,...) se mesure en grains. Le grain est symbolisé par gr.

1 grain = 0,0647989 gramme

100 grains = 6,48 grammes

1 g = 15,432 grains

1 livre = 7 000 grains

La **puissance** d'un arc se mesure en livres. La livre est symbolisée par: #.

1 livre ou pound = 453 grammes

1 Kg = 2,20751 Livres

La puissance d'un arc est inscrite sur la branche du bas:

37 # @ 28" signifie 37 livres à 28 pouces d'allonge.

Les fabricants ont pris une allonge de 28" comme référence.

Une **vitesse** se mesure en pieds / seconde. La vitesse en pieds / seconde est symbolisée par: fps (feet per second).

1 fps = 0,304 m/s

1 fps = 1,097 km/h

180 fps = 59 m/s = 213 km/h

300 fps = 98 m/s = 354 km/h

-o-O-o-