

Les disciplines de parcours:

Les lignes qui suivent ne prétendent en aucun cas faire un rapport complet de ce que sont ces disciplines. Elles ne sont destinées qu'à ceux qui ne les ont jamais pratiquées et qui voudraient avoir une idée de leur spécificité. Il y aurait bien d'autres choses à en dire, mais alors ... c'est une autre histoire.

Pour ceux que la monotonie du tir "cible" ennue (refaire 72 fois exactement le même geste dans exactement les mêmes conditions (excepté parfois les conditions météorologiques...!)), les disciplines de parcours - **Tir Campagne; tir 3D; tir nature** - sont à essayer. On ne tire pas plus de trois flèches - ou deux- dans une situation, et on passe à la suivante. Un recommencement permanent somme toute.

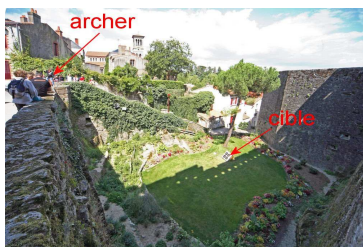


Le Tir Campagne ("field" pour les anglophiles)

C'est celui qui se rapproche le plus des cibles classiques. Normal: on tire sur un blason noir, centre jaune, posé sur un paillon ou de la mousse. On a tout son temps: 3 minutes pour tirer trois flèches.

Trois "armes" sont reconnues: l'arc classique avec viseur, stab etc, l'arc à poulie (avec viseur et tout le tralala), et l'arc nu (bare bow pour les mêmes anglophiles)

Si la distance est marquée sur le piquet: YAPUKA... en intégrant éventuellement le "dénivelé" de la cible. Sauf pour les arcs très faibles, en général, dès qu'on est en pente (que cela monte ou que cela descende, un peu plus quand cela descend) le viseur se trouve plus haut que si la cible était à la même distance, à plat. De combien, là ça dépend de l'arc et de la technique de l'archer. !



Si la distance n'est pas marquée sur le piquet, on a affaire à une "inconnue", donc, toujours dans les trois minutes, on estime la distance (avec quelques astuces), on règle le viseur et ZOU!

Contrairement à ce que pourrait croire un non pratiquant, on fait plutôt plus de points sur les cibles inconnues que sur les connues, car la réglementation, toujours aussi prévenante avec les archers qui aiment bien conserver leurs flèches, fait que la distance moyenne des cibles inconnues est plus courte que celle des connues. Donc moins d'erreurs!

La compétition se déroule sur une journée complète, chaussures de marche (quasi) indispensables, sac à dos avec casse croute, (camping, sac de couchage facultatifs) petit matériel de réparation, protection éventuelle contre la pluie (moi qui suis une pratiquante assidue et de longue date, je ne saurais pas faire assez de louanges à M GORE, inventeur du GORETEX®, et à ce titre, bienfaiteur de l'humanité pratiquant un sport d'extérieur aux mois de mars et avril...octobre, novembre, et même les autres mois aussi!)

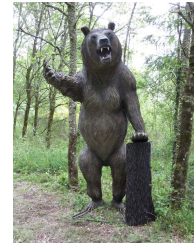
Les distances de tir varient selon les armes, et les âges: il y a 3 piquets de tir pour chaque cible: le piquet rouge pour les arcs à viseur juniors et adultes, le piquet bleu pour les arcs sans viseur, ainsi que pour les cadets en classique, et le piquet blanc (ou jaune) pour les benjamins et minimes classiques et juniors BB. La distance maxi au piquet rouge est de 60 mètres, de 50 mètres au piquet bleu et 40 mètres au piquet

blanc. Ceci est la distance maxi, qui ne sera tirée que sur une seule cible connue dans un parcours. Tout le reste est plus court.

Les points se marquent 6 et 5 dans le jaune, puis jusqu'à un.

Le 3D (3D pour les anglophiles...)

C'est une discipline plus récente en France: on tire sur des "bêtes en mousse" . Toutes les distances sont inconnues, et sensiblement plus courtes que pour le tir en campagne: pas plus de 45 m avec un viseur, pas plus de 35 m sans viseur et 25m pour les plus jeunes.



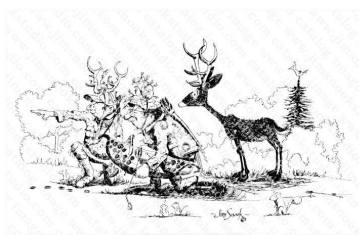
Pas mal de types d'armes existent: les Arcs droits (long bow - pour se croire à Azincourt), les arcs de chasse , les arcs "classiques" (identiques aux bare bow du tir campagne) les arcs à poulie (sans viseur) et les "Tir libre" pour tout ce qui porte un viseur. Autant dire tout de suite qu'un arc classique avec viseur, se trouvant classé avec les arcs à poulie avec viseur, est juste là pour s'amuser. Il faut soit passer aux poulies, soit enlever le viseur pour revenir dans la course. (c'est sans doute la deuxième solution la moins chère!) Pour les jeunes, certaines armes n'ont pas de catégories jeunes: les Arcs Droits, Arc chasse n'existent qu'en Senior. Les tir Libre en Sénior et Junior. Seuls les poulies sans viseur et bare bow ont des jeunes et des vétérans. Donc pour les plus jeunes (benjamins, minimes, cadets....c'est SANS VISEUR)

Côté temps de tir: on a UNE minute pour estimer la distance et tirer deux flèches.... Donc il faut se décider vite!

La compétition se déroule en deux boucles de 20 cibles, avec un arrêt pour déjeuner. En conséquence, le sac à dos n'est plus aussi indispensable, mais les chaussures de marche toujours recommandées.

Les points de marquent 10 dans la zone "tuée", 8 dans la zone "blessée" -un peu plus grande forcément et 5 ailleurs dans la bête, sauf cornes et sabots, qui ne comptent pas.

Remarque: au début, on rate plus souvent la cible que dans le tir campagne (il y a des bêtes pas épaisses, même si il existe des bisons d' 1,8m au garrot), et comme dans ce cas là, c' est l'herbe, les ronces, les cailloux, mieux vaut utiliser des flèches pas trop chères. Gardez vos ACE pour le Fita, tirez moins cher....au début.



Le Tir Nature

Autrefois appelé "tir chasse". On tire ici sur des cibles animalières en papier, donc posées sur paillon ou mousse. Armes et catégories sont les mêmes qu'en tir 3D. Les distances ne sont pas connues non plus, mais chaque catégorie de blasons donne une fourchette de distances possibles. Les flèches doivent être baguées et être tirées dans l'ordre, car une bonne flèche vaut plus de points si elle est tirée en premier qu'en deuxième

La distance est au maximum de 40 m . On doit cette fois tirer deux flèches, en 30 secondes (ou 45s pour les vétérans ou les jeunes) en se déplaçant entre le pas d'attente, le premier et le deuxième pas de tir. Autant dire qu'un viseur autre qu'un viseur multipoint est peu envisageable.

Si vous êtes intéressés, voyez Claude ou [Anne Marie](#) qui vous en diront plus.