

« Le Tir en Campagne pour les nuls »



Pour la commission sportive du CDY : Pascale Ducos, Lionel Tuchband, Fabian Kloepper, Florent Schneider

Débuter en « Tir Campagne »

Objectif de la formation :
Aller en compétition sans perdre de flèches



I. Les parcours

- ❖ 24 cibles
- ❖ 12 distances connues + 12 inconnues
Ou 24 inconnues
- ❖ Parité dans le nombre de blasons pour les 4 types
- ❖ Pelotons de 1 à 24 + pelotons bis
- ❖ 4 archers par peloton tirant 2 par 2
- ❖ Début du parcours sur la cible portant le numéro du peloton



I. Les parcours

❖ Temps de tir :

- 3 mn pour évaluer la distance et tirer 3 flèches
- Chrono déclenché à compter de l'arrivée du 1^{er} archer sur le pas de tir

❖ Piquets :

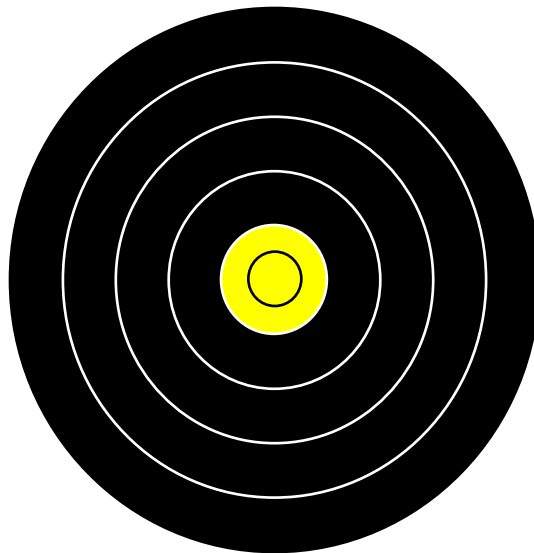
- ◆ Piquet d'attente (jaune et noir)
 - ◆ Rouge
 - ◆ Bleu : jeunes et sans viseur
 - ◆ Blanc : découverte, benjamins et minimes
- ❖ Le pied ne doit pas être au devant du piquet et peut être jusqu'à 1 mètre de celui-ci



2. Blasons et distances associées

❖ Le blason

- 5 zones
- Cercles noirs : De 1 à 4 points
- Rond jaune : 5 et 6 points
- Maximum 18 points par volée



2. Blasons et distances associées

❖ Le Birdy

- Trispot de 20cm de diamètre
- Piquet rouge :
 - Distances connues : 10m / 15m / 20m
 - Distances inconnues : 10m à 15m
- Ordre de tir ACBD ou CADB



2. Blasons et distances associées

❖ Le Birdy

- Trispot de 20cm de diamètre
- Piquet bleu et piquet blanc :
 - Distances connues : 5m / 10m / 15m
 - Distances inconnues : 5m à 10m
- Ordre de tir ACBD ou CADB



2. Blasons et distances associées

❖ La Gazinière

- 4 blasons de 40cm de diamètre
- Piquet rouge :
 - Distances connues : 20m / 25m / 30m
 - Distances inconnues : 15m à 25m
- Ordre de tir:

AB ou CD

CD AB



2. Blasons et distances associées

❖ La Gazinière

- 4 blasons de 40cm de diamètre
- Piquet bleu :
 - Distances connues: 15m / 20m / 25m
 - Distances inconnues: 10m à 20m
- Ordre de tir:

AB ou CD

CD AB



2. Blasons et distances associées

❖ La Gazinière

- 4 blasons de 40cm de diamètre
- Piquet blanc :
 - Distances connues : 10m / 15m / 20m
 - Distances inconnues : 10m à 15m
- Ordre de tir:

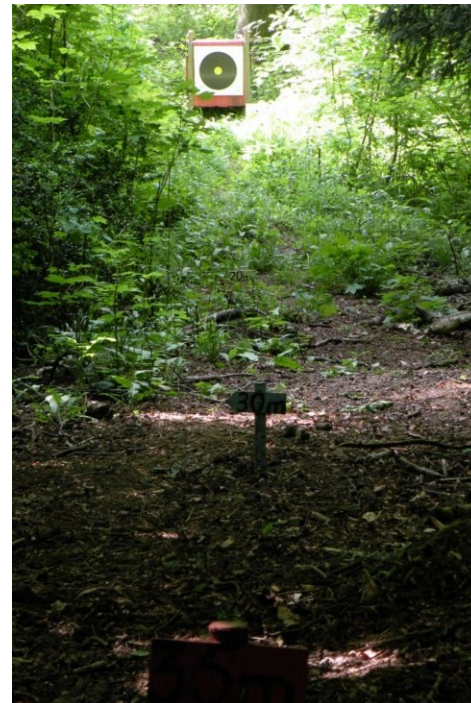
AB ou CD

CD AB



2. Blasons et distances associées

- ❖ Le blason de 60cm
 - I seul blason pour tous les archers
 - Piquet rouge :
 - Distances connues : 35m / 40m / 45m
 - Distances inconnues : 20m à 35m
 - Ordre de tir:
AB puis CD
ou CD puis AB



2. Blasons et distances associées

- ❖ Le blason de 60cm
 - I seul blason pour tous les archers
 - Piquet bleu :
 - Distances connues : 30m / 35m / 40m
 - Distances inconnues : 15m à 30m
 - Ordre de tir:
AB puis CD
ou CD puis AB



2. Blasons et distances associées

- ❖ Le blason de 60cm
 - I seul blason pour tous les archers
 - Piquet blanc :
 - Distances connues : 20m / 25m / 30m
 - Distances inconnues : 15m à 25m
 - Ordre de tir:
AB puis CD
ou CD puis AB



2. Blasons et distances associées

- ❖ Le blason de 80cm
 - I seul blason pour tous les archers
 - Piquet rouge :
 - Distances connues : 50m / 55m / 60m
 - Distances inconnues : 35m à 55m
 - Ordre de tir:
AB puis CD
ou CD puis AB



2. Blasons et distances associées

- ❖ Le blason de 80cm
 - I seul blason pour tous les archers
 - Piquet bleu :
 - Distances connues : 40m / 45m / 50m
 - Distances inconnues : 30m à 45m
 - Ordre de tir:
AB puis CD
ou CD puis AB



2. Blasons et distances associées

- ❖ Le blason de 80cm
 - I seul blason pour tous les archers
 - Piquet blanc :
 - Distances connues : 30m / 35m / 40m
 - Distances inconnues : 20m à 35m
 - Ordre de tir:
AB puis CD
ou CD puis AB



2. Blasons et distances associées



Tir Campagne



Distances **inconnues** en mètres

Piquets	Blancs	Bleus	Rouges
Blasons			
Birdies	5 à 10 m	5 à 10 m	10 à 15 m
Gazinières	10 à 15 m	10 à 20 m	15 à 25 m
60 cm	15 à 25 m	15 à 30 m	20 à 35 m
80 cm	20 à 35 m	30 à 45 m	35 à 55 m



Tir Campagne



Distances **connues** en mètres

Piquets	Blancs	Bleus	Rouges
Blasons			
Birdies	5 – 10 – 15	5 – 10 – 15	10 – 15 – 20
Gazinières	10 – 15 – 20	15 – 20 – 25	20 – 25 – 30
60 cm	20 – 25 – 30	30 – 35 – 40	35 – 40 – 45
80 cm	30 – 35 – 40	40 – 45 – 50	50 – 55 – 60

Autorisé dans le carquois



2. Blasons et distances associées

- ❖ Différencier un blason de 60 d'un de 80
 - Mesurer et compter le nombre de bandes de mousse
 - Comparer le blason avec la taille des archers précédents
 - Observer le rapport de taille entre le blason et le numéro de cible
 - Observer la taille des impacts de flèches dans le jaune par rapport à la taille du blason



3. Evaluer les distances

Méthode I : Estimer

❖ L'estimation

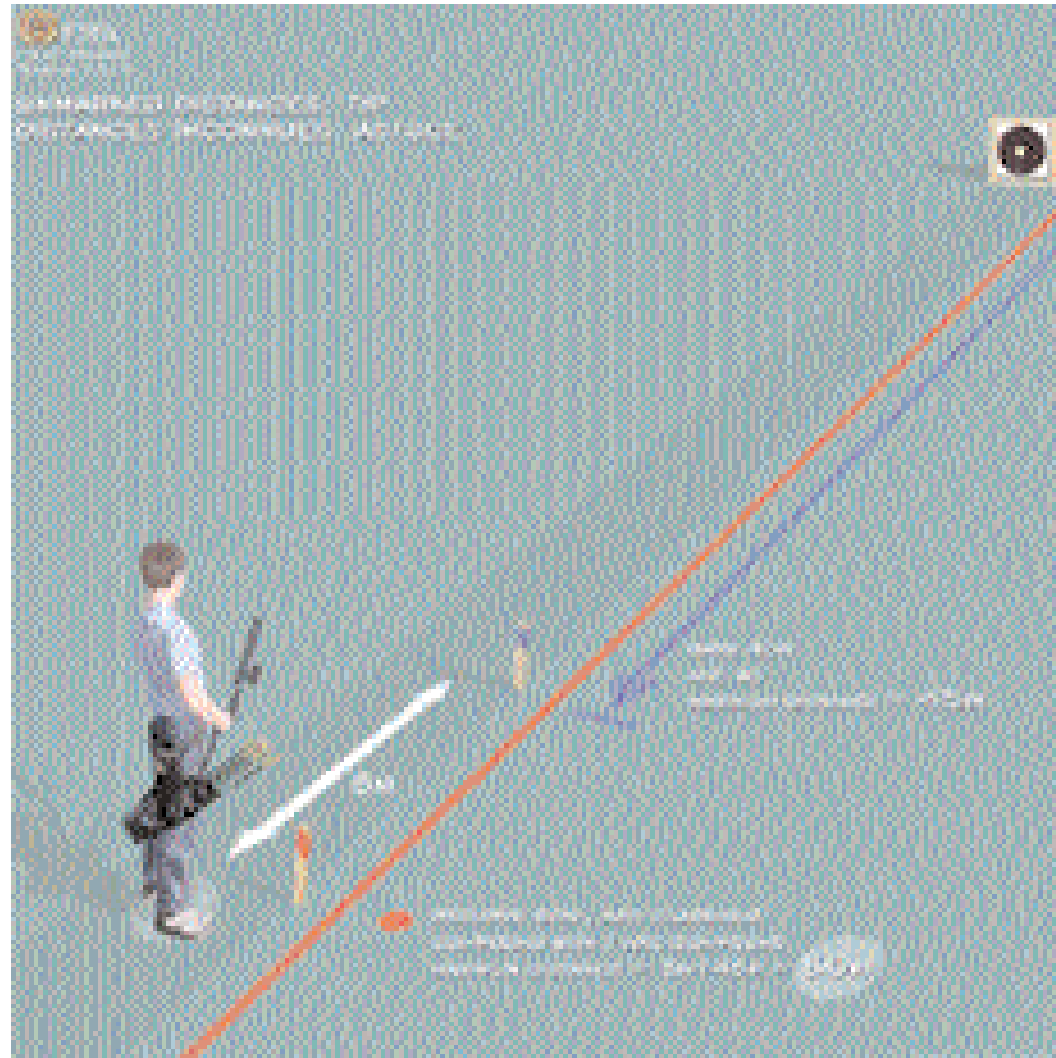
- Méthode valable aux courtes distances (birdy, 40cm très proches)
- Donne une 1^{ère} estimation sur des longues distances.

❖ Méthodes

- La méthode de la **moitié** : estimation de la moitié de la distance.
- La méthode de **l'addition** : dans une forêt homogène, ou le long d'une barrière on peut additionner les espaces.
- Le **positionnement des piquets** : position du piquet blanc et bleu.



3. Evaluer les distances : estimer



3. Evaluer les distances

Méthode 2 : Le « cerclage »

❖ Règlements

- Le règlement est flou quand à l'évaluation des distances.
- Le « cerclage » n'est pas vraiment interdit, cependant il ne faut pas se faire prendre!
- Il est interdit d'avoir des documents liés au cerclage sur le pas de tir (dessin).

❖ Pourquoi le cerclage ?

- Il est plus précis que l'évaluation
- Il est utilisé par tous les archers de haut-niveau

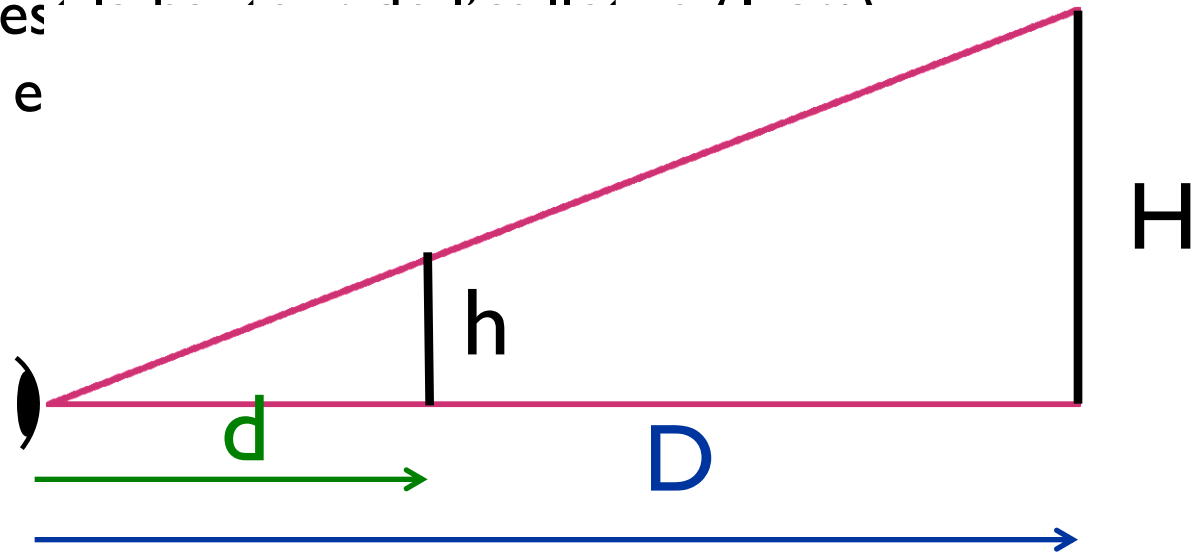


3. Evaluer les distances: « cerclage »

❖ Base de calcul: Thalès:

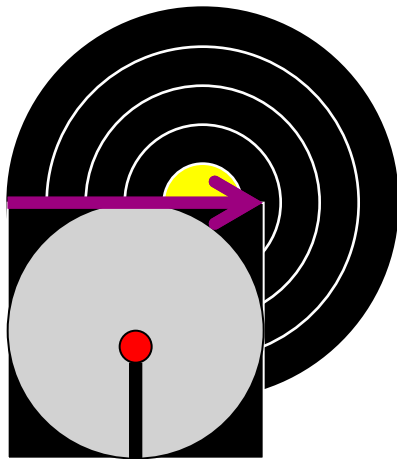
$$d / D = h / H$$

- d distance de l'œil à l'œilleton (archer)
- D est la distance à la cible
- h est la hauteur de l'œilleton
- H est la hauteur de la cible



3. Evaluer les distances: « cerclage »

- ❖ Application pratique:
 - Classiques et poulies
 - Avec le viseur
- ❖ Méthode de l'œilleton



- Nombre de zones
- Multiplier par le chiffre associé au blason (2, 4, 6 ou 8)
- Déduire ou augmenter en fonction de d



3. Evaluer les distances: « cerclage »

❖ Méthode « Arc Nu »

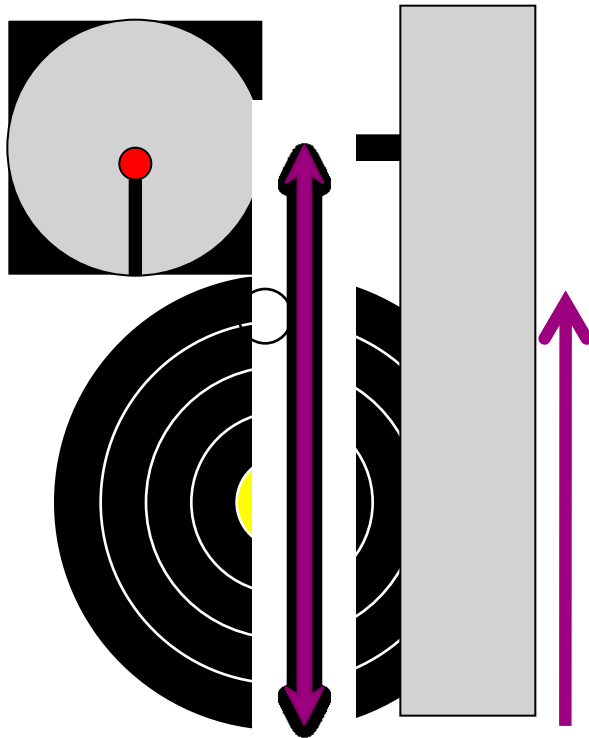
Pas de viseur mais un « berger button » et même méthode:

- Prendre un point sur le BB et aligner avec le bord de la cible.
- Prendre un autre repère sur l'arc, (BB, poignée, pointe) et repérer le nombre de zones entre les deux.



3. Evaluer les distances: « cerclage »

❖ Méthode du « pied à coulisse »



- Utilise aussi le principe de Thales avec une lecture directe sur le viseur
- Technique compliquée et longue à mettre en œuvre → demande beaucoup d'expérience
- c'est la plus précise quelle que soit la distance
- Risque de sanction élevé car peu discret



3. Evaluer les distances : « pièges »

- ❖ Tendances à surestimer la distance pour :
 - Cerclage : une cible « penchée » vers l'arrière ou sur le côté.
 - Cerclage : une cible dans l'ombre alors que l'on est au soleil.
 - Estimation au sol : peu efficace au-dessus d'un trou, d'une étendue d'eau ou dans un couloir.



4. Pentes et dévers

❖ En descente:

- Les flèches arrivent plus haut dans la cible (gain de trait). On peut enlever jusqu'à 10% de la distance pour une pente très forte.

Ex : cible à 50m en forte pente : on peut utiliser 45m comme distance de tir

- Effet sur le latéral (sauf poulies), tendance à partir à droite pour un droitier.
- Petite pente: casser un peu au niveau du bassin
- Grande pente: bassin en arrière

**Respect du « T »
et position des pieds**





4. Pentes et dévers

❖ En montée:

- La montée a un effet moins important sur la hauteur des flèches que la descente. On peut enlever un maximum de 5% à la distance.
- L'effet latéral est inverse : flèches allant à gauche pour un droitier.

**Respect du « T »
et hanches en avant**



4. Pentes et dévers

- ❖ Exceptions pour les pentes
 - Ces données ne sont pas toujours valables pour les courtes distances (< 20m)
 - Pour les petites puissances et les arcs nus, on perd parfois du trait dans les longues distances



4. Pentes et dévers



4. Pentes et dévers

❖ Dévers

- La clef est le positionnement du corps et des pieds au sol.
- Le principe est d'envoyer le poids de corps à l'inverse du dévers
- Sur le dessin les flèches vont à droite

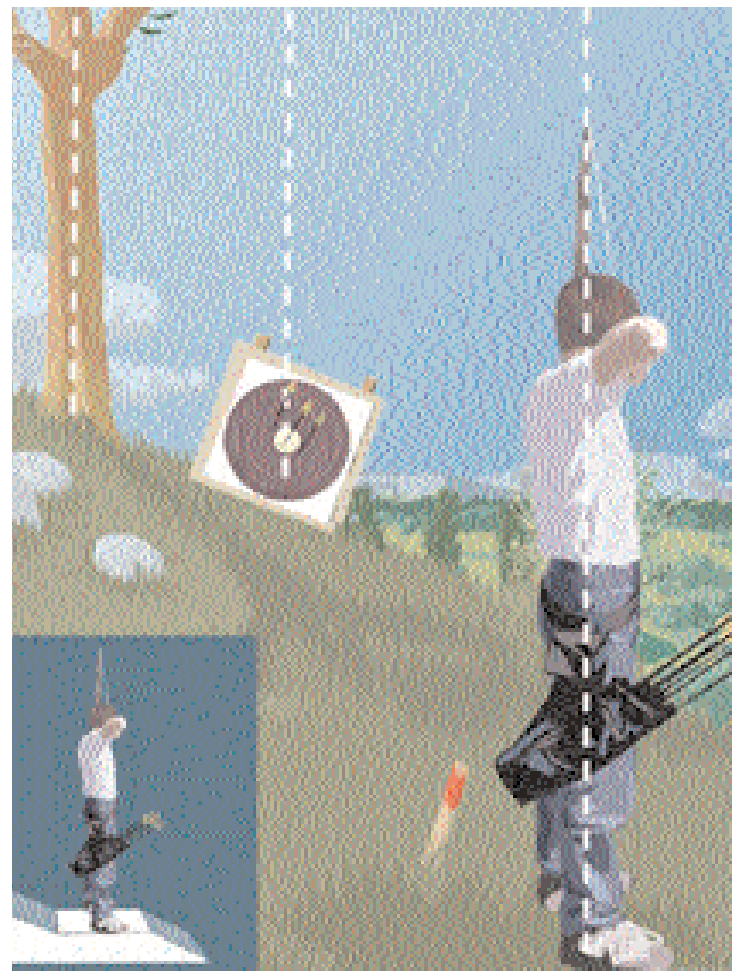


4. Pentes et dévers

❖ Dévers

- Aligner le corps en position verticale et s'assurer que l'on ne penche pas en aval
- Préparer le tir en penchant le haut de l'arc du côté amont, en pleine allonge
- Vérifiez l'alignement vertical à l'aide d'un arbre ou d'une ligne imaginaire à travers la cible.

Si vous n'y arrivez pas, une solution : Contre-visez



5. Aborder une cible

❖ De nombreuses informations sont à prendre en compte pour le tir:

- Cible
- Taille du blason
- Distance
- Pente
- Dévers



- Luminosité (le soleil attire, ombre/lumière)
- ...

❖ Pour éviter d'être perturbé par tous ces éléments, mettre en place une routine de tir



5. Aborder une cible

- ❖ Exemple de routine pour distance inconnue:
 - Identification basique de la taille du blason
 - Observer la tendance des impacts (avec confirmation de la taille du blason si besoin)
 - Estimation de la distance au sol
 - Cerclage (2 fois maximum)
 - Identification des difficultés de la cible (pente, dévers, lumière...)
 - Réglage du viseur
 - Tir de la 1^{ère} flèche
 - Analyse de cette 1^{ère} flèche



5. Aborder une cible

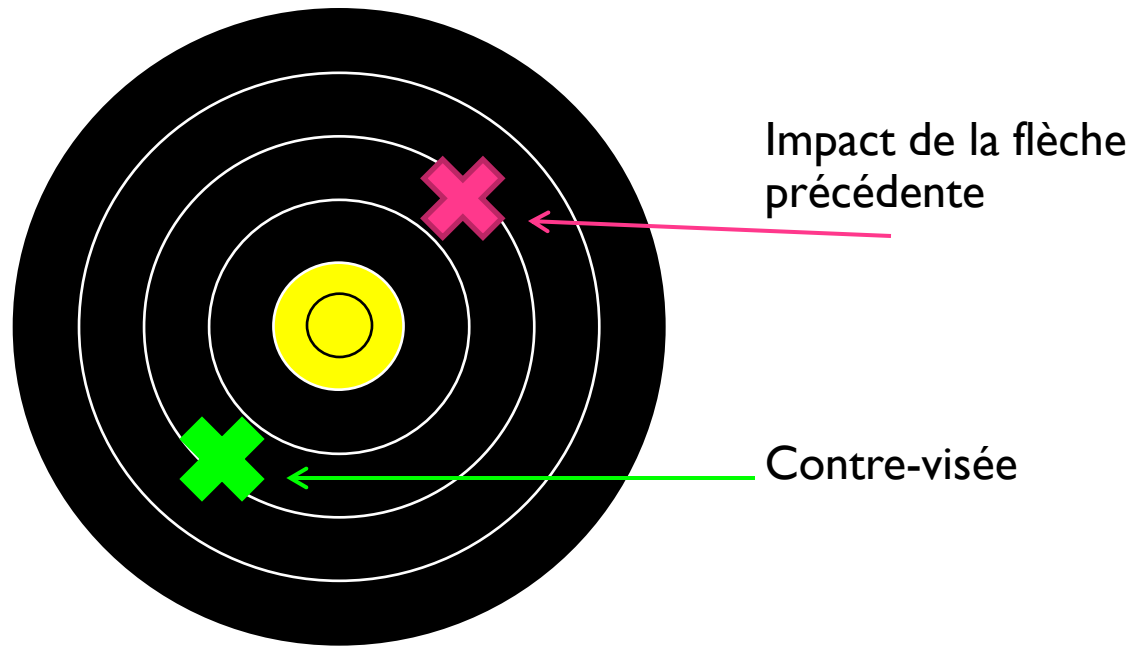
- ❖ La précision et la régularité du tir sont plus importantes que l'évaluation des distances et corrections dues au relief
- ❖ Si les flèches sont bien tirées il est plus facile de rectifier le réglage ou la visée
- ❖ Si la flèche n'est pas au centre dès la 1^{ère} flèche : régler son viseur ou contre-viser dès la 2^{nde}
- ❖ Pour les poulies : régler le viseur même sur un cordon 6



5. Aborder une cible

❖ La Contre-visée:

Viser le point diamétralement opposé à l'impact par rapport au centre du blason



5. Aborder une cible

❖ La Traversée de carte ou « proportions de réglages:

- Déterminer la relation

Nombre de zones / mètre au viseur (ou palette)

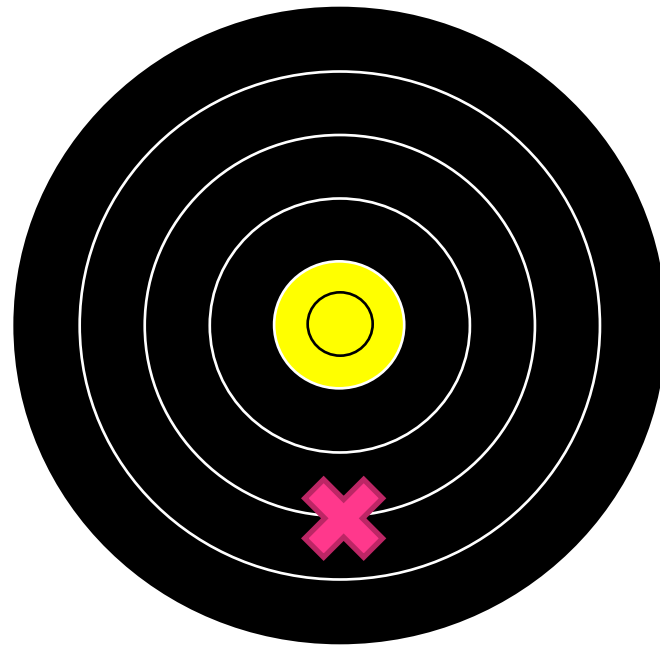


5. Aborder une cible

❖ Ex: à 30m sur un blason de 60cm, on affiche 25m au viseur : Les flèches arrivent sur le cordon du 3 en bas soit 3 zones en dessous du milieu de la cible

On obtient une traversée de :

- 1 mètre = $\frac{3}{5}$ zone, soit 1 mètre = env. $\frac{1}{2}$ zone
- ou 1 zone = 1,5 mètres.



5. Aborder une cible

❖ Traversée de carte:

La mesure est à réaliser pour chaque blason (sauf birdy) à plusieurs distances et **dans les deux sens**: en effet la traversée est souvent plus importante vers le bas que vers le haut.

❖ Exemple de modalités:

- Blason de 40 à 20m, on ajoute 5m puis on enlève 5m.
- Blason de 60cm à 40m....
- Blason de 60cm à 25m...
- Blason de 80cm à 40m...
- Blason de 80cm à 55m...



6. Equipement

❖ Pour que le tir campagne soit une expérience agréable et efficace, les équipements suivants sont nécessaires:

- Un sac à dos (sac-siège si possible)
- Vêtements chauds (3 couches, imperméable, gants)
- Pas de vêtements laissant les jambes nues
- Chaussures de randonnée
- Plastron
- Equerre dans le carquois
- Kit de réparation, corde rodée
- Fiche de réglage des distances
- Crème solaire, casquette
- Jumelles de bonne qualité (simple)
- Eau et nourriture
- Sac pour détritrus
- etc.



7. Conclusion

- ❖ Dans le tir Campagne, l'expérience est un facteur très important pour améliorer ses performances
- ❖ Mais pour débiter, connaître les éléments de base que l'on vient d'évoquer devrait permettre à chaque archer de revenir de compétition avec toutes ses flèches dans le carquois

Et de progresser dans les scores au fur et à mesure des concours.

Bon tir à tous !



7. Conclusion

Bon tir

À tous !

