

L'organisation d'un concours est une chose précise et régie par les règlements de la Fédération Française de Tir à l'Arc (FFTA) et de la Fédération Internationale de Tir à l'Arc (FITA). L'archer qui se présente pour la première fois dans une compétition peut être perturbé par le déroulement de ce dernier. Nous expliquons ici comment se déroule un concours en salle.

### La salle



Une image d'une salle avant un concours a 18m (Salle Robert Talbot à Amfreville la mi-voie - 76). Les cibles sont au fond et sur la droite apparaissent trois paillons destinés aux tirs d'échauffement.

### Le chronométrage et la signalisation



Nous voyons ici un panneau électronique d'affichage (propriété du CD 76) qui indique la couleur des feux, le chronométrage et les groupes d'archers (AB,CD)

### Nombre d'archer par cible.

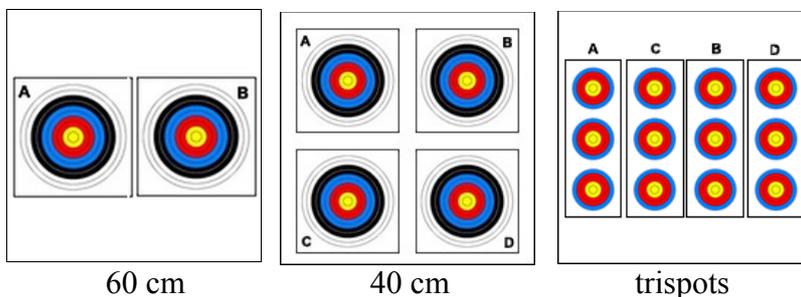
Les blasons sont groupés sur des cibles, une cible est un paillon, ou une zone délimitée d'un mur de tir. Chaque paillon (ou zone) regroupe 4 archers qui tirent sur un ou plusieurs blasons, tout dépend de la taille de ces derniers.

- Blasons de 122cm de diamètre : un pour 4 archers
- Blasons de 80cm de diamètre : un pour 4 archers
- Blasons de 60 cm de diamètre : un pour 2 archers (benjamins, minimes arcs classiques et Arcs nus toute catégories)
- Blasons de 40 cm et trispots : un par archer (arc classiques et arcs à poulie)

Les archers sont répartis en groupes A, B, C et D. A et B tirent en même temps puis c'est au tour de C et D. A chaque volée l'ordre est inversé ainsi la succession des tirs pour une série de 10 volées est elle la suivante :

Volée 1	AB puis CD
Volée 2	CD puis AB
Volée 3	AB puis CD
Volée 4	CD puis AB
Volée 5	AB puis CD
Volée 6	CD puis AB
Volée 7	AB puis CD
Volée 8	CD puis AB
Volée 9	AB puis CD
Volée 10	CD puis AB

### Disposition des blasons sur les paillons



### Tir d'échauffement.

Lorsque les formalités d'inscription sont terminées (Greffe), l'archer se prépare au concours. Les archers ne doivent pas oublier l'échauffement individuel de 5 à 10 minutes avant de tirer. Les arbitres décident du début de l'échauffement. Il s'agit de tir sur paillon à une distance relativement réduite (10-15m). Les archers sont libres d'y participer ou non. Il n'y a pas de règles précises, en dehors des règles habituelles de sécurité. Chacun choisit combien de volées et de flèches il va décocher durant cet entraînement, qui dure environ 10-15 minutes.

### Inspection du matériel.

Avant le début du concours, les arbitres inspectent le matériel de l'archer afin de vérifier qu'il est bien conforme au règlement. Chaque archer présente son arc, sa palette et ses flèches. L'arbitre vérifie que l'arc et ses accessoires sont conformes, que les flèches le sont aussi et sont bien identifiables, que les protège-doigts sont conformes eux aussi.

### Déroulement d'un tir

Les instructions de tir sont signalées de la table de chronométrage par une indication lumineuse (feux, rouges, orange, vert) et sonore.

			
2 signaux sonores			3 signaux sonores
Appel des archers sur la ligne de tir (20 s)	Début de la volée (2 ou 4 mn)	Plus que 30s pour terminer sa volée	Fin des tirs
Cette séquence est répétée pour les archers suivants			
© USMT Paris XIII			

### Volées de réglage.

Au début d'un concours en salle, deux volées de réglages sont autorisées. Durant ces volées, l'archer peut tirer autant de flèches que le temps de 2 minutes le lui permet. Les points ne sont pas comptés à l'issue de ces deux volées.

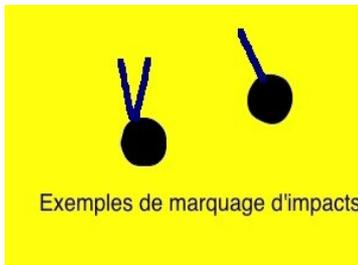
### Comptage des points et coche des impacts.

Lorsque tous les archers ont fini leur volée, le signal est donné pour récupérer les flèches. Cependant, avant de retirer leurs flèches, les archers doivent compter leurs points.

Deux feuilles de marque sont utilisées, une officielle qui sera conservée par le au greffe à la fin du concours et une contremarque qui sera remise à l'archer. Pour chaque paillon, deux archers se consacrent à la marque tandis que les deux autres se consacrent au repérage des impacts sur le blason.

Chaque archer repère ses points SANS TOUCHER NI AUX FLECHES, NI AU BLASON et annonce son score aux marqueurs dans l'ordre décroissant des points, exemple : « dix, sept, six ». Lorsque toutes les marques sont enregistrées, les marqueurs annoncent le total de points de la volée et font le cumul avec les volées précédentes. Le nombre de dix et de neufs est enregistré pour permettre de départager les ex-aequo.

Il est alors possible de cocher au stylo les impacts des flèches sur le blason. Cela permet de juger des points lors d'un refus (l'impact non marqué étant celui de la flèche qui vient de provoquer le refus). Les flèches peuvent ensuite être retirées.



### Incidents de tir

En cas d'incident (refus d'une flèche, problème technique ...) l'archer doit avertir l'arbitre en brandissant le drapeau situé à ses pieds sur le pas de tir. Les tirs seront interrompus et le chronométrage suspendu si nécessaire.



Marquage du pas de tir et drapeaux d'incident de tir.

Voilà, vous savez tout, ou presque avant d'aborder votre premier concours en salle : **BON TIR !**