



GUIDE FITA

TIR EN CAMPAGNE

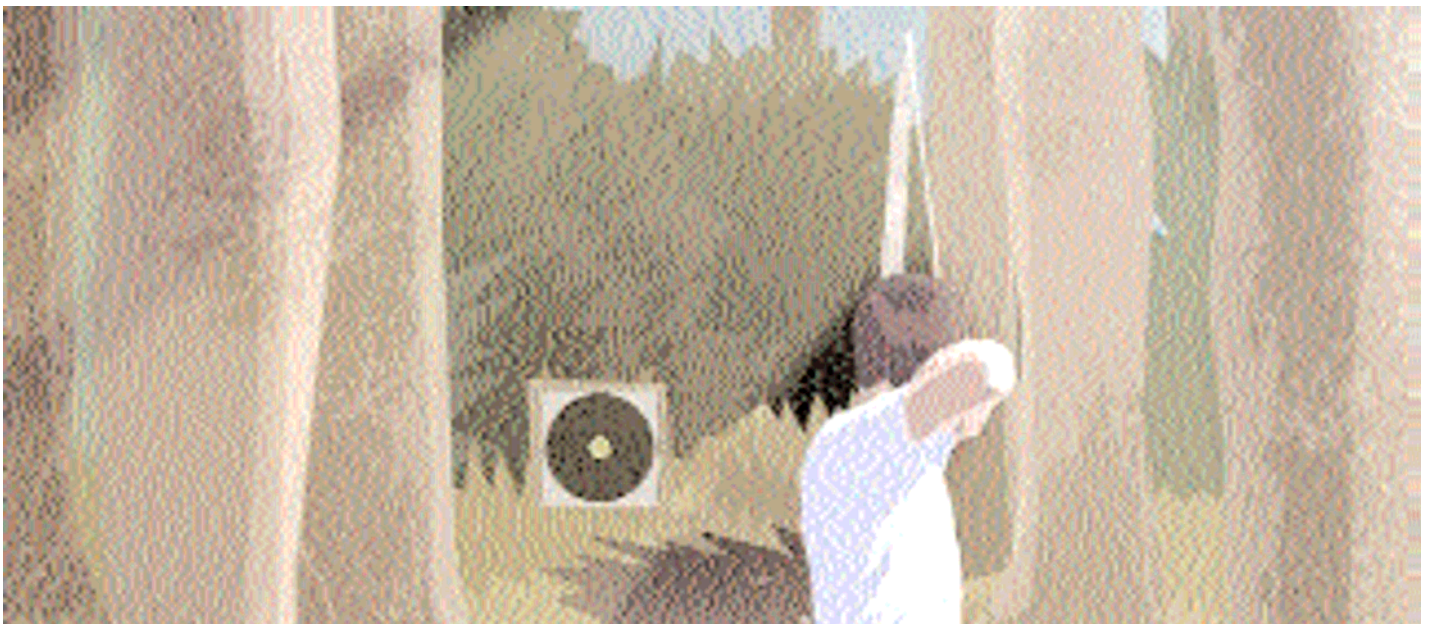


FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE TIR A L'ARC



Table des matières :

- Introduction
- Différences entre archers de tir sur cible et tir en campagne
- Tir en montée - en descente.
- Tir sur un sol incliné.
- Comment évaluer les distances ?
 - Identification du blason.
 - Méthodes pour évaluer les distances.
 - Comment éviter d'être trompé en évaluant les distances ?
 - Mesurer la distance.
 - Conclusion.
- Visée pour un tir en montée.
- Visée pour un tir en descente.
- Estimation (mesure) des distances.
- Assurer une bonne deuxième flèche.
- Règles de base du tir en campagne



Introduction

Dans beaucoup de pays, le tir en campagne est la discipline la plus répandue. Mais pour rendre plus populaire et plus accessible cette discipline aux débutants, aussi dans les pays où le tir en campagne est peu ou pas connu, nous voulons par cette publication essayer de vous expliquer quelques " secrets " du tir en campagne. Ceci est une nouvelle édition du guide de tir en campagne publié en 1995, celui-ci étant uniquement basé sur une publication de la fédération suédoise de tir à l'arc.

Un tireur de tir en campagne a les mêmes bases qu'un tireur sur cible et très souvent on peut trouver un bon archer de tir sur cible devenir aussi un bon archer de tir en campagne.

En tous cas vous pourrez trouver dans ce guide quelques conseils à garder en mémoire lorsque vous pratiquerez le tir en campagne, et voici de quoi vous parle ce guide :

En tir en campagne toutes les catégories FITA sont acceptées. Cela signifie qu'il y a des catégories compound, recurve et barebow. Vous pouvez aussi voir des archers tirer longbow dans des compétitions nationales.

Les compound tirent généralement avec un décocheur et une loupe, et ils utilisent généralement le même équipement que pour le tir sur cible.

Les recurves (appelés dans le passé freestyle) utilisent un arc à double courbure avec un viseur, et tirent avec les doigts comme pour le tir sur cible.

Les barebow (arc nu) au niveau international utilisent un arc à double courbure sans viseur ni stabilisation, mais ils utilisent différentes techniques de visée permettant aux archers d'utiliser la pointe de la flèche ou le repose-flèche comme point de visée. La plupart des archers barebow déplacent leurs doigts sur la corde pour faire varier la position de la flèche par rapport à l'œil de visée ou utilisent différents points d'ancrage ou une combinaison des deux pour rendre possible de viser le centre à des distances différentes.

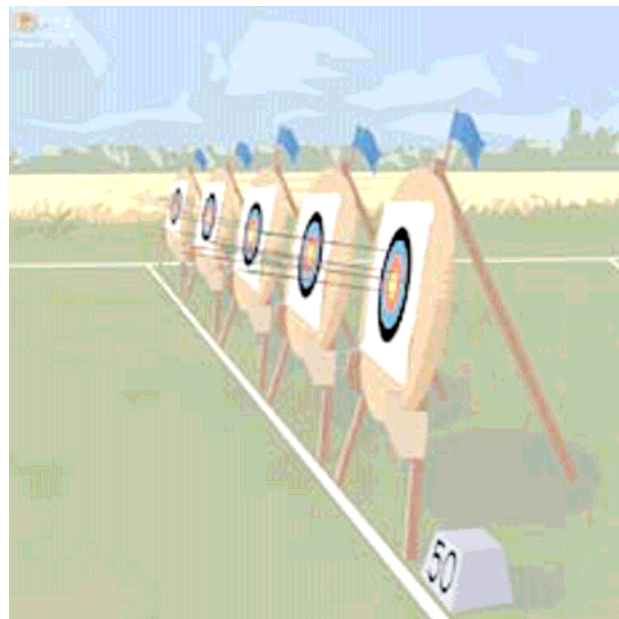
Un ancrage bas est utilisé pour les longues distances et un ancrage haut pour les courtes distances.

Dans les tournois locaux vous trouverez des archers tirant instinctif, c'est à dire qu'ils ne visent pas, ils tirent d'instinct comme on jette une pierre.

Les différences entre le tir sur cible et le tir en campagne

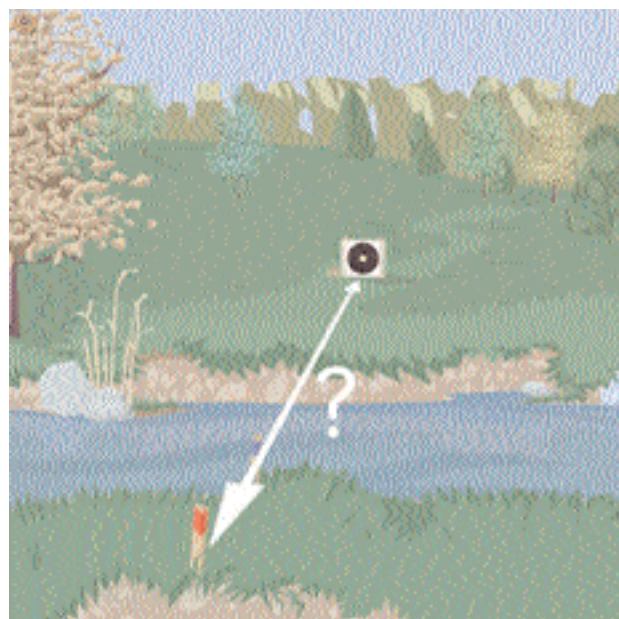
Le tir en campagne diffère en plusieurs points du tir sur cible. Les principales différences sont :

Les archers de tir sur cibles tirent uniquement sur des distances connues, plusieurs comme en Tir campagne

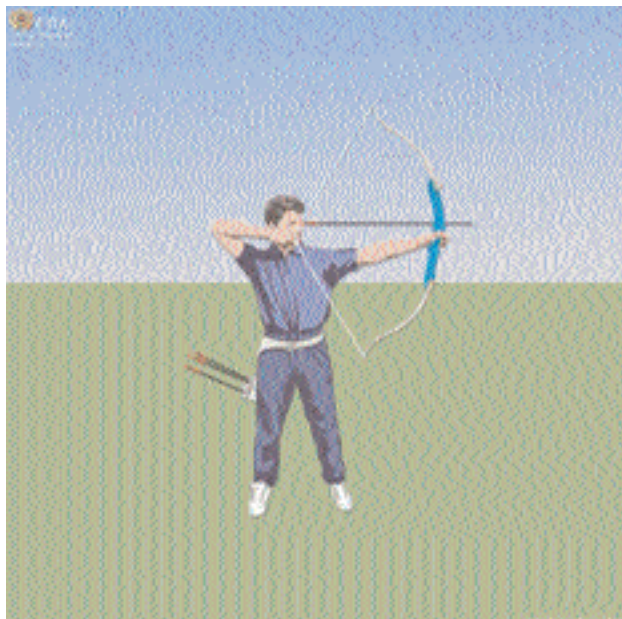


Les archers de Tir en campagne tirent des distances connues et inconnues de 5 à 60 m, dépendant de leur catégorie.

L'archer de tir en campagne doit s'entraîner sur beaucoup plus de distances différentes, ainsi que pour l'évaluation des distances.



Les archers de tir sur cible tirent sur un terrain plat et la position de tir est plus ou moins la même.



Le tir en campagne est aussi une question de tir en contre-haut ou en contre-bas, avec une variation dans la position de tir.

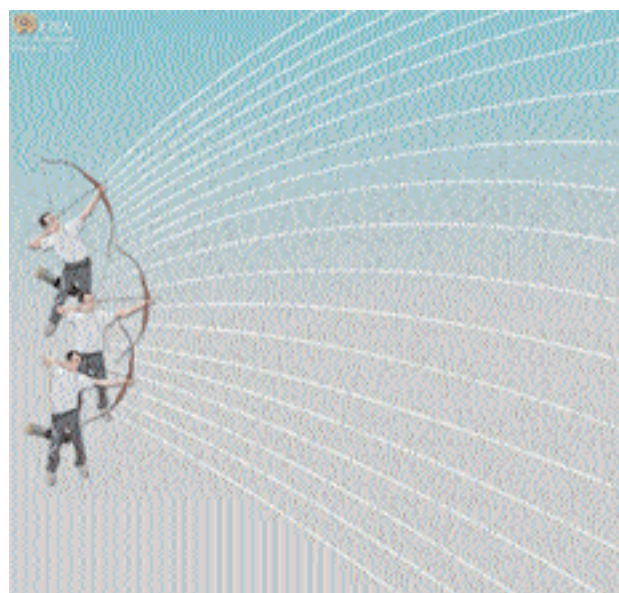


Pour le tir sur cible le vol de la flèche est le même pour une distance donnée. Elle est seulement influencée par le vent.

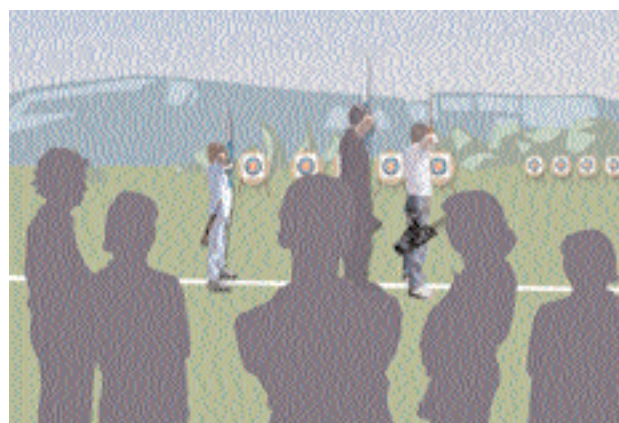


Les archers de tir sur cible ne tirent que des distances connues, plus longues que celles des archers de tir en campagne.

En tir en campagne le vol de la flèche diffère à une distance donnée dû à l'angle du tir. Un archer de tir en campagne doit connaître, avec l'expérience combien il doit soustraire ou additionner à la distance à cause de l'influence de l'attraction terrestre.



En tir sur cible on est confronté à tous les autres tireurs et aux spectateurs, ce qui a tendance à faire croître la tension.

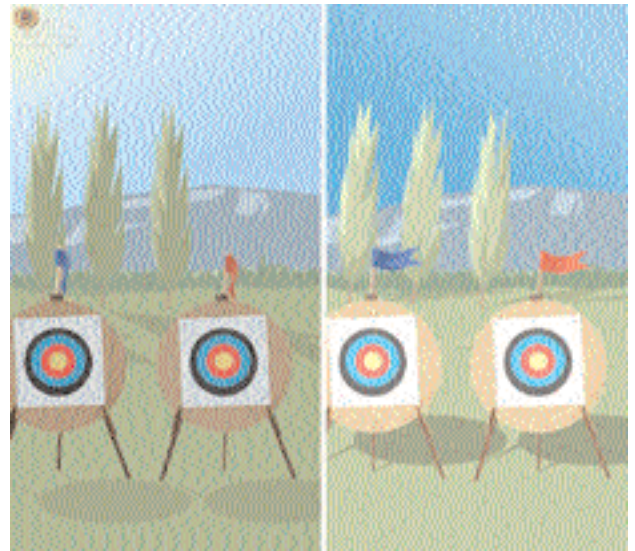


Normalement, les archers de tir en campagne tirent avec son peloton et non pas avec tous les compétiteurs. Les spectateurs peuvent être présents dans les compétitions internationales majeures.

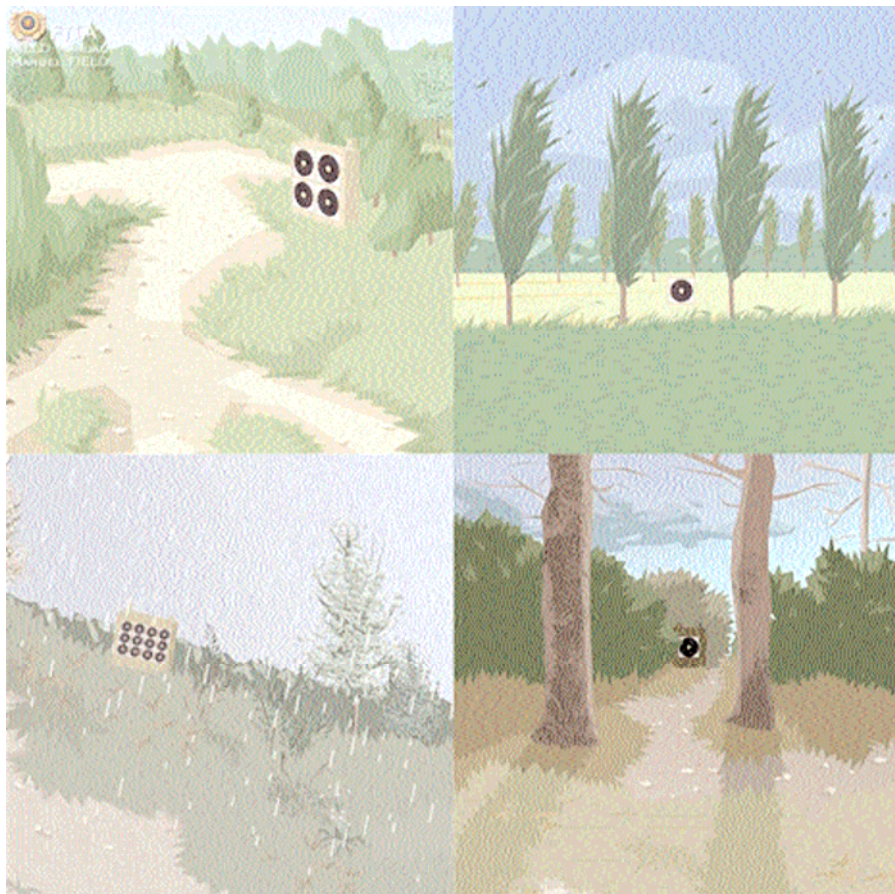
Les archers de tir en campagne ont tendance à moins sentir le stress pendant la compétition.



En tir sur cible les conditions (la lumière et le vent) sont plus stables ou changent plus graduellement durant la journée.



En tir en campagne, les conditions (lumière et vent) varient de cible en cible, mais un vent fort est très rare à cause du terrain.



Les archers de tir en campagne doivent s'entraîner dans ces différentes variations de positions de tir.

Les archers de tir en campagne doivent s'entraîner avec de la lumière et des vents changeants, afin de connaître leurs effets sur sa visée et le tir.

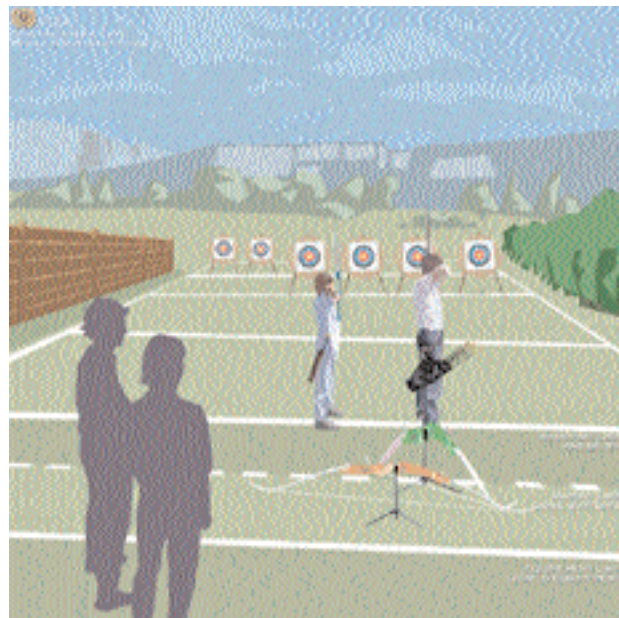
Les archers de tir sur cible ont tout leur équipement près d'eux.



Les archers de tir en campagne ont besoin de planifier et expérimenter avec des habits et des équipements pour être prêt à " tout ".



En tir sur cible tous les archers sont alignés et tirent dans la même direction, sur une seule rangée de cibles.



En tir en campagne le principal est d'utiliser le terrain comme il est et être sûr que les archers se déplacent loin d'une cible et restent loin de la trajectoire du tir du groupe suivant.

Depuis tous les pas de tir on devrait pouvoir tirer simultanément et les chemins pour aller aux cibles devraient être sans danger, non glissants et à l'abri des flèches perdues.



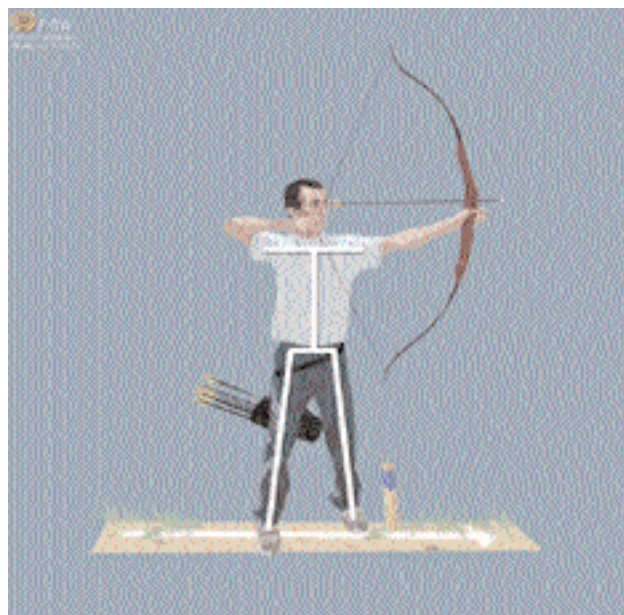
Rappel aux organisateurs :

Un tournoi de tir en campagne est un tournoi de tir à l'arc, pas un marathon ou de la grimpe... Alors, des marches difficiles et hasardeuses ainsi que de longues distances entre les cibles devraient être évitées.

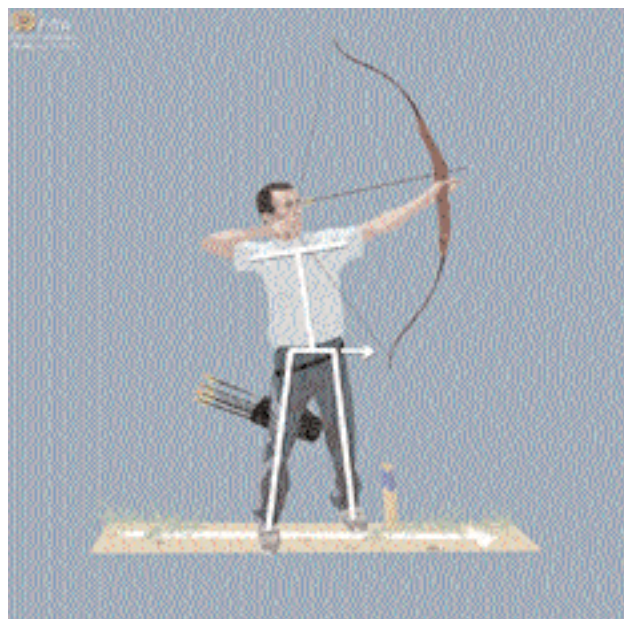
Tir en montée - en descente

Conseils pour une bonne position :

La position basique est la même qu'en tir sur cible (un T)



En tir légèrement contre en haut avec les pieds au même niveau, déplacer les hanches en direction de la cible, avant de bander l'arc.

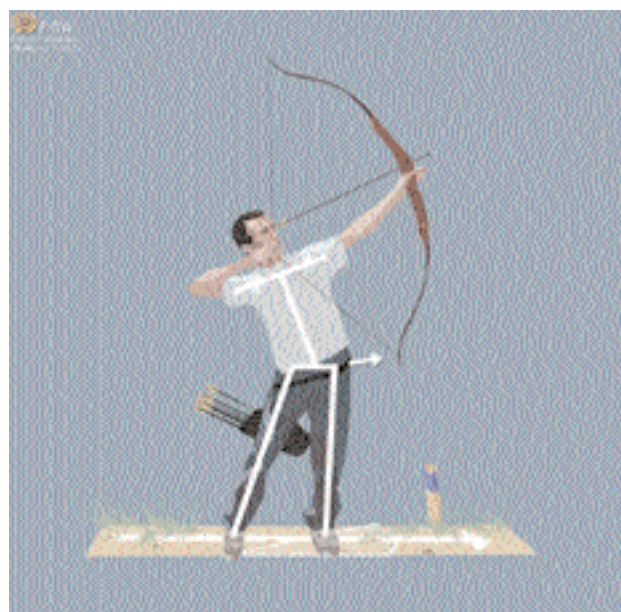


En tir légèrement en contre-bas, déplacer les hanches vers l'arrière, avant de bander l'arc.



Garder la partie supérieure du corps et les épaules en position de T.

Pour les tirs fortement en contre-haut, déplacer le pied qui se trouve du côté de la cible en avant (position des pieds plus fermée) et déplacer les hanches dans la direction de la cible avant de bander l'arc.



Pour les tirs fortement en contre-bas, ouvrir davantage les pieds et déplacer les hanches vers l'arrière et garder droite la partie supérieure du corps avant de bander l'arc. Plus le tir est incliné, plus il faut ouvrir les pieds.



Pour les tirs en contre-bas sur sol incliné, pousser les hanches à l'opposé de la cible et écartez les pieds.



Pour les tirs en contre-haut sur sol incliné, pousser les hanches dans la direction de la cible et écartez les pieds.



Pour les tirs extrêmes en contre-bas, parfois la position peut être plus stable en mettant le genou arrière à terre.



Pour les tirs extrêmes en contre-haut, parfois la position peut être plus stable en mettant le genou avant à terre.



Exemple de fautes communes :

- a) Les genoux fléchis rendent le tir instable.
- b) Les hanches pas assez en avant donnent une fausse position des épaules et du bras d'arc, une allonge réduite et probablement un mauvais lâcher.



Tir sur un sol incliné.

Conseils pour avoir une bonne position :

Lorsque vous tirez sur une cible posée sur un sol incliné, la probabilité que votre tir soit groupé du côté aval de la cible est grande.



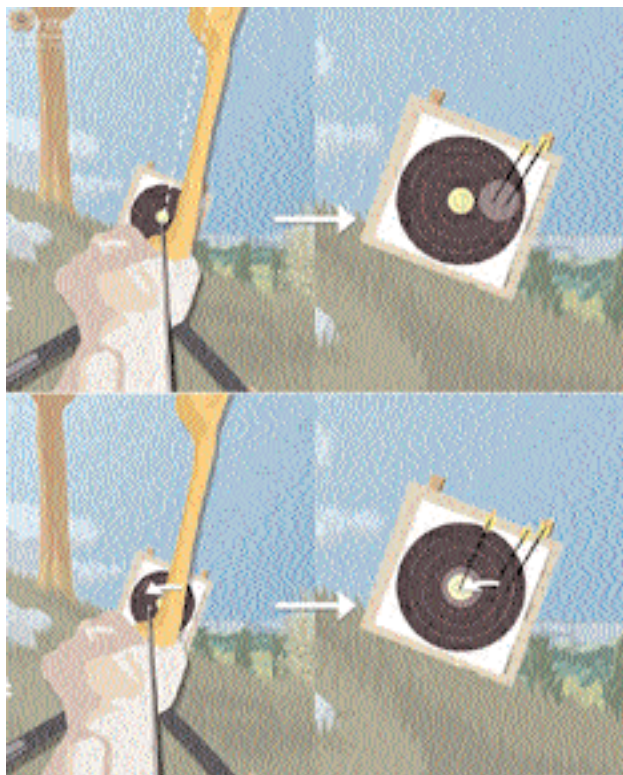
La cause probable de ce résultat est que vous vous êtes penché et votre arc s'est aligné sur l'inclinaison de la cible.



Lorsque le sol penche sur le pas de tir, les archers ont tendance à "tomber" en aval pendant le lâcher.



L'archer ne devrait pas changer sa visée, mais plutôt contre viser en amont à la prochaine flèche ou alors redresser son arc.



Parce que le corps est penché lorsqu'on tire sur un terrain incliné, les impacts se trouvent en aval.



La position verticale réduit l'effet de pente vers l'aval.

- a) Essayer de trouver une partie plane sur le terrain.
Vous avez le droit de vous déplacer un petit peu de côté ou derrière le piquet, pour autant que cela ne dérange pas l'autre archer.
- b) 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 (pour les compounds utilisant un scope, ils pourront s'aider du niveau inclus). Toujours commencer par pencher l'arc côté amont pour éviter d'être attiré par la pente.
- c) Aligner votre corps dans une position verticale et vous assurer que vous ne penchez pas en aval.
- d) Si vous n'arrivez pas à avoir une position verticale et que votre arc penche, vous pouvez aussi contre viser du côté opposé où vous penchez. Plus la distance est longue, plus vous devez déplacer votre point de visée en amont.

Comment évaluer les distances ?

Lorsque vous tirez lors d'un tir en campagne (distances inconnues) ou d'un tir en forêt, vous avez besoin de juger la distance d'une cible que vous n'avez jamais vue auparavant.

Pour la plupart des archers c'est un challenge. Si vous voulez gagner un tel tournoi, vous devez être assez bon en évaluation des distances, parce que vous rencontrerez probablement de réels experts à ce tournoi.

Mais ne désespérez pas, tous les archers de tir en campagne partent de zéro et ce n'est pas réellement là la difficulté, beaucoup de gens sont assez bien classés après quelques compétitions.

Mais rappelez-vous : si les meilleurs experts peuvent être trompés de temps en temps, alors il ne faut pas vous décourager.

On entend souvent les archers de tir sur cible prévenir les autres archers voulant s'essayer au tir en campagne qu'ils vont manquer leur cible et casser ou perdre toutes leurs flèches et qu'ils vont se casser une jambe ou leur arc en marchant sur des rochers glissants.

Manquer une cible, cela peut arriver à n'importe qui, à n'importe quel moment. Quant aux rochers glissants, il n'y a pas grand chose à faire pour ça.

Mais un bon organisateur devrait faire son possible pour éviter les mauvais sols jusqu'aux cibles, ce qui est probablement oublié par certains archers et il devrait éviter les terrains qui peuvent être glissants en cas de mauvais temps. Il devrait aussi prendre note d'éviter de longues marches entre les cibles et essayer de trouver une bonne place pour chacune d'elles.

A notre avis une compétition de tir en campagne ne devrait pas être pire qu'une ballade dans les champs ou à travers les bois de votre voisinage et concernant les flèches perdues il n'y en a pas tant que ça.

Il y a plusieurs techniques utilisées pour évaluer les distances. Mais vous avez besoin de beaucoup d'entraînement pour que cela devienne réellement bien.

La meilleure façon d'entraîner l'estimation c'est en marchant dans la forêt et d'estimer la distance jusqu'à un arbre, une pierre et mesurer la distance en pas pour vérifier.

Tirer beaucoup de compétitions en distances inconnues devrait aussi vous aider.

Beaucoup d'archers essaient une solution plus facile en utilisant certaines parties de leur équipement en le comparant à un objet de taille connue. Ça peut marcher, mais seulement si on connaît la taille de l'objet (la cible ou le blason par exemple)

Mais beaucoup de bons archers prétendent que cela ne sera jamais précis, d'autres disent qu'on ne peut rien faire sans cela. La méthode consiste à comparer la taille du viseur (ou du diamètre de la flèche) avec la taille du blason ou à quelque chose d'autre ayant une taille connue par l'archer. Avec de l'expérience l'archer saura combien son viseur recouvre le blason à différentes distances.

Cependant n'importe quelle méthode que l'archer utilise, il a besoin de pratique et juste d'être sûr.

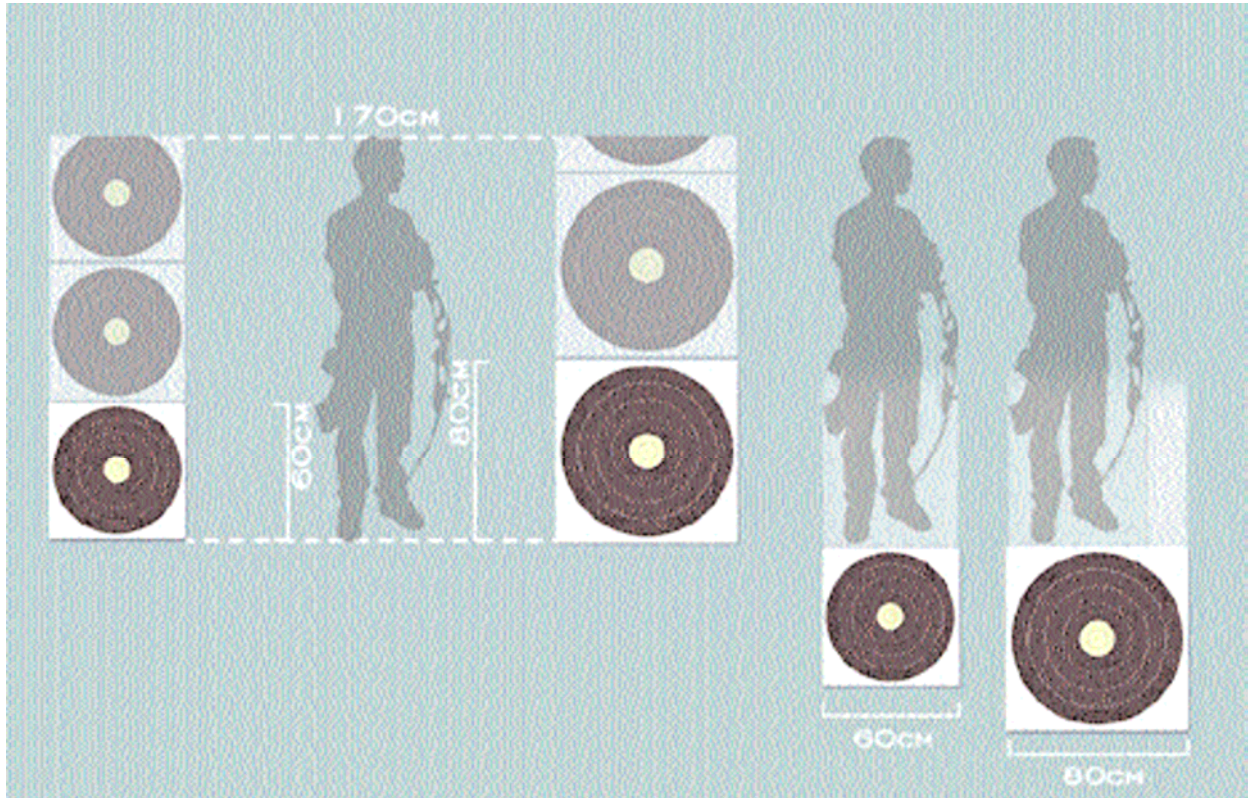
Nous vous suggérons d'utiliser un peu de tout !

***Attention** : le règlement dit clairement qu'il n'est pas permis d'utiliser un mètre automatique de distance ou un autre dispositif artificiel qui n'est pas autorisé par le règlement sur l'équipement. Cela signifie que l'on n'est pas autorisé à modifier des parties de l'équipement pour aider à l'évaluation des distances.*

Identification de la taille du blason.

Identification de la taille du blason en utilisant le corps comme référence.

En utilisant le corps comme référence à côté d'une cible vous pouvez distinguer un blason de 60 cm d'un blason de 80 cm en comparant les tailles respectives de chacun. Voir l'illustration ci-dessous.



Identification de la taille du blason en utilisant la taille de la cible (porte cible)

Seules les tailles des deux plus grands blasons peuvent être confondues (60 cm et 80 cm)

Beaucoup d'organisateur utilisent la même taille de cible pour l'ensemble de la compétition.

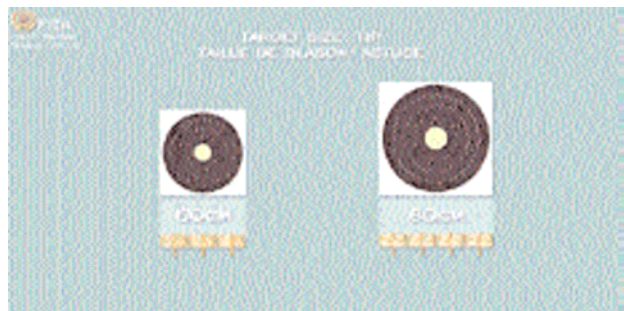
Suivant l'espace qu'il reste entre le blason et la cible vous savez s'il s'agit d'un blason de 60 cm ou de 80 cm.



Identification de la taille du blason en utilisant la plaquette portant le numéro de la cible.

Depuis que les plaquettes comportant les numéros de cible sont de même grandeur, vous pouvez différencier un blason de 60 cm d'un blason de 80 cm par comparaison des tailles respectives.

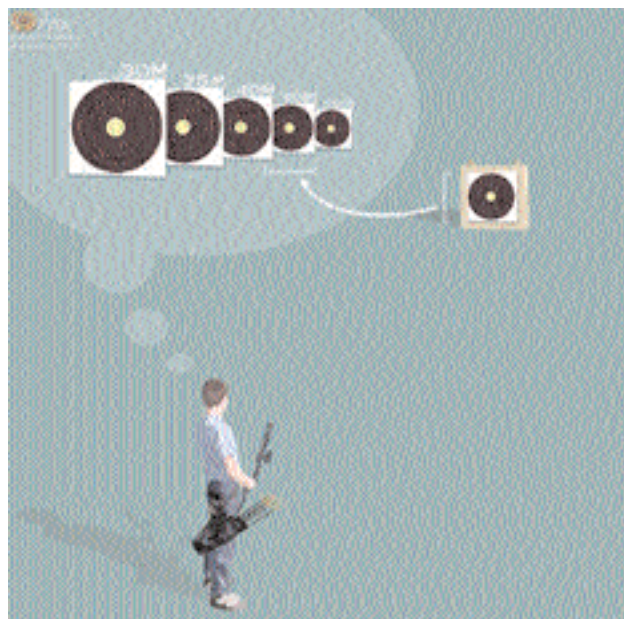
Dans l'exemple ci-dessous, il faut trois plaquettes pour un blason de 60 cm et quatre pour un blason de 80 cm.



Méthodes pour évaluer les distances.

Juger par la sensation :

Juger par la sensation signifie qu'il faut apprendre à évaluer la distance par le sentiment de la taille de la cible en relation avec la distance. Pour faire cela correctement il faut beaucoup de pratique. Ci-dessous quelques suggestions.

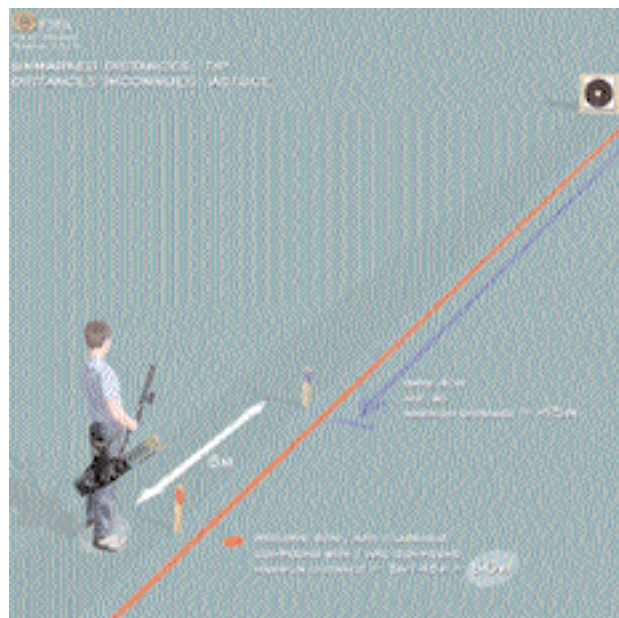


- Placez les différentes tailles de blason à différentes distances : commencez par la plus longue et tirez sur ces blasons jusqu'à ce que vous soyez accoutumé à leur taille.
- Placez les blasons sur le terrain et jugez les distances par instinct, ensuite tirez dessus et mesurez ou comptez les pas jusqu'à la cible.
- Souvenez-vous toujours de la distance maximum pour chaque taille de blason... (vous pouvez être trompé par la taille des blasons de 80 cm ou de 60 cm en tir en campagne). Essayez de juger plutôt par la dimension du spot que par l'ensemble du blason.

Beaucoup d'archers évalueront les distances trop courtes. C'est la loi !

Utiliser la méthode des piquets :

Dans l'exemple ci-dessous, cet archer compound sait que la distance maximum que l'on peut tirer au piquet bleu (par le règlement) est de 45 m. Il estime que le piquet rouge se situe à 5 m du piquet bleu. Il est sûr d'être à au moins 50 m de la cible.



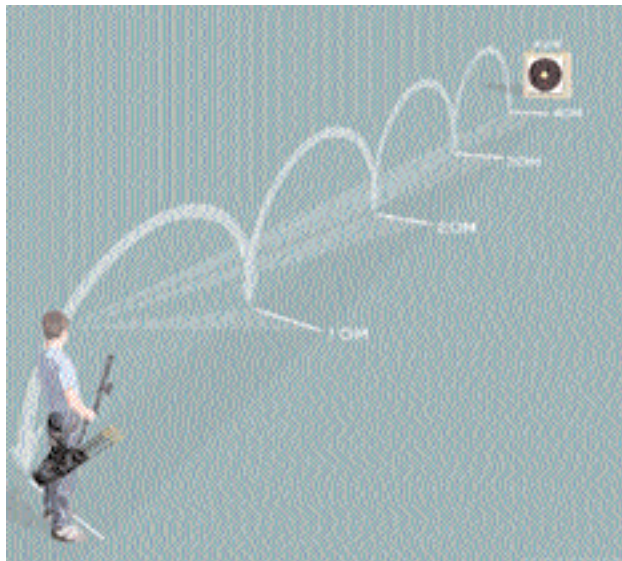
Si la distance maximale possible pour cet archer est de 55 m (par le règlement) en mettant 52.5 m, il est sûr d'atteindre la cible (s'il tire bien !!!)

La technique des 10 mètres.

Apprenez ce que représentent 10 mètres sur différents terrains.

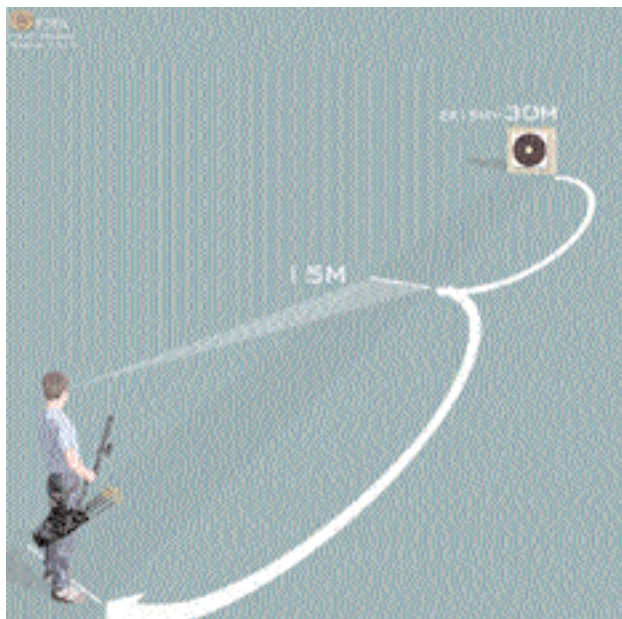
- Trouvez un point qui représente 10 mètres pour vous et allez de 10 m en 10 m jusqu'à la cible. Additionnez ou soustrayez les distances qui manquent.

Souvenez-vous : si vous vous trompez de 1 mètre à la première distance, cette erreur sera multipliée par chaque fraction de 10 mètres.



La méthode de la moitié.

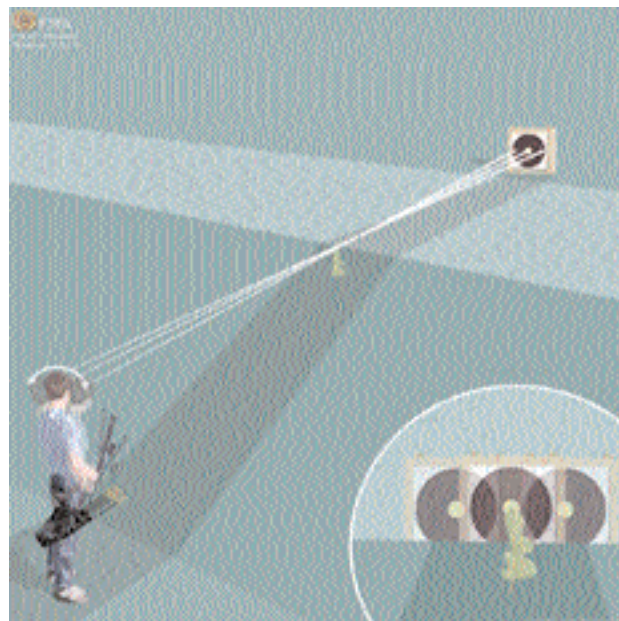
Essayez de trouver le milieu et essayez de juger la distance de ce point et multipliez par deux. Attention, si vous vous trompez pour le milieu de la distance, l'erreur est multipliée par deux.



Méthode du hibou.

Cette méthode est utile lorsque vous ne pouvez pas voir le terrain jusqu'à la cible et utiliser la méthode des 10 mètres ou de la moitié.

- En premier évaluez la distance jusqu'à une chose située entre la cible et vous (une branche d'un buisson ou un arbre tombé par le vent)
- Vérifiez comment l'objet est aligné à la cible ou à une partie de la cible.
- Bougez votre tête de chaque côté et observez combien l'objet bouge par rapport à la cible. Si l'objet bouge peu, c'est que la distance de l'objet à la cible est court. Si l'objet bouge de la même chose que votre tête, c'est qu'il se situe à la moitié. Si l'objet bouge plus que votre tête, c'est qu'il est plus près de vous que de la cible.



LA METHODE DE L'ECOUTE

Si vous tirez par deux en même temps et que vous tirez après le 1er archer ou si en tirant votre première flèche, vous écoutez le temps qui s'écoule entre le lâcher et l'impact, vous pouvez avoir une bonne idée de la distance.

Cette technique demande beaucoup d'expérience, mais peut être très précise. Il est clair que le temps nécessaire jusqu'à l'impact dépend de la puissance de l'arc et de la distance que la flèche doit parcourir. Cependant il ne faut pas oublier que vous n'avez que 4 minutes et qu'il ne faut pas retarder la compétition.

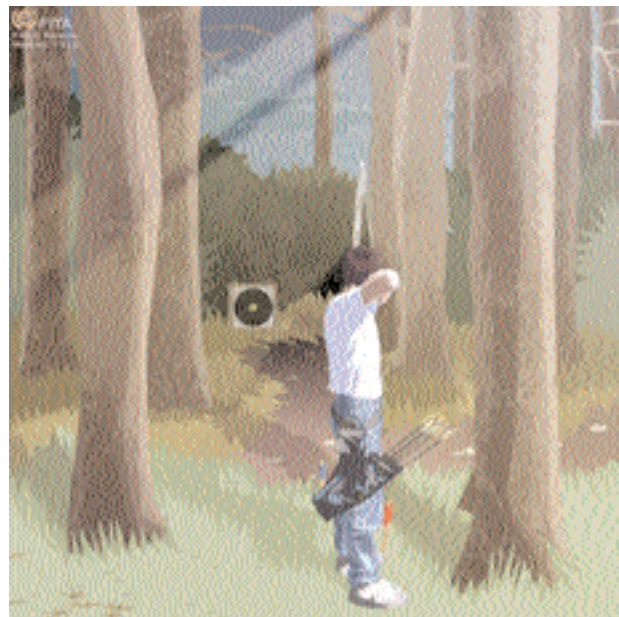
La méthode d'addition.

Si vous tirez dans une forêt homogène ou le long d'une barrière, etc. , vous pouvez additionner les espaces jusqu'à la cible.



Comment éviter d'être trompé en évaluant les distances ?

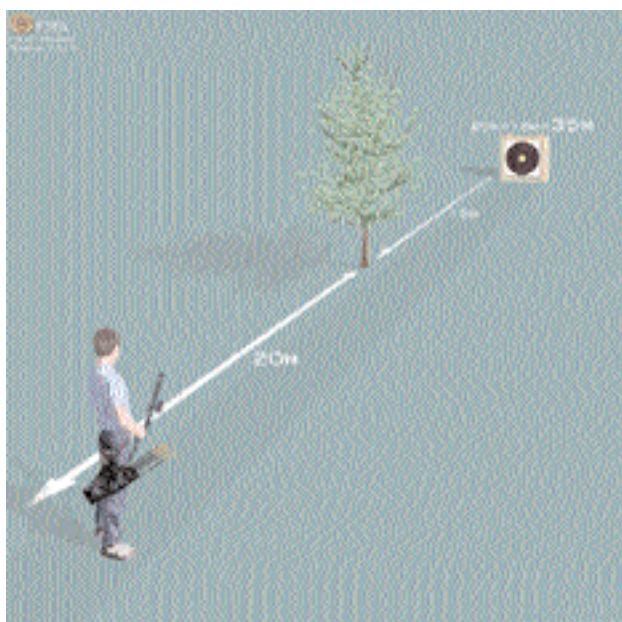
Si l'archer se trouve dans la lumière et que la cible se trouve dans l'ombre, il jugera normalement la distance plus longue qu'elle ne l'est en réalité.



Utiliser une référence intermédiaire.

L'archer estime la distance entre un arbre et la cible par exemple à 15 m comme illustré ci-dessous.

Ensuite il estime la distance entre l'arbre et lui-même à 20 m. Ce qui donne un total de 35 m.



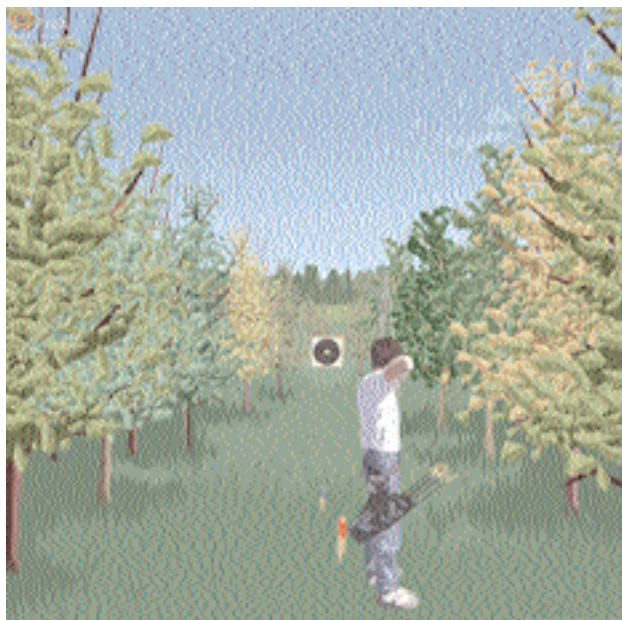
Si l'archer se trouve dans l'ombre et que la cible se trouve dans la lumière, il évaluera la distance plus courte qu'elle ne l'est en réalité.



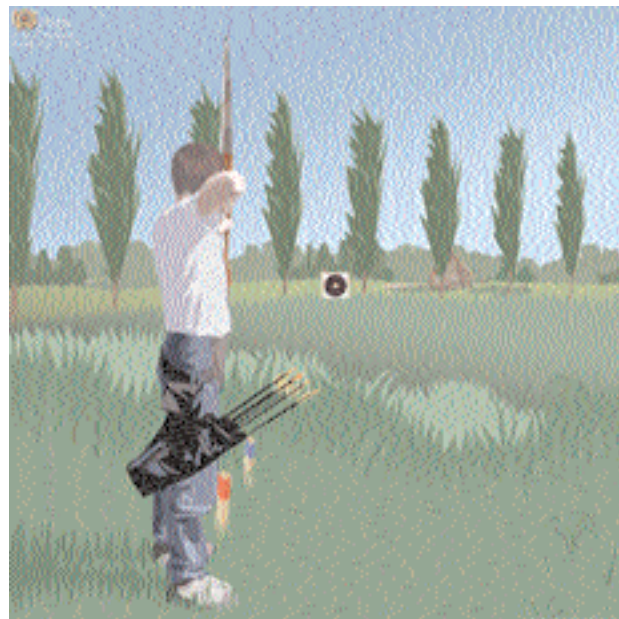
Lorsque l'on tire sur un terrain ouvert, dans un champ ou par-dessus une rivière, on peut être trompé dans les deux sens, mais généralement la distance paraîtra plus courte.



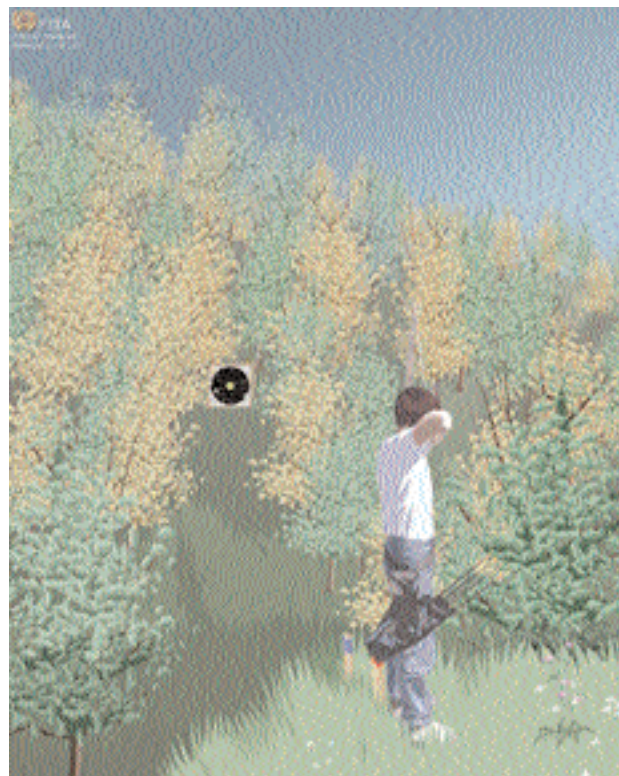
Si la cible est placée dans un corridor d'arbres, la distance paraîtra plus longue qu'en réalité.



S'il faut tirer à travers une vallée, la distance paraîtra plus longue qu'en réalité.



Si l'archer ne peut pas voir tout le terrain jusqu'à la cible, il va probablement juger la distance trop longue.



Une cible en descente est normalement jugée trop longue, il faut alors soustraire quelques mètres au viseur.

En essayant de juger la distance horizontalement, cela donne la bonne distance.

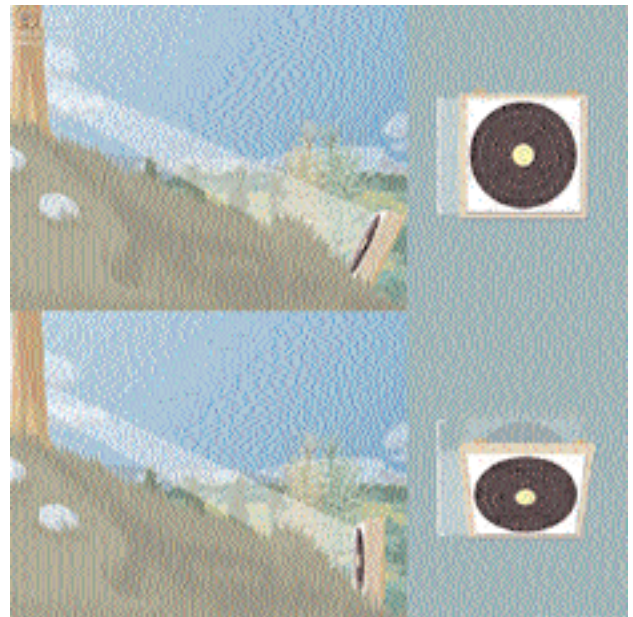


Sur une cible en montée, la distance est normalement jugée trop courte, si bien qu'il faudra ajouter quelques mètres au viseur.

En tirant en montée ou en descente la gravité a une influence sur la flèche et le métrage devra être ajusté par rapport à cela.



Il faut aussi faire attention à l'angle de vision de la cible. L'illustration ci-dessous montre que depuis le haut de la colline la cible du haut se voit bien, alors que celle du bas est écrasée et paraît plus petite.



L'expérience pratique des archers de tir en campagne utilise un mélange de toutes les méthodes citées ci-dessus.

Mesure de la distance.

En tir en campagne, une importante part de la technique de tir consiste en l'estimation la plus précise des distances de compétitions en inconnues. Afin de se confronter avec les meilleurs archers, ces connaissances ne peuvent pas entièrement dépendre de votre intuition ou de votre évaluation du terrain. Ces méthodes sont de loin trop imprécises et vous allez perdre beaucoup de points importants. Un archer de tir en campagne doit trouver sa propre technique d'évaluation et il devra entraîner cette partie de sa technique de tir.

La méthode la plus précise est basée sur un concept géométrique expliqué ci-dessous.

La plupart des méthodes - si ce n'est pas toutes - sont basées sur le théorème de Thalès, par lequel on peut obtenir la distance de l'œil jusqu'à la cible si on connaît la distance de l'œil jusqu'à l'objet utilisé pour la mesure (viseur, loupe, repose flèche, etc.) placé sur l'arc appelée d , la largeur de la mesure utilisée appelée a , et la largeur de la projection que vous voyez de l'objet sur le blason appelée A . La relation entre ces éléments donne la distance de l'œil à la cible, appelée D , par simple application des rapports :

$$a / d = A / D$$

Utilisez comme mesure, n'importe quel objet de votre équipement, comme par exemple un composant du viseur, le repose flèche, etc.

Afin de rendre cela plus facile à comprendre et afin d'éviter le besoin d'appliquer des mathématiques sur le terrain et dans le but d'avoir les distances aussi simplement et rapidement que possible, utilisez le principe suivant : si la largeur de la mesure arrive à être exactement un centième de la distance de l'œil à l'objet utilisé comme mesure (par exemple le cercle du viseur 8 mm et la distance jusqu'à l'œil 80 cm) ou si vous pouvez ajuster l'équipement pour avoir cette relation :

$$D = A * 100$$

Si on prend D en mètres et A en centimètres, cela donne : D (mètres) = A (centimètres)

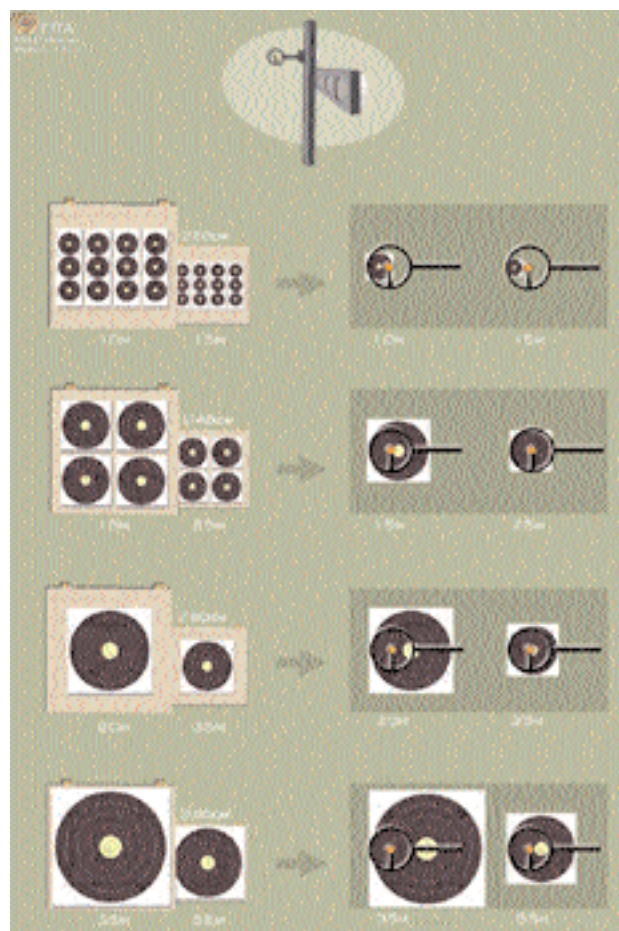
En faisant ainsi, la distance (en mètres) D , soit le résultat d'un simple calcul de la mesure de la largeur est la projection (en cm), A , sur la cible.

Les connaissances de A sont entièrement basées sur la supposition que nous connaissons de la dimension du blason... Par exemple si le blason est

de 80 cm et que A couvre la moitié du blason plus une zone et une moitié de zone cela donne : $40 + 8 + 4 = 52$ cm. On peut en conclure que la distance jusqu'à la cible est de 52 mètres.

Si d'autre part il s'agit d'un blason de 60 cm, le calcul serait : $30 + 6 + 3 = 39$ cm ce qui signifie que la cible se trouve à 39 mètres, résultats basés sur les relations mentionnées ci-dessus.

Cette simple et immédiate relation n'est pas souvent possible, chaque archer doit trouver la sienne. C'est pourquoi beaucoup d'archers n'appliquent pas cette méthode lors de l'appréciation des distances, ils comparent simplement par une expérience basée sur le principe décrit.



Vue de face : la projection du viseur sur le blason

Par exemple lors de l'entraînement vous tirerez à différentes distances sur des blasons de tailles différentes. Avec de l'entraînement vous pourrez trouver combien votre viseur ou un autre objet que vous avez devant vous couvre le blason ou la cible.

Comme expliqué, le système est basé sur le fait que l'on connaît la taille du blason ou de son support. Reconnaître un blason de 20 cm ou de 40 cm ne pose aucun problème, grâce à leur présentation. Par contre si vous prenez un blason de 80 cm pour un 60 cm ou vice-versa, cela causera une erreur de 10 à 15 m. Erreur qui risque d'impliquer une grosse perte de points. C'est dans ce cas que l'évaluation de la distance grâce au terrain et à votre expérience personnelle ou à votre intuition pourra vous aider à étudier les différents aspects, afin de pouvoir les reconnaître (ex taille du texte, taille du cadre, etc.)

Le règlement FITA est clair : l'utilisation de l'équipement pour trouver la distance ne peut pas être utilisé explicitement à cette fin. Cela signifie que vous devez prétendre essayer de tirer lorsque vous mesurez. Il est bien entendu qu'il n'est pas possible de vous empêcher d'utiliser votre équipement à cette fin, mais le règlement essaye d'être sûr que la recherche de la distance ne sera pas trouvée de cette façon dans le monde des compétitions field FITA.

C'est pourquoi le règlement accepte les méthodes mentionnées ci-dessus, mais ne permet pas d'altérer son matériel pour qu'il devienne un appareil de mesure. Dans l'ancien règlement il n'était pas permis de réajuster son viseur une fois l'arc levé sur le blason et avant d'avoir tiré la première flèche. Mais le règlement a été changé, car il créait plus de problèmes que de solutions.

Afin de ne pas être stoppé par un juge ou que cela gêne un autre compétiteur, il faut lever l'arc comme si vous aviez l'intention de tirer, lorsque vous voulez mesurer. De cette façon, vous êtes en accord avec le règlement et personne ne pourra s'en plaindre.

Ne soyez pas frustrés, c'est assez simple. Avec un peu de temps et de pratique, vous trouverez votre système et en même temps vous améliorerez vos scores.

Conclusion.

Comme mentionné précédemment, un archer expérimenté peut utiliser un peu de chaque technique décrite plus haut. Cependant, si vous êtes toujours en doute : essayez d'estimer la distance la plus longue que vous pensez ainsi que

la plus courte et trouvez le milieu de ces deux distances et ajoutez-en un tout petit peu... (par exemple : la plus longue distance que vous pensez est 50 m, la plus courte peut être 40 m, le milieu = 45... additionnez quelques mètres : 47 m et essayez, avec bon espoir que vous touchiez la cible et peut-être assez précis pour vous donner beaucoup de points).

Quelques trucs à se souvenir :

- En tir en campagne vous pouvez être trompé par la taille d'un blason de 60 cm ou de 80 cm et donc être induit en erreur en jugeant la distance - essayez de vous souvenir de la taille du spot - ou si c'est possible de comparez la dimension du blason avec les compétiteurs précédents.

- Rappeler-vous combien de 60 cm et de 80 cm vous avez déjà tiré durant la compétition, cela peut vous aider à déterminer si le prochain est un 60 cm ou un 80 cm, si vous avez un doute.

- Regardez aussi la distance des autres piquets de tir, cela aide à évaluer la distance minimale et maximale. Si vous tirez en recurve et que le piquet barebow se trouve à 5 m du vôtre, cela signifie que la distance maximale pour vous est de 50 m et non de 55 m, sinon c'est que le préparateur du parcours a fait une erreur. Un préparateur de parcours malin rendra la comparaison plus difficile en ne mettant pas les deux postes sur la même trajectoire.

- En 3D vous trouverez facilement les distances maximales, il faut juste les garder en mémoire.

- En 3D le cercle intérieur est visible si la distance est proche, mais il faut prendre aussi en considération les conditions lumineuses.

- Si vous êtes sûr (absolument sûr) que toutes les cibles ont la même dimension, vous pourrez trouver la taille du blason en regardant de combien il recouvre la cible.

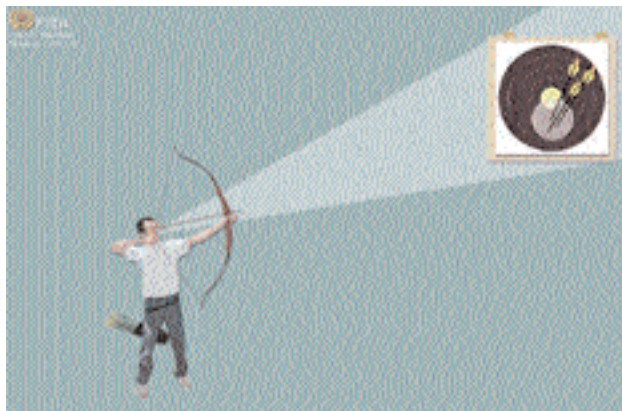
- Entraînez-vous à juger les distances lorsque vous vous promenez. Trouvez un objet, estimez la distance et comptez les pas pour vérifier si votre jugement est correct.

- Souvenez-vous que lorsque la cible a un angle avec la ligne de votre viseur, elle paraît plus petite.

Entraînez-vous sur votre terrain de tir en campagne en tirant à des distances connues, lorsque votre viseur est réglé et que votre groupe se trouve au centre, essayez de tirer 5 m plus court et 5 m plus long et notez la différence que cela donne.

Ajustement du viseur pour tir en montée.

Sur une légère pente, ajoutez un ou deux mètres à la distance réelle (dépendant de la distance)



Sur une pente très raide, déduisez un ou deux mètres de la distance réelle (dépendant de la distance)



Sur une pente très très raide (plus ou moins en ligne droite), vous devez le voir pour le croire, mais essayez de mettre votre viseur sur 15 m.

Ajustement du viseur pour tir en descente.

Sur une légère pente, déduire un ou deux mètres de la distance réelle (dépendant de la distance)

Sur une pente très raide déduire plus de 10 m de la distance réelle (dépendant de la distance)

Sur une pente très très raide (plus ou moins en ligne droite), vous devez le voir pour le croire, mais essayez de mettre votre viseur sur 15 m.

Autres considérations sur la visée :

- Lorsque vous tirez en tir en campagne, vous devriez avoir vos distances tous les 5 ou 10 mètres. Si vous n'avez pas la possibilité de prendre toutes vos distances avant la compétition, il existe une échelle qui vous donnera toutes les distances, vous devez tirer 20 ou 30 m ainsi que 60 ou 70 m. Basé sur ces deux marques, cette échelle vous donnera les bonnes marques pour toutes les autres distances, excepté pour celles inférieures à 20 m.
- Le soleil influence le tir en latéral. Tirez avec le soleil dans différents angles et observez l'influence sur votre visée.
- Le vent influence votre visée ou le vol de vos flèches. Contrairement au tir sur cible, la direction varie de cible en cible (comme pour la lumière) du fait que vous allez tirer dans différentes directions. Apprenez à pencher votre arc plus ou moins (en direction du vent), dépendant de sa force. Cela compense la déviation de la flèche de la même façon que si l'on changeait le viseur, mais ne perdez pas votre alignement initial, ce qui arrive facilement lorsqu'on utilise cette méthode.
- Rappelez-vous que lorsque vous tirez le long d'une pente levez l'arc avec le haut de l'arc en direction de la montagne, cela évitera de le pencher contre la vallée (gardez votre viseur à niveau)

Assurer une bonne deuxième Flèche.

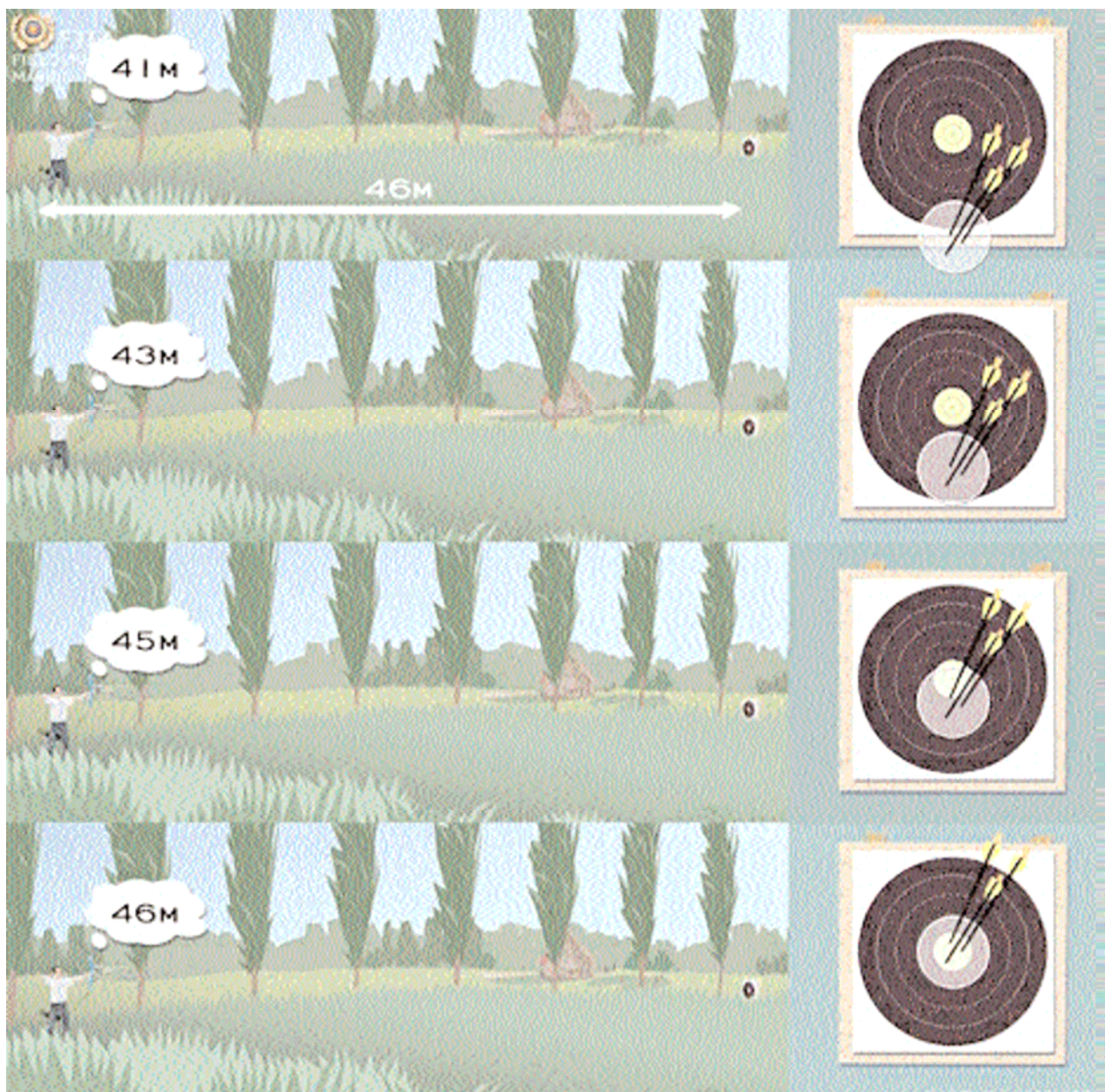
Si votre première flèche était bien tirée et qu'elle ne se trouve pas au centre, vous devriez utiliser cet impact pour évaluer l'erreur de visée.

A première vue, dans les exemples ci-dessous, l'archer sait qu'avec une erreur de 5 mètres il peut seulement atteindre le bas du blason.

Sur la seconde image, il sait qu'avec une erreur de 3 mètres, il peut faire un 2 à six heures.

Sur la troisième image, avec une erreur de 1 mètre, il peut faire un 3 ou 4 à six heures.

Ces illustrations montrent un archer identifiant les relations entre la visée et le résultat. En connaissance de ces relations, après le premier tir, vous pouvez comprendre quelles modifications faire à votre viseur.



Règles de base du tir en campagne

4.5.3.6.3 Selon les possibilités, les pas de tir devront être combinés.

Si un parcours comporte 24 cibles (2x12), les chiffres du tableau des 12 cibles ci-dessous doivent être multipliés par 2. Si un parcours comporte 16 cibles, on ajoute pour chaque diamètre de blason une cible avec la distance moyenne.

Si un parcours comporte 20 cibles, on ajoute pour chaque diamètre de blason deux cibles avec la plus courte et la plus longue distance.

4.5.3.7 Distances pour le parcours des distances inconnues

Numbers of Targets	Diameter of Field Faces in cm	Distances in Meters	
		Blue Post Barebow	Red Post Recurve and Compound
3	Ø 20	5 - 10	10 - 15
3	Ø 40	10 - 20	15 - 25
3	Ø 60	15 - 30	20 - 35
3	Ø 80	30 - 45	35 - 55

4.5.3.7.1 Les distances des trois cibles de même diamètre varieront entre la plus longue, la moyenne et la plus courte.

4.5.3.8 Distances pour le parcours des distances connues

Numbers of Targets	Diameter of Field Faces in cm	Distances in Meters	
		Blue Post Barebow	Red Post Recurve and Compound
3	Ø 20	5 - 10 - 15	10 - 15 - 20
3	Ø 40	10 - 20 - 25	20 - 25 - 30
3	Ø 60	30 - 35 - 40	35 - 40 - 45
3	Ø 80	40 - 45 - 50	50 - 55 - 60

11.4.3.2 Distances pour l'épreuve en forêt

Selon les possibilités, les pas de tir pourront être combinés.

Les distances des trois cibles de même diamètre varieront entre la plus longue, la moyenne et la plus courte.

Numbers of Targets	Diameter of Inner Rings in cm	Distances in Meters	
		Blue Post Bare-Longbow Bow Hunter	Red Post Recurve and Compound
3	Ø 7.5/5	5 - 10	5 - 15
3	Ø 15/10	5 - 20	5 - 25
3	Ø 22.5/15	5 - 30	5 - 35
3	Ø 30/20	5 - 45	5 - 55

Arrow hit	1st arrow	2nd arrow	3rd arrow
Inner Ring	15 points	10 points	5 points
Outer Ring	12 points	7 points	2 points



ARC NU
 BARE BOW

DISTANCES CONNUES
 MARKED DISTANCES
 DISTANCES INCONNUES
 UNMARKED DISTANCES



ARC CLASSIQUE / ARC COMPOUND
 RECURVE BOW / COMPOUND BOW

DISTANCES CONNUES
 MARKED DISTANCES
 DISTANCES INCONNUES
 UNMARKED DISTANCES

Ø 20CM



5M. 10M. 15M

5M - 10M

10M. 15M. 20M

10M - 15M

Ø 40CM



10M. 20M. 25M

10M - 20M

20M. 25M. 30M

15M - 25M

Ø 60CM



30M. 35M. 40M

15M - 30M

35M. 40M. 45M

20M - 35M

Ø 80CM



40M. 45M. 50M

30M - 45M

50M. 55M. 60M

35M - 55M

9.5.3 Chaque groupe tire selon la rotation suivante :

- Dans un groupe normal de quatre, les deux premiers archers sur la liste départ tireront ensemble comme une paire et les troisième et quatrième archers sur la liste formeront une deuxième paire.
- Celui des deux qui porte le numéro de dossard le plus bas tirera depuis le côté gauche du pas de tir et l'autre archer depuis le côté droit du pas de tir.
- La première paire (avec les numéros de départ les plus bas) commencera le tir sur la première cible assignée au groupe.
- L'autre paire commencera à tirer sur la cible suivante. Les paires alterneront l'ordre de tir à toutes les cibles qui suivent pendant toute la compétition.
- Si tous les archers d'un groupe sont d'accord, ils peuvent changer ce qui est dit ci-dessus, paires et/ou positions de tir, avant le début de la compétition. Cet arrangement restera inchangé durant toute l'épreuve.
- S'il y a trois compétiteurs dans un groupe, les deux premiers sur la liste de départ (ayant les numéros de dossard les plus bas), formeront la première paire. Le troisième compétiteur sera considéré comme faisant partie de la deuxième paire en ce qui concerne la rotation. Il tirera toujours depuis le côté gauche du pas de tir.
- Selon l'alinéa 5 de cet article, cet arrangement peut être changé par accord mutuel avant le début du tir. Ce changement durera tout au long de cette épreuve.
- S'il y a assez de place sur le pas de tir, tous les compétiteurs du groupe pourront tirer en même temps.

9.5.1.4 Les tirs sur les blasons de 40 cm :

Les quatre blasons de 40 cm sont placés sous forme de carré. Pour les deux compétiteurs dont c'est le tour de tirer en premier, l'archer de gauche tire sur le blason en haut à gauche, l'archer de droite tire sur le blason en haut à droite. Les deux suivants tirent comme suit : l'archer de gauche tire en bas à gauche, l'archer de droite tire en bas à droite.

9.5.1.5 Les tirs sur les blasons de 20 cm :

Pour la paire de concurrents qui tirent en premier, le compétiteur sur la gauche tirera sur les blasons de la colonne 1, l'archer de droite tirera sur les

blasons de la colonne 3. Pour la paire de compétiteurs tirant ensuite, l'archer de gauche tirera sur la colonne 2 et l'archer de droite sur la colonne 4. Chaque compétiteur peut tirer ses flèches dans n'importe quel ordre, une flèche dans chaque blason.

9.5.1.5 Si deux flèches ou plus sont tirées dans le même blason de 20 cm, elles doivent être considérées comme faisant partie de cette volée, mais uniquement la flèche avec la valeur la plus basse sera marquée. Les autres flèches, dans le même blason seront marquées comme manquées.

9.5.1.6 Au cas où un compétiteur ou un groupe de compétiteurs cause un délai indu pendant les épreuves de qualification et d'élimination, pour ce groupe ou d'autres groupes de la compétition, les juges observant ceci mettront verbalement en garde le compétiteur ou le groupe, après quoi, ils pourront chronométrer le compétiteur, ou le groupe tout au long du temps restant à cette l'épreuve de la compétition.

Dans ce cas, un temps limite de tir de trois minutes (3) par cible est accordé à l'archer, à partir du moment où il prend place au pas de tir, qu'il doit rejoindre dès que ce dernier est libre.

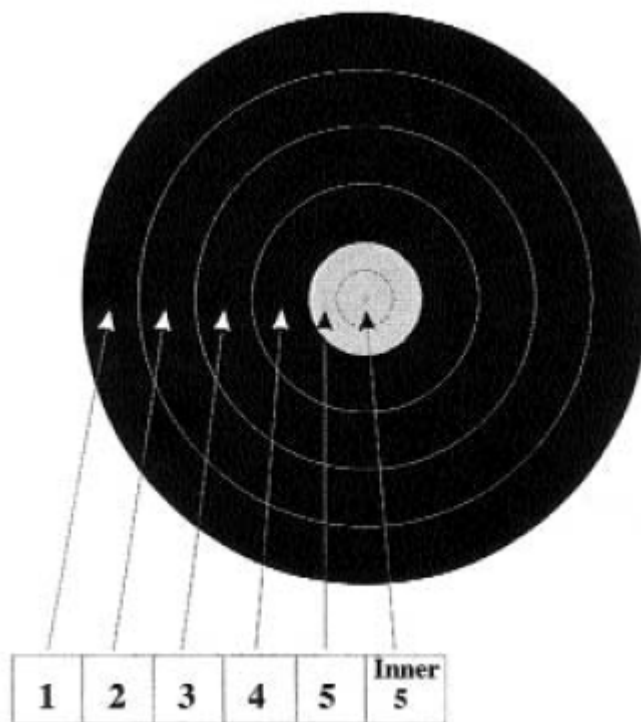
Un juge observant un dépassement du temps limite doit en faire la remarque au concurrent et inscrire cet avertissement sur la feuille de score en indiquant l'heure de cette intervention.

Au deuxième avertissement et aux suivants, durant cette même étape de la compétition, la valeur de la meilleure flèche de la volée en cours sera enlevée. Le temps limite de tir peut être étendu lors de circonstances exceptionnelles.

9.7.5 En bandant la corde de son arc, un concurrent n'utilisera aucune technique qui, dans l'opinion des juges, pourrait permettre à la flèche, si elle était accidentellement relâchée, de voler au-delà de la zone de sécurité ou des aménagements de sécurité (terrain barré, filet, mur, etc.). Si un concurrent persiste à utiliser une telle technique, il sera, dans un souci de sécurité, immédiatement prié par le président de la commission des juges du tournoi de cesser le tir et de quitter le terrain.

9.7.2.5 En cas de soleil aveuglant, une ombre protectrice d'une taille maximale A4 (taille légale d'une feuille de papier, environ 30 cm sur 20 cm) peut être fournie par les autres membres du groupe ou sera mise en place par l'organisateur.

FINALEMENT SI VOUS AVEZ SUIVI TOUTES LES INSTRUCTIONS ET LES " TRUCS " VOUS SEREZ POUR SUR CAPABLE D'OBTENIR UNE DISTINCTION " POINTES DE FLECHES FITA "



6.3.5 Dans la discipline de tir en campagne, il y aura des badges « pointes de flèches FITA »

6.3.5.1 Ces badges seront remis pour les divisions arc nu et arc recurve selon les scores suivants :

FITA ARROWHEAD BADGES - Barebow - Recurve														
	24 targets		28 targets		32 targets		36 targets		40 targets		44 targets		48 targets	
	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w
Green	198	193	231	226	264	258	297	290	330	322	363	354	396	386
Brown	228	211	266	247	304	282	342	317	380	352	418	387	456	422
Grey	258	241	301	282	344	322	387	362	430	402	473	442	516	482
Black	288	271	336	317	384	362	432	407	480	452	528	497	576	542
White	318	301	371	352	424	402	477	452	530	502	583	552	636	602
Silver	330	313	385	367	440	418	495	470	550	522	605	574	660	626
Gold	340	324	396	378	452	432	509	486	566	540	623	594	680	648

6.3.5.2 Ces badges seront remis pour la division compound selon les scores suivants :

FITA ARROWHEAD BADGES - Compound								
	24 targets		28 targets		32 targets		36 targets	
	m	w	m	w	m	w	m	w
Green	206	197	241	229	276	262	310	295
Brown	238	226	277	263	316	300	356	338
Grey	269	256	313	298	358	340	404	383
Black	300	286	350	333	400	380	450	428
White	331	316	387	368	442	420	497	473
Silver	344	328	402	382	460	436	517	491
Gold	354	337	413	394	472	450	531	506

6.3.5.3 L'épreuve FITA "pointe de flèche" consiste en un certain nombre de cibles, compris entre 24 et 48 cibles qui seront divisibles par quatre (4), à savoir deux épreuves complètes FITA de tir en campagne. Ces épreuves pourront être tirées sur des parcours aux distances connues et/ou inconnues.

6.3.5.4 Si une compétition de deux jours consiste en deux épreuves "pointe de flèche", l'archer pourra gagner deux distinctions "pointe de flèche".

Ce manuel a été produit et publié par la FITA avec la collaboration de :

Lars-Göran SWENSSON	Textes et dessins du document d'origine suédois.
Leif JANSON	Co-auteur du document d'origine suédois.
Per E. BOLSTAD	Président du comité de tir en campagne de la FITA (<i>texte d'origine</i>)
Pascal COLMAIRE	Directeur Technique et Educatif de la FITA (<i>texte final, coordination de la publication et choix des illustrations</i>)
Nathalie DIELEN	Traduction française.
Tom DIELEN	Texte d'origine.
Josep Gregori i FONT	Chapitre 'Comment évaluer les distances'.
Thomas RANDALL	Photos et illustrations.
J.C. HOLGADO	Maquette et mise en page.
Derrick LOVELL	Vérificateur anglophone.
Skip PHILLIPS	Vérificateur anglophone.
Ken BEARMAN	Révision de la version anglaise.

Nota : remise en page de façon à ce que les illustrations soient repositionnées par rapport textes afférents, conformément à la documentation originale anglaise : **Jean-Pierre RICHAUME**