



Réalisé par
Marie BESSAS-PANNEAU
Archère Saint-Agathon
Comité Départemental des Côtes d'Armor (22)
Comité Régional de Bretagne

Mes premiers pas en parcours



**Mémos, trucs et astuces en
tir nature, 3D et campagne**



Fiche mémo Tir Nature

21 cibles

4 cibles Grand Gibier :

Piquet rouge = 30-40 m

Piquet bleu = 23-35 m

Piquet blanc = 16-30 m

7 cibles Moyen Gibier :

Piquet rouge = 20-35 m

Piquet bleu = 13-30 m

Piquet blanc = 6-25 m

6 cibles Petit Gibier :

Piquet rouge = 15-25 m

Piquet bleu = 8-20 m

Piquet blanc = 5-15 m

4 cibles Petit Animal :

Piquet rouge = 5-15 m

Piquet bleu = 5-15 m

Piquet blanc = 5-15 m

Changement de piquet

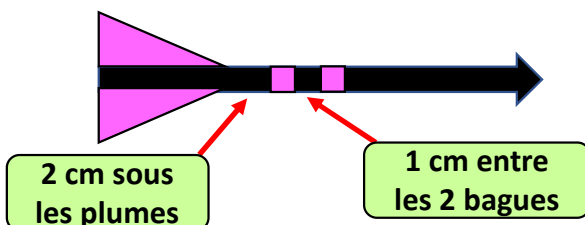
Doit toucher le piquet

Distances inconnues

Jumelles interdites

2 flèches baguées

Bague = 1cm de large



Composition équipe :

1 Arc Droit

1 Arc Recurve (BB ou AC)

1 Arc à poulies (TL ou CO)

Max 1 jeune – Non mixte

Notes personnelles

Cat.	Arc Nu (BB)	Tir Libre (TL)	Poulies Nu (CO)	Arc Droit (AD)	Arc Chasse (AC)
U 13	45 sec.	U 15 45 sec.			
U 15	45 sec.				
U 18	45 sec.				
U 21	30 sec.	45 sec.	30 sec.	30 sec.	30 sec.
Séniors 1	30 sec.	45 sec.	30 sec.	30 sec.	30 sec.
Séniors 2	45 sec.	45 sec.	45 sec.	45 sec.	45 sec.
Séniors 3	45 sec.	45 sec.	45 sec.	45 sec.	45 sec.

Trucs et astuces Tir Campagne

Rythme ABCD

Tir en 1er : Cibles A et B
Tir en 2ème : Cibles C et D

Bien regarder les cibles
pour identifier les
blasons 60 et 80 cm

Avoir des jumelles est vraiment très
important et permet d'identifier les
blasons plus facilement

U13 : 30m max sur les
blasons de 80 cm

Ne pas se prendre la tête.
Mettre les 3 flèches dans le
blason est le plus important

Ne pas hésiter à régler son viseur ou
son pianotage dès la 1^{ère} flèche tirée

Vous pouvez avoir avec vous un extrait
du règlement avec les distances (Voir
PDF tableaux des distances)

Zone tué
Flèche 1 : 20 points
Flèche 2 : 15 points

Zone blessé
Flèche 1 : 15 points
Flèche 2 : 10 points

Zone tué TL
Flèche 1 : 20 points
Flèche 2 : 15 points

Points totaux : 735
Flèche 1 : 20 – 15 - 0
Flèche 2 : 15 – 10 - 0

Petit animal

Zone tué
Flèche 1 : 20 points
Flèche 2 : 15 points

Zone blessé
Flèche 1 : 15 points
Flèche 2 : 10 points

Trucs et astuces Tir Nature

7 m max entre les piquets

Le chronomètre se déclenche lorsque l'archer touche le piquet de tir

Vous pouvez compter vos pas entre les piquets de tir

Possibilité d'encocher la flèche sur l'arc avant de s'avancer au piquet de tir

Si la cible est loin, se mettre devant le piquet permet de gagner 1m

Attention !
Aller directement au piquet de tir.
Si arrêt avant le piquet pour regarder la cible, le chrono sera déclenché

Il faut bien connaître ses réglages

Si pas sûr de son estimation, viser le haut de la zone tuée

Si la 1^{ère} flèche est trop basse, ne pas changer de réglage (viseur ou pianotage)
Sauf si la flèche est vraiment très très basse

BLASON 60CM



Diamètre 60 cm

Inconnue :

Piquet blanc = 15-25 m

Piquet bleu = 15-30 m

Piquet rouge = 20-35

Connue :

Piquet blanc = 20-25-30 m

Piquet bleu = 30-35-40 m

Piquet rouge = 35-40-45 m

Diamètre 80 cm

Inconnue :

Piquet blanc = 20-35 m

Piquet bleu = 30-45 m

Piquet rouge = 35-55 m

Connue :

Piquet blanc = 30-35-40 m

Piquet bleu = 40-45-50 m

Piquet rouge = 50-55-60 m

BLASON 80CM



Fiche mémo Tir Campagne

BLASON 20CM



A

C

B

D

Diamètre 20 cm

Inconnue :

Piquet blanc = 5-10 m

Piquet bleu = 5-10 m

Piquet rouge = 10-15 m

Connue :

Piquet blanc = 5-10-15m

Piquet bleu = 5-10-15m

Piquet rouge = 10-15-20m

BLASON 40CM



A

B

C

D

Diamètre 40 cm

Inconnue :

Piquet blanc = 10-15 m

Piquet bleu = 10-20 m

Piquet rouge = 15-25 m

Connue :

Piquet blanc = 10-15-20 m

Piquet bleu = 15-20-25 m

Piquet rouge = 20-25-30 m

Un peu de jargon :

Le smic = 2 flèches zone blessé (15-10 points)

Le plein = 2 flèches zone tué (20-15 points)

Faire un « 20-con » = 1^{ère} flèche zone tué et 2^{ème} flèche 0 pts

Le pneu = zone tué qui entoure le tué TL

Pour reconnaître la taille d'un blason :

Petits animaux = une seule zone tué et deux blasons pour une cible

Différence entre moyen et grand gibier = le « pneu » est plus large sur un grand gibier

Ne pas se prendre la tête.
Mettre les 2 flèches dans la bête assure un très bon score

Faire régulièrement des concours permet de connaître les blasons

Au piquet rouge, prendre un réglage moyen.
Par exemple, un grand gibier (30-40m) prendre 35m.
Sauf si la cible est vraiment loin

Fiche mémo Tir 3D

24 cibles

4 cibles Grand Gibier :

Piquet rouge = 30-45 m
Piquet bleu = 20-30 m
Piquet blanc = 15-20 m

2 flèches

Piquet fixe

Tir à deux archers

6 cibles Moyen Gibier :

Piquet rouge = 20-36 m
Piquet bleu = 15-25 m
Piquet blanc = 10-15 m

Rayon de 1m derrière le piquet

Distances inconnues

8 cibles Petit Gibier :

Piquet rouge = 10-27 m
Piquet bleu = 10-20 m
Piquet blanc = 5-10 m

Jumelles autorisées

6 cibles Petit Animal :

Piquet rouge = 10-18 m
Piquet bleu = 5-10 m
Piquet blanc = 5-8 m

Composition équipe :

1 Arc Droit
1 Arc Recurve (BB ou AC)
1 Arc à poulie (TL ou CO)
Max 1 jeune – Non mixte

Cat.	Arc Nu (BB)	Tir Libre (TL)	Poulies Nu (CO)	Arc Droit (AD)	Arc Chasse (AC)
U 13	1,30 min	U 15 1,30 min			
U 15	1,30 min				
U 18	1,30 min				
U 21	1,30 min	1,30 min	1,30 min	1,30 min	1,30 min
Séniors 1	1,30 min	1,30 min	1,30 min	1,30 min	1,30 min
Séniors 2	1,30 min	1,30 min	1,30 min	1,30 min	1,30 min
Séniors 3	1,30 min	1,30 min	1,30 min	1,30 min	1,30 min

6

Points totaux : 432

Points : 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1 – 0



Fiche mémo Tir Campagne

24 cibles

6 cibles diamètre 80 cm :
3 distances connues
3 distances inconnues

6 cibles diamètre 60 cm :
3 distances connues
3 distances inconnues

6 cibles diamètre 40 cm :
3 distances connues
3 distances inconnues

6 cibles diamètre 20 cm :
3 distances connues
3 distances inconnues

3 flèches

Piquet fixe

Tir à deux archers

Rayon de 1m derrière le piquet

Distances connues et inconnues

Jumelles autorisées

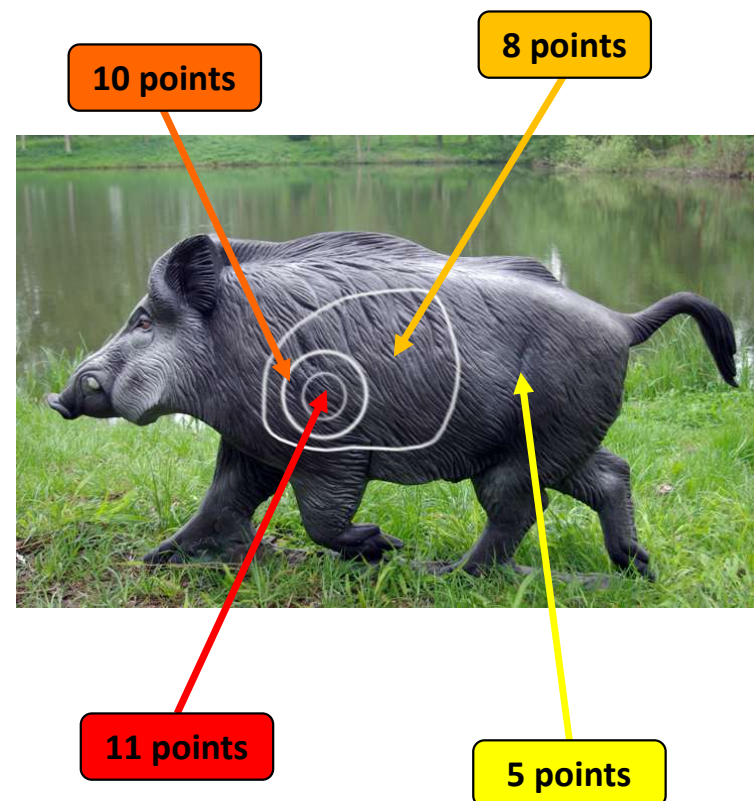
Composition équipe :

1 Arc Nu
1 Arc Classique
1 Arc à poulie
Non mixte

Cat.	Arc Nu (BB)	Classique (CL)	Arc Droit (AD)	Arc à poulies viseur (CO)	Arc à poulies sans viseur (CO)	Arc chasse (AC)
U 13		3 min	3 min			
U 15	3 min	3 min	3 min			
U 18		3 min	3 min	3 min		
U 21	3 min	3 min	3 min	3 min	3 min	3 min
Sénior 1	3 min	3 min	3 min	3 min	3 min	3 min
Sénior 2	3 min	3 min	3 min	3 min	3 min	3 min
Sénior 3	3 min	3 min	3 min	3 min	3 min	3 min

10

Points totaux : 528
Points : 11 – 10 – 8 – 5 – 0



7

Trucs et astuces Tir 3D

15 m max entre les piquets rouge et bleu

Si tir à 2, aller en même temps au piquet de tir

Le chrono se déclenche à l'arrivée d'un des deux archers

Interdiction de regarder aux jumelles après le tir de la 2^{ème} flèche

Vous pouvez compter les pas entre les piquets de tir

Attention !
Si vous avez fini de tirer en premier, s'éloigner du piquet de tir sans gêner l'autre archer.

Si un archer fait un dépassement de temps, il peut être compté pour les deux archers

Pour les bêtes à pattes (cerf, chevreuil, félins debout), la zone est très souvent au croisement de la patte avant et du « trou du cul »

La taille globale d'une cible ne définit pas la distance de tir.
Plus la zone est grande, plus la cible est loin et inversement.
Par exemple, une grosse bête avec une petite zone sera plus près qu'une petite bête avec une grosse zone

Si pas sûr de son estimation, viser au dessus de la patte avant ou le milieu du ventre

Ne pas se prendre la tête.
Mettre les 2 flèches dans la bête assure un très bon score

Faire régulièrement des concours permet de connaître les cibles