

# LE GUIDE DU COMPÉTITEUR

Que faire et dans quel ordre ?



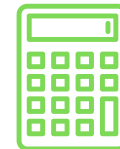
01



02



03



04



05



06

## Programmer

Je regarde le calendrier des compétitions et je planifie ma saison. Je vérifie avec mon entraîneur ses recommandations (quand faire mon premier concours, où sera-t-il présent, etc).

## S'inscrire

Lorsque le mandat est disponible, je m'inscris sur le ou les départs auxquels je souhaite participer. Je me préinscris aux divers championnats (départementaux, régionaux, nationaux).

## Concourir

Je me rends sur les lieux, je passe au greffe et à l'inspection du matériel, je réalise l'entraînement à la distance, puis je tire mes plus belles flèches. Et surtout, je prends du plaisir.

## Compter

Que je sois marqueur sur ma cible ou non, je recompte soigneusement mes points et je vérifie que les feuilles de marques sont bien remplies avant de les signer.

## Valider

Lorsque les résultats sont affichés, je vérifie que mon score a été correctement saisi. Je signale toute erreur aux arbitres avant la remise des récompenses.

## Consulter

Quelques jours après la compétition, je vérifie que mon score est bien remonté à la fédération (FFTA). Je consulte mon classement régional ou national et je vérifie l'exactitude des résultats enregistrés.

# LE GUIDE DU COMPÉTITEUR

Que dois-je indiquer lors de l'inscription à un concours ?



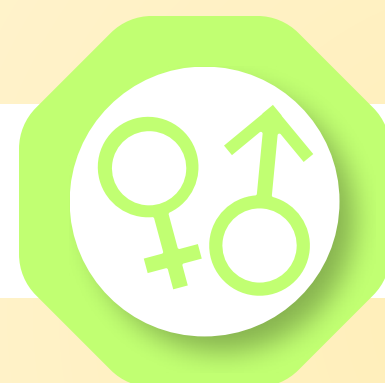
## Le mandat

C'est le document sur lequel je retrouve toutes les informations sur le concours : date, lieu, horaires, nombre de départs, mais surtout le contact ou le formulaire d'inscription.



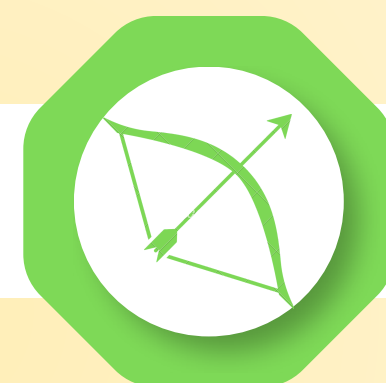
## Mon identité

Pour m'inscrire, j'indique mon nom. J'indique également le nom de mon club ainsi que mon numéro de licence.



## Ma catégorie

Je dois préciser dans quelle catégorie d'âge je concoure afin d'être classé avec les archers de la même tranche d'âge. Je précise également mon sexe.



## Mon arme

Je précise avec quel type d'arc je tire afin d'être classé avec les archers qui tirent la même arme que moi. Arc classique, arc à poulies, arc nu, arc chasse, arc droit, ...



## Distance et blason

Selon le type de compétition, je dois apporter quelques précisions.  
En salle : je peux demander à tirer sur un blason trispot.  
En TAE : je précise si je tire à la distance nationale ou internationale.



## Départ(s)

J'indique si je souhaite participer à un unique départ ou à plusieurs. Bien entendu, je précise le(s)quel(s).  
Pour les tirs de parcours, je précise mon piquet et je peux également demander d'être dans le même peloton qu'un ami.

# LE GUIDE DU COMPÉTITEUR

## De quoi ai-je besoin ?

### Ma tenue

Pour les compétitions je dois porter la tenue du club (le fameux polo vert et jaune), un bas de sport de couleur noire, et des chaussures fermées. Si je n'ai pas de tenue de club, je peux porter une tenue blanche.

### Mon matériel

Avant de partir, je m'assure d'avoir mon arc, mais aussi tous les accessoires (palette, dragonne, etc). Je vérifie que mes flèches sont en bon état, en nombre suffisant, et marquées de mes initiales. Je prends aussi mon élastique pour m'échauffer.

### Ma licence

Quelle soit en papier ou en version numérique, je présente ma licence avec photo ou une pièce d'identité.

### Un stylo

Je prends un stylo pour remplir et signer la feuille de marque, mais aussi pour cocher les impacts sur le blason.

### Une bouteille d'eau

Je prends ma gourde ou ma bouteille pour m'hydrater pendant la compétition. Je peux aussi prendre de quoi grignoter entre les tirs ou choisir de l'acheter sur place à la buvette.

### Selon la météo...

Je pense à m'habiller selon le temps :  
un lycra pour un gymnase un peu frais,  
un k-way si il pleut,  
une casquette ou un bob s'il fait soleil, etc.





# LE GUIDE DU COMPÉTITEUR

## Comment je m'habille ?



### Le polo

C'est le fameux maillot vert et jaune qui montre à quel club j'appartient. Il est obligatoire, si je ne l'ai pas je dois m'habiller en blanc.

### Le bas

Il est de couleur noire, et si possible je le fais broder avec le logo du club.  
Pantalon, jupe, short, bermuda, peu importe. En revanche, il ne doit pas remonter plus haut que l'extrémité de mes doigts lorsque mes bras sont le long de mon corps.



### Les chaussures

Je porte toujours des chaussures fermées.



# LE GUIDE DU COMPÉTITEUR

## Comment je compte mes points ?



### Les flèches

J'annonce moi-même la valeur de chacune de mes flèches, dans l'ordre décroissant (du plus grand au plus petit).

Lorsque mes adversaires annoncent leurs flèches, je vérifie où sont leurs impacts et je signale tout désaccord.

### Les cordons

Si le tube de la flèche touche le cordon, ma flèche prend la valeur la plus haute.

Si l'ensemble des archers sur ma cible ne parvient pas à se mettre d'accord sur la valeur d'une flèche, j'appelle un arbitre. Il jugera le cordon à l'aide d'une lampe et d'une loupe, en l'observant sous différents angles.

### Les totaux

Avant de signer mes feuilles de marque, je vérifie que les calculs sur le score sont exacts, mais également le nombre de 10+, 10 et/ou 9. Ils permettent de départager deux archers en cas d'égalité sur le score.

Si les deux feuilles de marques ne sont pas identiques, c'est le plus mauvais score qui sera enregistré.

# LE GUIDE DU COMPÉTITEUR

## Que faire en cas de problème ?



### Incident de tir

Tout évènement empêchant l'archer de tirer et nécessitant l'intervention d'un arbitre.  
Il peut s'agir d'un problème matériel ou d'un problème médical.  
Il n'y a que dans la discipline du tir Nature que les incidents de tir n'existent pas.

#### Incident matériel :

C'est par exemple une casse ou défaillance de l'arc ou d'un de ses accessoires (branche, corde, viseur, ...) ou d'un accessoire de l'archer (palette, décocheur, ...)  
En signalant le problème à un arbitre, je peux réparer mon matériel. En salle et en TAE, si j'effectue les réparations en moins de 15 minutes, je pourrais rattraper les volées manquées.  
En parcours, mon peloton doit m'attendre à la dernière cible tirée et laisser les autres pelotons passer. Dans ces disciplines, la durée maximale pour pouvoir rattraper mes flèches est de 30 minutes. Je peux retourner à ma voiture si besoin mais le plus simple est de toujours avoir de quoi réparer sur moi (clés Allen, corde de secours, colle, cutter, etc).

#### Refus :

Si ma flèche fait un refus, c'est à dire qu'elle ne se plante pas dans la cible en TAE ou en salle, je me signale à l'arbitre en levant la main et l'ensemble de ma cible arrête de tirer. L'arbitre va chercher un impact non coché sur le blason pour identifier où ma flèche est arrivée. Si plusieurs impacts sont non cochés, ma flèche prendra la valeur la plus basse.



### Jury d'appel

Sur certains championnats, il peut y avoir un jury d'appel composé de 3 membres. Ils ne sont ni archers ni arbitres sur cette compétition.

Le jury d'appel peut être saisi pour toutes réclamation concernant la compétition (sauf la valeur d'une flèche et l'utilisation du carton jaune par l'arbitre), et entendra toute personne qu'il juge utile.

La décision du jury est définitive et sans appel.



# LE GUIDE DU COMPÉTITEUR

## Comment me préinscrire à un championnat ?



### Dans quel cas dois-je me préinscrire ?

La préinscription n'est nécessaire que pour les championnats. Elle indique ma volonté de participer au championnat si je réponds aux critères de sélection.



### Comment dois-je faire ?

Je me rends sur le site approprié selon le type de championnat (FFTA, CRNATA, comité girondin). Je trouve la page des classements, puis je saisi les informations pertinentes (discipline, catégorie, etc). Je clique sur le bouton "Préinscription". Quelques informations complémentaires peuvent m'être demandées.



### Quels sont les critères ?

Généralement, il faut au minimum 1 score au niveau départemental, et 3 scores au niveau régional ou national pour pouvoir se préinscrire.

Pour être sélectionné, il faut faire parti des meilleurs archers de sa catégorie. Les quotas sont différents pour chaque catégorie et chaque championnat.



### Comment savoir si je suis sélectionné ?

Une fois le classement arrêté, je vais recevoir un mail me confirmant ou non ma sélection au championnat pour lequel je me suis préinscrit.

# LE GUIDE DU COMPÉTITEUR

## Comprendre mon classement



### Sur un concours

Le classement du concours s'effectue sur l'ensemble des départs du concours. En cas d'égalité entre deux archers, le nombre de 10+ et 10, ou de 10 et 9 les départagera.

Si j'ai réalisé plusieurs départs sur le même concours, seul mon premier départ est pris en compte pour le classement de la compétition. En revanche, mes autres scores seront bien envoyés à la FFTA et ils compteront pour mon classement (départemental, régional, et national).



### Sur un championnat

Les tirs de qualifications permettent d'établir un classement provisoire. C'est ce classement qui déterminent le tableau des duels qui auront lieu en suivant.

Il peut y avoir un "cut" : tous les archers ne sont pas obligatoirement retenus pour les matchs. Par exemple, 18 archers peuvent prendre part aux tirs de qualifications, mais seulement 16 participeront aux duels. Les conditions sont définies pour chaque catégorie.

Le classement final est celui obtenu à la fin de tous les duels.



### Au niveau départemental, régional, ou national

Le classement, qu'il soit départemental, régional, ou national, est déterminé en calculant une moyenne pour chaque archer.

Ma moyenne est déterminée par mes 3 meilleurs scores sur la saison. Je peux réaliser autant de concours que je le souhaite pour améliorer ma moyenne (jusqu'au dernier weekend sélectif).

En cas d'égalité entre deux archers, c'est le meilleur score qui les départage.



# LE GUIDE DU COMPÉTITEUR

## Quelques liens utiles



### Fédération Française de Tir à l'Arc (FFTA)

C'est le site officiel de notre fédération.

On y retrouve le règlement, toutes les informations sur les catégories, les disciplines, les clubs, les compétitions, et bien plus encore !

<https://www.fft.fr/>

On peut aussi consulter son classement au niveau national.

<https://www.fft.fr/vie-sportive/resultats/classements-nationaux>

On y trouve le calendrier national, avec toutes les compétitions.

<https://www.fft.fr/competitions>



### Comité Régional Nouvelle-Aquitaine de Tir à l'Arc (CRNATA)

C'est le site officiel de la ligue.

On y retrouve notamment le calendrier des compétitions en Nouvelle-Aquitaine et les mandats de ces compétitions.

<https://www.crnata.fr/>

On peut aussi consulter son classement au niveau régional.

[https://www.sportive.crnata.fr/class\\_crna\\_tcv3/recherche\\_class\\_TC4-1v5.php](https://www.sportive.crnata.fr/class_crna_tcv3/recherche_class_TC4-1v5.php)



### Comité girondin de tir à l'arc

C'est le site officiel du comité départemental.

On y retrouve les informations sur les événements locaux et les actions en cours. On y trouve également les informations sur le challenge débutant 33.

<https://www.cd33tiralarc.fr/>

## Archers, je vous salue !

# LE GUIDE DU COMPÉTITEUR

Bonus : ce qui peut être utile pour les compétiteurs plus aguerris



## Une trousse/boîte à outils

Pour avoir toujours tout ce qu'il faut sous la main pour réparer mon matériel : cutter, briquet et fil pour refaire mon tranche-fil ou mes nocksets, équerre pour vérifier mon band, clés Allen pour resserrer des vis, colle à prise rapide pour des petites réparations...



## Une chaise pliable

Sur les compétitions de TAE, il n'y a pas toujours de quoi s'asseoir. Une chaise de camping peut être utile pour me reposer entre les volées et entre les séries.

Pour les tirs de parcours, j'opte pour un sac siège qui me permet de transporter mon matériel, ma gourde, mon encas, et de me reposer entre les cibles.



## Un double de mon petit matériel

Seuls les archers de très haut niveau apportent 2 arcs sur les compétitions. En revanche, je peux doubler mon petit matériel critique : corde, berger button, palette, décoqueur, dragonne, aiguille ou lame de repose flèche...



## De quoi entretenir mes flèches

Quelques encoches et plumes supplémentaires, un stylo pour marquer mes initiales, du double face et de la ligature pour mes plumes, éventuellement du lubrifiant et un arrache flèche si les cibles sont dures.