



USC Tir à l'Arc

Compagnie d'arc de Conflans Ste Honorine

Annexes 2021



Annexe 1 : Utilisation des installations

Pour la saison 2020/2021 :

a) Au Gymnase Claude Fichot, les séances d'entraînement ont lieu les :

- Mardi : 20h30 - 22h30
- Jeudi : 20h30 - 22h30
- Samedi : 13h - 17h

Le mardi, pendant la période d'initiation, c'est-à-dire du début de saison à courant janvier, la séance est réservée à l'enseignement du tir à l'arc sous la conduite des initiateurs. Elle est ensuite ouverte à tous. La distance de tir est celle adaptée à l'initiation (recul progressif de 10 à 30 m)

Le jeudi : La séance est réservée aux archers confirmés : distance de tir 25 m.

Le samedi : La séance est ouverte aux archers débutants sous la conduite d'initiateurs, et aux archers confirmés sous réserve du respect par ces derniers des distances de tir choisies par les initiateurs ; à défaut elle est de 30 m.

b) Le terrain d'arc est accessible :

- En semaine de 9h à 22h30
- Le week-end de 9h à 19h

D'autres horaires peuvent être demandés au service des sports.

Annexe 2 : Tradition

La Compagnie de Conflans dispose également d'une organisation traditionnelle propre aux Compagnies de tir à l'arc, dont le but est de perpétuer au travers des tirs traditionnels et de loisirs, les valeurs de la Tradition, à savoir : courtoisie, convivialité, amitié, solidarité. Ces tirs sont ouverts à tous, dès l'initiation terminée. Cette organisation Traditionnelle est gérée par des archers ayant été initiés aux aspects traditionnels et s'appuie sur des "officiers" dont le principal est le Capitaine.

Elle concerne particulièrement le Jeu d'Arc et les tirs Beursault.

Organisation générale traditionnelle

La Compagnie est composée de Chevaliers, d'Archers, d'Aspirants et de Jeunes.

- **Les Chevaliers** sont élevés à cette distinction par leurs pairs, eux-mêmes Chevaliers. Un Chevalier venant d'une autre compagnie garde sa distinction, de même qu'un chevalier s'étant retiré de la Compagnie.

Pour devenir Chevalier, il faut :

- Être âgé de 21 ans révolus.
- Être membre de la Compagnie depuis plus de trois ans consécutifs.
- Être archer de la Compagnie depuis plus d'un an.
- Faire une demande écrite auprès du Capitaine ou de tout autre Chevalier.

Cette demande sera examinée par le Conseil des Chevaliers (réunion périodique des Chevaliers) de la Compagnie. La décision, positive ou négative, sera transmise au demandeur. Le conseil des Chevaliers est souverain dans son choix, qu'il n'a pas obligation de commenter.

- **Les Archers** sont élevés à cette distinction par les Chevaliers lors d'un tir traditionnel.

Un archer venant d'une autre compagnie devra refaire une demande auprès du Capitaine.

Pour devenir Archer, il faut :

- Être âgé de 18 ans révolus ;
- Être membre de la Compagnie depuis plus d'un an ;
- S'intéresser à la partie traditionnelle du tir à l'arc ;
- Faire une demande écrite auprès du Capitaine ou de tout autre Chevalier.

Cette demande sera examinée par le Conseil des Chevaliers. La décision, positive ou négative, sera transmise au demandeur. Le conseil des Chevaliers est souverain dans son choix qu'il n'a pas obligation de commenter.

- Sont **Aspirants** de droit, les membres de la Compagnie (ou venant d'une autre Compagnie) âgés de plus de 18 ans.

- Sont considérés comme **Jeunes**, tous les membres de moins de 18 ans, quel que soit leur nombre d'années de pratique.

Fonctionnement général traditionnel

Le fonctionnement du jeu d'arc est sous la direction du Capitaine. Il est soutenu dans sa tâche par un Premier Lieutenant, un Porte-drapeau et de tous les Chevaliers.

Des titres honorifiques peuvent être accordés par la Compagnie à des membres honoraires (tels que Connétable, Dame d'honneur...). Ces titres ne donnent en eux-mêmes aucun droit sur la gestion de la Compagnie si leurs détenteurs ne sont pas membres actifs.

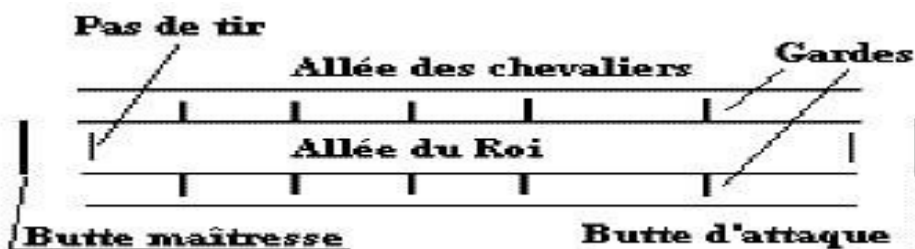
Le conseil des Chevaliers est une réunion périodique dans laquelle les Chevaliers discutent de points touchant à la tradition. Les débats ne sont pas rendus publics.

Moyens Matériels

Le Jardin d'Arc

Le Jardin d'Arc de la Compagnie comprend un terrain pour les tirs extérieurs jusqu'à 90m et un Jeu d'Arc. Ce terrain est accessible aux adhérents majeurs et aux adhérents mineurs s'ils sont accompagnés d'un adulte responsable.

Les membres de la Compagnie sont encouragés à participer à l'entretien général du terrain.



Le Jeu d'Arc

Le Jeu d'Arc permet de pratiquer le tir traditionnel français appelé « tir Beursault ».

Il se compose de deux buttes opposées et distantes de 50 mètres. Ces buttes s'appellent butte d'attaque et butte maîtresse (attendant au logis).

Entre les deux se trouve une allée centrale qui se nomme « allée du Roi ».

Dans un souci de sécurité, il est strictement interdit d'emprunter cette allée, même seul.

Le salut

Le salut effectué avant le début d'une pratique sportive se pratique dans certains sports, notamment les arts martiaux, l'équitation et l'escrime.

Dans le Jeu d'Arc, le salut est obligatoire, et recommandé sur les autres pas de tir.

C'est avant tout une marque de politesse et de courtoisie ; mais c'est aussi une sécurité car il annonce aux archers et personnes environnantes qu'un nouvel archer vient d'arriver sur le pas de tir et qu'il s'apprête à tirer sa première flèche.

La phrase : « *Mesdames et Messieurs je vous salue !* »

La réponse : « *Salut !* » (C'est aussi la politesse et la reconnaissance de l'arrivée de cet archer).

Le tir Beursault

Le tir Beursault se pratique exclusivement dans un Jeu d'Arc. L'archer tire une flèche vers la butte opposée, va la chercher, et tire dans l'autre sens. Les cartes utilisées sont spécifiques à ce tir (les cartes Beursault sont noires et blanches et les points se comptent de 1 à 4).

Après le salut traditionnel, le tir commence de la butte maîtresse vers la butte d'attaque.

Dès la flèche décochée, le tireur doit quitter le pas de tir en empruntant les dégagements latéraux (Allées des Chevaliers).

L'allée du Roi peut être empruntée exceptionnellement afin de récupérer une flèche perdue, uniquement avec l'autorisation des autres archers présents.

Les archers doivent éviter de se gêner sur les pas de tir, ils ne doivent pas modifier leur ordre de tir ou changer de flèches sans prévenir les autres tireurs et le marqueur.

Avant de s'engager sur la butte, les archers doivent s'assurer qu'aucun tireur ne se trouve sur le pas de tir en face. On ne peut décocher sa flèche que si l'on est certain que personne ne se trouve sur la butte adverse.

En cas de doute le premier archer prêt à tirer doit obligatoirement crier « gare » d'une voix forte. Lorsque le dernier archer a tiré sa flèche, il doit crier d'une voix forte « couvrez ! ».

Le tir ne peut cesser que par une flèche tirée de la butte d'attaque vers la butte maîtresse.

Pour des raisons de sécurité, un archer seul ne peut tirer que dans le sens de la butte maîtresse vers la butte d'attaque.

Tirs traditionnels

Lorsqu'ils participent à une manifestation ou une fête d'archerie (dans leur Jeu ou à l'extérieur), les archers de la Compagnie se doivent d'être en tenue de Compagnie.

Dans les tirs traditionnels, les arcs à poulies n'y sont autorisés qu'équipés d'un viseur sans loupe. Ces tirs se déroulent généralement sous forme d'un tir Beursault.

Sont considérés comme tirs traditionnels : le tir de la Saint-Sébastien et de l'abat-oiseau. Les membres honoraires, s'ils ne sont pas également membres actifs, ainsi que des tireurs extérieurs ne peuvent pas prendre part à ces tirs. La présence d'un maximum de membres actifs de la Compagnie est vivement souhaitée.

Tir de la Saint Sébastien, Patron des Archers

Chaque année, la Compagnie célèbre la St Sébastien, sans connotation religieuse, aux alentours du 20 janvier. La présence d'un maximum de membres de la Compagnie est vivement souhaitée.

L'archer qui fait la meilleure flèche sur la carte décorée est nommé « Sébastien » de l'année. En récompense, il reçoit un verre gravé.

Tir de l'abat-oiseau (Tir du Roy)

Le tir de l'abat-oiseau est le second tir traditionnel commun à toutes les Compagnies d'arc. Il permet de désigner le Roi (archer ayant plus de 15 ans) et le roitelet de la Compagnie.

Le but est de toucher un oiseau en bois aux dimensions normalisées (2,54 cm sur 5,06 cm), à 50 mètres.

Pour le Roitelet, la distance sera adaptée en fonction du niveau de tir.

Lors de ce tir, il convient de respecter un ordre précis, rappelé par le Capitaine avant le début des tirs : Empereur, Roi, Capitaine Honoraire, Capitaine, Chevaliers, Archers, Aspirants dans leur ordre d'arrivée.

Afin que le coup soit valide, l'oiseau doit être atteint directement et l'impact visible. Seuls les officiers jugent sans appel les coups discutables. Si l'oiseau n'est pas abattu à la tombée de la nuit, le tir est reconduit à un jour ultérieur, jusqu'à ce qu'il tombe.

Lorsqu'un tireur abat l'oiseau trois années consécutives, il est proclamé Empereur. Titre qu'il perd en quittant la Compagnie.

Le Roi et le Roitelet défilent en tête lors des parades et lors du Bouquet Provincial. Ils représentent la Compagnie au Tir du Roy de France qui se déroule le 1er mai à Vic-sur-Aisne.

Le Roi devient membre du Bureau à titre consultatif durant l'année de son règne.

Tirs de loisirs

En complément des tirs traditionnels, des tirs loisirs sont organisés. Il s'agit avant tout de se retrouver et de partager un moment chaleureux. Ces tirs sont importants pour créer un état d'esprit convivial au sein de la Compagnie.

Voici les rendez-vous réguliers en lien avec des événements, qui sont proposés tout au long de l'année :

- Le tir de la Galette (début Janvier)
- Tir de la Chandeleur (courant Février)
- Tir de l'Omelette (courant Avril, avec nos amis de Chimay, ville jumelée à Conflans)
- Tir de la Saint Jean (fin Juin)
- Tir de la Saint Hubert (début Novembre)
- Tir des Vendanges (fin Novembre)

Tout archer qui le désire peut aussi proposer l'organisation d'un tir, que ce soit pour un événement personnel (anniversaire ...) ou toute autre occasion de son choix.

Les cartes décorées

Les tirs loisirs et traditionnels sont accompagnés de cartes qui sont décorées par les gagnants de l'année

précédente. C'est généralement la meilleure flèche sur ces cartes décorées qui désigne le vainqueur du tir, qui aura alors la charge de décorer la carte pour l'année suivante.

Bouquet Provincial

La Compagnie participe chaque année au Bouquet Provincial. Il s'agit d'un défilé à travers la ville organisatrice, regroupant des centaines de Compagnies.

Pour participer au championnat de France Beursault, certaines régions (dont la nôtre) ont obligation, pour valider la qualification de leurs archers, de participer au Bouquet Provincial. C'est la raison pour laquelle il est fortement conseillé aux archers désirant tirer ces qualificatifs, d'y participer.

Rencontres avec les villes jumelées

Tous les ans, des échanges ont lieu avec la ville de Chimay (Belgique). Habituellement, les archers de Chimay viennent à Conflans pour le tir de l'Omelette (vers le 20 avril). Ce tir est suivi d'un repas sur le terrain, puis d'un tir à la bougie. En retour, les archers de Conflans se déplacent à Chimay en début de saison sportive.

Discipline et amendes

Le jeu d'Arc est soumis à des règles spécifiques qui sont affichées sur le jeu et rappelée ci-dessous.

Le manquement à ces règles peut-être soumis à une amende symbolique par la présentation du tronc, qui peut être présenté par tout archer ou Chevalier avec bienveillance.

- Ne pas saluer en début de partie.
- Ne pas se découvrir (si on est couvert) en mettant un marmot en carte.
- Entrer dans la salle d'honneur avec un arc bandé sans demander la permission.
- Porter atteinte à la personnalité ou à la dignité d'autrui par des propos désobligeants
- Prononcer des injures ou des grossièretés.
- Marcher dans l'allée du Roi sans en avoir demandé la permission.

Comportement dangereux ou déplacé

En cas de comportement dangereux ou déplacé sur le jeu, le Capitaine ou les officiers présents peuvent exclure des tireurs ou des visiteurs.

De même tout tireur ou tout visiteur peut se voir refuser l'accès au pas de tir s'il est manifestement sous l'emprise de produits ou substances altérant ses facultés mentales, psychiques ou physiques.

Annexe 3 : Sécurité

Sur le pas de tir :

- Ne jamais:
 - pointer un arc avec ou sans flèche vers quelqu'un
 - tirer une flèche en l'air
 - tirer dans l'obscurité
 - ramasser une flèche, si elle n'est pas accessible avec le bout de votre Arc sans déplacer vos pieds du pas de tir, et sans gêner les autres archers
 - crier ou courir lorsque des archers sont encore sur le pas de tir
 - lâcher une corde sans flèche (risque de bris du matériel et blessures).
 - toucher un archer en position de tir (seuls les initiateurs sont habilités à le faire)
 - encocher de flèches avant que tout le monde soit de retour sur la ligne de tir
 - tirer sur un arc orienté horizontalement
 - passer devant une ligne d'archer de près ou de loin
- Lors du tir les archers doivent toujours se trouver sur une même ligne de tir parallèle à la cible
- Se reculer de plusieurs pas derrière la ligne de tir après avoir tiré une volée
- Attendre le signal clair, soit oral « Flèches », ou visuel (feux), avant de se rendre en cible
- Respecter la concentration de chacun en demeurant silencieux lors des tirs

En cible :

- Ne pas courir pour aller ou revenir des cibles
- Ramasser les flèches tombées à terre, même si elles appartiennent à un autre archer
- Ne pas enlever ses flèches en même temps qu'un autre archer sur la même cible
- Ne pas se tenir juste devant les flèches lorsqu'un archer les retire de la cible
- Lorsque l'on redonne une flèche à un archer, ne pas la présenter du côté de la pointe, et laisser l'espace d'une main entre la votre et le bas des plumes

- Après les avoir retirées de la cible, les flèches doivent toujours être dans votre carquois ; on ne s'amuse pas avec elles
- Toujours ranger son matériel et les installations après le tir

Sur le terrain d'arc :

L'utilisation du terrain d'arc impose quelques règles supplémentaires.

- Fermer le portail à clé pendant les tirs.
- La configuration du terrain autorise des tirs à différentes distances à partir d'un même pas de tir. Bien vérifier que tous les archers sont revenus des différentes cibles avant un nouveau tir.
- Prévenir les autres tireurs lorsque que l'on quitte les lieux.
- L'allée entre les deux bâtiments du jeu d'arc qui permettent la pratique du tir français en aller retour (tir Beursault) se nomme "Allée du Roi". Ne jamais utiliser dans cette allée même lorsqu'il n'y a pas de tir dans les installations.
- Le tir Beursault obéit à des règles de sécurité strictes qui sont rappelées systématiquement avant chaque tir par un responsable.
- Toujours tenter de retrouver une flèche perdue
- Bien vérifier la fermeture de toutes les portes lorsque l'on quitte les lieux.

Annexe 4 : Charte de l'école de tir

La section Tir à l'arc de l'Union sportive de Conflans a pour objet la pratique et le développement du Tir à l'arc sous toutes ses formes, en privilégiant le lien social. Elle accueille sans distinction toute personne de plus dix ans, et se fixe notamment comme objectif l'apprentissage et le développement des habiletés nécessaires pour progresser dans cette pratique.

L'équipe des formateurs réunis dans l'école de tir à l'arc comprend :

- des adhérents bénévoles qui ont suivi une formation organisée par la Fédération française de tir à l'arc, telles qu'actuellement celles d'assistant entraîneur et d'entraîneur fédéral (et anciennement d'instructeur, d'animateur, d'initiateur, d'entraîneur 1, d'entraîneur 2) ;
- des adhérents bénévoles formés en interne qui peuvent seconder les diplômés fédéraux ;
- éventuellement des salariés titulaires du Diplôme d'État de la jeunesse, de l'éducation populaire et du sport (DE-JEPS, ex-Brevet d'État) mention Tir à l'Arc, ou d'un Certificat de qualification professionnelle de Technicien sportif de tir à l'arc (CQP TS), ou d'Animateur tir à l'arc (CQP ATA).

Elle est composée en 2020 de :

- Joël Angerand, instructeur → adultes handicapés
- Mario De Sousa, assistant entraîneur → jeunes débutants
- Claude Forest, entraîneur 2, CQP ATA → adultes en perfectionnement
- Edouard Laurent, entraîneur 1 → responsable de l'initiation, adultes débutants
- Béatrice Le Bail, entraîneure 1 → jeunes en perfectionnement

En utilisant tous les moyens humains et matériels dont elle dispose, les membres de l'école de tir s'engagent à accompagner les archers selon leur niveau, leur motivation et l'orientation qu'ils souhaitent donner à leur pratique.

La progression suit schématiquement trois paliers :

Niveau 1 - L'apprentissage. L'archer débute dans la pratique, développe ses habiletés techniques, physiques, mentales et participe à ses premières compétitions, en suivant deux phases :

-de début septembre à début janvier de sa première année : cours collectif obligatoire, une séance par semaine (actuellement le mardi de 20h30 à 22h30), et éventuellement d'autres séances encadrées.

-en janvier l'archer choisit son orientation, qui peut être soit :

- * vers une pratique de loisir. Il progresse alors à son rythme, et seul s'il le souhaite, en utilisant les installations mises à sa disposition par le club, tout en respectant son règlement intérieur ;
- * vers une pratique sportive. En ce cas, un rythme de 2 à 3 séances hebdomadaires est indispensable pour progresser, en étant accompagné collectivement puis de manière individualisée par un formateur de la Compagnie, selon une durée qui varie entre deux et trois ans en général.

Niveau 2 – Perfectionnement. L'archer progresse sportivement, dans une visée compétitive ou non, en pratiquant idéalement 3 à 4 fois par semaine. Il peut, uniquement s'il le souhaite, être suivi soit par un formateur pour accompagner sa progression personnelle, soit par un entraîneur/coach s'il est compétiteur.

Niveau 3 – Expertise. L'archer atteint un niveau lui permettant d'accéder à des compétitions de niveau national, également avec, ou sans, un entraîneur du club.

L'équipe organise régulièrement des épreuves permettant de mesurer la progression des archers, selon les critères fédéraux nationaux (différentes plumes et flèches) et régionaux (brevets).

Elle participe aux animations internes et manifestations ludiques du club.

Si l'intervention de tous les anciens archers est bienvenue pour aider à l'intégration, pour renseigner les nouveaux sur le fonctionnement du club ou pour toute question matérielle, en revanche, pour des motifs pédagogiques, seuls les formateurs sont habilités à s'adresser aux apprenants concernant leur technique de tir. En compétition comme à l'entraînement, *les autres archers du club s'interdisent d'intervenir directement sur un archer en apprentissage ou en perfectionnement*, notamment pour lui donner des « conseils » sur sa pratique. S'ils croient détecter un problème, ils en avertissent immédiatement l'entraîneur référent, mais jamais l'archer lui-même sauf en deux occasions : si ce dernier a explicitement sollicité cette aide ; si son comportement porte atteinte à une règle de sécurité.

Annexe 5 : Les distinctions

La matérialisation des progrès réalisés par les archers débutants est obtenue après participation à un tir organisé tous les deux mois :

a) Conformément aux prescriptions de la FFTA, pour les poussins et benjamins, les « plumes de progression », qui s'obtiennent après un tir de 3 volées de 6 flèches. Pour les 5 plumes, la distance de tir (10m) et la taille du blason (80cm) sont identiques, mais le score et le nombre de fois à devoir le réaliser augmente selon le tableau ci-après :

b) Pour tous les autres archers plus âgés, les « flèches de progression » s'obtiennent après un tir de :

6 volées de 6 flèches décochées sur un blason de 80cm aux distances suivantes :

- ✓ 10 mètres pour la flèche blanche
- ✓ 15 mètres pour la flèche noire
- ✓ 20 mètres pour la flèche bleue
- ✓ 25 mètres pour la flèche rouge
- ✓ 30 mètres pour la flèche jaune.

Score à réaliser pour chacune : 280 points.

c) Conformément aux prescriptions du Comité régional d'Ile de France, un « parcours de progression » est utilisé pour baliser et évaluer le parcours d'apprentissage des archers débutants. Les 5 « brevets » des 5 couleurs des flèches, sont obtenus par des évaluations dans 5 domaines complémentaires : La performance ; le matériel ; la sécurité et le règlement ; le physique ; la technique. Leur obtention est matérialisée par des pin's des couleurs obtenues.

PLUME	DISTANCE	Nbre de flèches	Score à réaliser
BLANCHE	10 M	3 X 6 FLECHES	100 Pts X 1 fois
NOIRE			110 pts X 2 fois
BLEUE			120 pts X 3 fois
ROUGE			130 pts X 4 fois
JAUNE			140 pts X 5 fois

Annexe 6 : Indemnisations

L'indemnité pour une participation à un Championnat de France est fixée chaque année en fonction des ressources financières disponibles de la Section.