

C.5 LE TIR BEURSAULT

Définition :

Il s'agit d'un tir traditionnel français dont les origines remontent au 15^{ème} siècle et qui permettait aux "Francs Archers", sorte de Garde Nationale, exemptée d'impôts, de s'entraîner sur un champ de tir réservé à cet effet.

C.5.1. LES INSTALLATIONS

Cette forme de tir se pratique sur un terrain spécifique appelé "Jeu d'Arc" ou "Jardin d'Arc" composé de deux buttes de tir se faisant face, espacées de 52m à 54m environ.

La distance entre les pas de tir et les buttes est de 50M (+- 15cm).

La sécurité latérale est assurée par des protections appelées « gardes ».

La butte sur laquelle la première flèche est tirée s'appelle "butte d'attaque". L'autre butte est appelée "butte maîtresse". L'allée prévue pour le tir entre les gardes est appelée "Allée du Roy" ; l'allée de cheminement d'une butte à l'autre s'appelle « allée des Chevaliers »

Pour plus de détail sur cette installation se reporter au « Guide des équipements, installation spécifique : jeu de Beursault » édité par la FFTA.

À défaut de cette installation spécifique, le tir peut se pratiquer en terrain plat découvert sous réserve que le tir s'effectue selon les dispositions définies plus avant et sous réserve d'une attention particulière portée aux mesures de sécurité en raison du type de tir en « aller-retour » et à l'absence de gardes. Tous les tireurs se déplaceront d'une butte vers l'autre en même temps.

Nota : Le tir en un seul sens est interdit.

C.5.2 LA CIBLE

Le blason s'appelle "carte". Elle est réalisée sur un carton couché 1 face de couleur faciale blanche d'un grammage compris entre 325g à 400g.

Note : les épaisseurs des cordons sont données à titre indicatif et ont une tolérance de +- 1 mm

C.5.2.1 La carte Beursault de Championnat

La largeur de la carte est de 50 cm et sa hauteur est de 70 cm environ.

Les zones de points sont circulaires.

La couleur des délimitations des zones est noire.

La « carte » est divisée en 4 zones de points concentriques.

La zone de points 4, au centre de la carte est appelée « noir ». Cette zone est constituée d'un disque noir de 40mm de diamètre avec en son centre un rond blanc de 10mm de diamètre, appelé « pastille ou mouche ».

La zone de points 3 est d'un diamètre intérieur de 12,5cm, limitée par un cordon extérieur de 10 mm d'épaisseur, appelé "petit cordon". A l'intérieur de cette zone, il y a deux cordons d'une épaisseur de 3mm et de diamètres intérieurs respectivement de 53 mm et de 85 mm

Le regroupement des zones 3 et 4 est appelé « chapelet »

La zone de points 2 est d'un diamètre intérieur de 29 cm limitée par un cordon extérieur de 3mm.

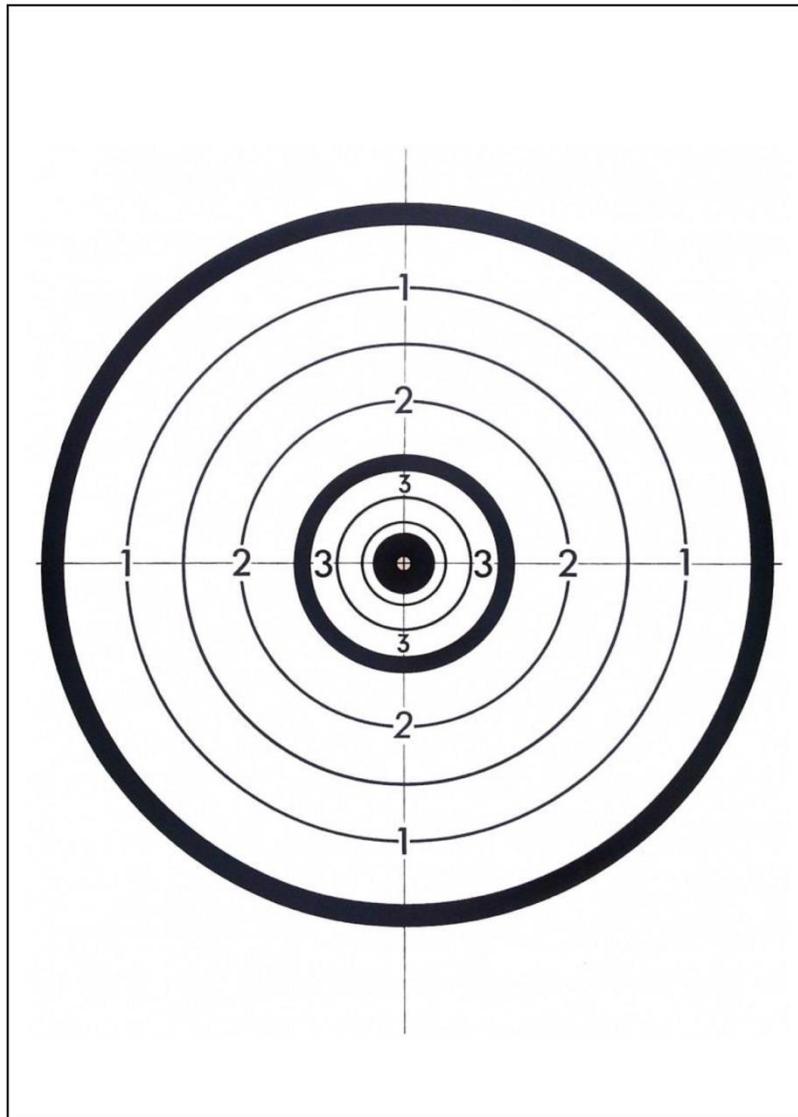
La zone de points 1 est d'un diamètre intérieur de 45cm, limitée par un cordon extérieur de 15mm d'épaisseur appelé « grand cordon ».

Les zones de points 2 et 1 possèdent chacune des cordons concentriques les divisant en 2 parties égales.

Sont ajoutés un axe vertical et un axe horizontal, débordant de la zone de points et d'une épaisseur de 1 mm.

Les zones de points 1, 2 et 3 sont indiquées par des chiffres, situés sur les axes et sur les cordons intermédiaires des zones 1 et 2 et dans la zone la plus proche du cordon pour la zone 3.

Carte Beursault – Championnats



C.5.2.2 La carte de Bouquet Provincial

La largeur de la carte est de 65 cm et sa hauteur est de 100 cm environ.

Les zones de points sont circulaires.

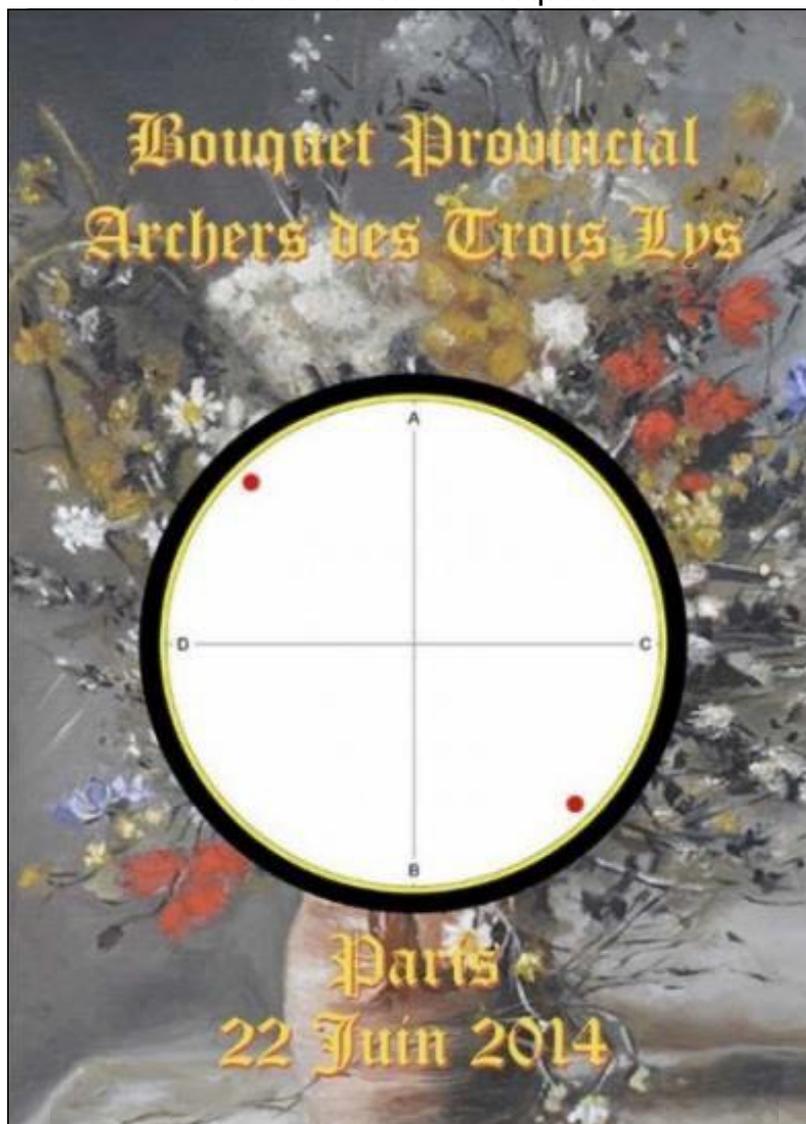
La couleur des délimitations des zones est noire sauf pour l'extérieur de la zone de point 1.

La zone de points ne comporte comme seule marque qu'un axe horizontal et un axe vertical servant à positionner au centre un visuel en carton épais appelé « marmot » permettant de mesurer précisément et de classer les plus beaux coups au centre de la cible.

La « carte » incluant le marmot est divisée en 3 zones de points concentriques.

L'espace au-delà de la zone de point 1 est décorée selon les souhaits de l'organisateur du Bouquet Provincial.

Carte Beursault – Bouquets



Le Marmot

Le « marmot » est de forme carrée, d'une dimension de 155 mm de côté environ. Il est composé de 2 zones de points concentriques. Il est fixé par deux fiches.

La zone de points 3, appelée « noir » est constituée d'un disque noir de 56mm de diamètre avec en son centre un rond blanc de 10mm de diamètre appelé « pastille ou mouche ».

A l'intérieur de la zone noire est dessinée une étoile blanche à 8 branches dont le bas des branches est à 10mm du centre et le haut à 25mm environ.

La zone de points 2 est d'un diamètre intérieur de 12,5cm, limitée par un cordon de 8 mm d'épaisseur environ.

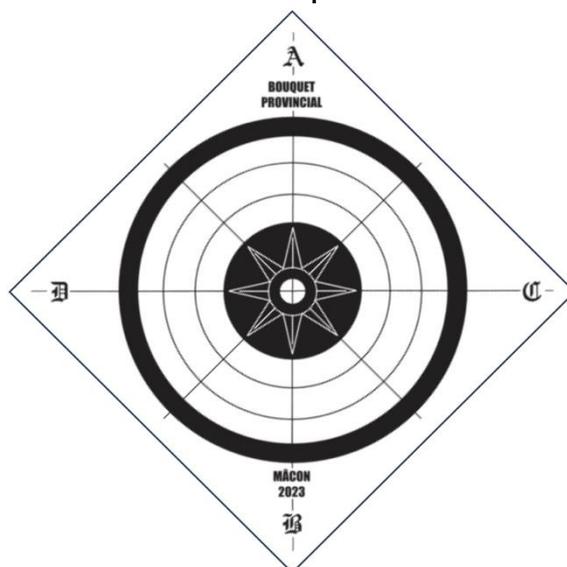
A l'intérieur de cette zone il y a deux cordons d'une épaisseur de 1mm environ et de diamètres intérieurs respectivement de 80 et de 100mm.

Le regroupement des zones 3 et 2 est appelé « Chapelet »

Le marmot comporte en outre :

- Aux 4 coins du carré des lettres A, B, C, D.
- Deux axes passant par les coins, l'un vertical, l'autre horizontal permettant de le superposer avec précision au centre de la carte. Les coins du marmot étant aux points cardinaux de la carte.
- Il peut comporter à l'angle supérieur la mention « Bouquet provincial » et à l'angle inférieur le nom de l'organisateur et l'année.

Marmot de Bouquet Provincial



La zone de points 1, dessinée sur la carte est d'un diamètre intérieur de 45 cm, limitée par un cordon extérieur doré de 10mm d'épaisseur, lui-même entouré par un cordon noir de 15mm d'épaisseur.

C.5.3 ÉQUIPEMENTS DES ARCHERS

Se référer aux [articles B3](#)

- Du règlement Tir à l'Arc Extérieur pour les Arcs Classiques, Arcs Nu et Arcs à Poulies [Article II.1.B.3](#)
- Du règlement Tir en Campagne pour les Arcs Droits. [Article II.3.B.3.1.4](#)

Nota complémentaire : Un archer n'est pas autorisé à utiliser deux arcs différents entre la butte d'attaque et la butte maîtresse [sauf casse de matériel où l'arc entier peut être alors changé pour finir la compétition].

C.5.4 TENUE DES ARCHERS

Se référer aux articles [C.12.1](#) du règlement général

Note : A la première flèche, traditionnellement il est convenu de saluer les autres archers et de tirer avec un couvre-chef. Le défaut n'est passible d'aucune sanction.

C.5.5 ARMES et CATEGORIES

Armes et catégories de classement suivantes aux distances indiquées.

Tableau 1 Catégories (H et F)	Distances			
	Arc Classique	Arc a poulies	Arc droit	Arc nu ⁽¹⁾
U13	30 m	30 m (1&3)	30 m (1&3)	30 m (1&3)
U15	30 m			
U18	50 m	50 m	50 m ⁽²⁾	50 m ⁽²⁾
U21	50 m	50 m		
S1	50 m	50 m		
S2	50 m	50 m		
S3	50 m	50 m		

(1) ouverture au niveau Régional

(2) catégories regroupant de U18 à Seniors 3

(3) catégorie regroupant U13 à U15



C.5.6 LE TIR

- a- La carte est fixée de telle façon que le centre soit situé à 1 m (+-2cm) du sol.
- b- Le tir s'effectue normalement par pelotons de 5 archers qui tirent toujours dans le même ordre.
- c- Une seule flèche est tirée dans chaque sens. Le tir se fait donc en un aller-retour appelé "halte".
- d- 4 flèches d'essai sont autorisées avant le début de la compétition, soit 2 haltes d'essai.
- e- Cependant, un échauffement à une distance plus courte, est autorisé avant la compétition, sous le contrôle du responsable des tirs :

Si les installations disposent de buttes de tir complémentaires, l'échauffement doit se dérouler sur ces buttes.

Si les installations ne disposent pas de buttes de tir complémentaires, l'échauffement s'effectue sur la paille des buttes de tir du jeu d'arc. Le peloton de 5 tireurs peut être réparti sur les deux buttes (3 sur l'Aller -2 sur le Retour), en respectant les règles de sécurité.

Durée : 20 minutes.

- f- La compétition (appelée "partie") se déroule en 20 haltes, soit 40 flèches.
- g- Dès qu'il a tiré sa flèche, l'archer dégage le pas de tir, par une des allées prévue à cet effet vers la butte opposée. Il attend que tous les archers de son peloton aient achevé leur tir et soient présents et l'ordre du marqueur pour s'approcher de la carte.
- h- Le pied antérieur du tireur ne doit pas dépasser le bord antérieur du pas de tir. (Appelé « placet »)
- i- Chaque archer dispose de 60 secondes (temps maximum) pour tirer sa flèche.
- j- La compétition se déroule sans interruption.
- k- En cas d'incident de matériel ou d'un problème médical non prévisible, comme pour le tir sur cible anglaise, l'archer pourra bénéficier de temps supplémentaire (15mn maximum) pour effectuer la réparation. Lorsqu'il a réparé, il reprend sa place dans le peloton en respectant l'alternance butte d'attaque/butte maîtresse (s'il a tiré sa dernière flèche avant l'incident sur la butte d'attaque, il reprend sur la butte maîtresse, et vice-versa). Il tirera toutes les flèches manquantes après la fin de la partie des autres concurrents.

Prévenir quand l'archer reprend le tir.

Être vigilant lorsque l'archer tire seul pour prévenir toute incursion sur le pas de tir.
- l- Une flèche tombée de l'arc sera considérée comme non tirée si l'archer peut la toucher avec une partie de son arc, sans bouger les pieds du pas de tir, pour autant que la flèche n'ait pas rebondi (cible, garde, obstacle quelconque)

C.5.7 LE DECOMPTE DES POINTS et la MARQUE

C.5.7.1 Règles communes

C.5.7.1.1 Définitions

Honneur : est appelé "Honneur" tout coup dans la zone de points, la flèche ne touchant pas le cordon extérieur ou « grand cordon » ou « cordon doré ».

Marqueur : "l'homme de garde" ou "garde-panton" responsable de la sécurité, devance le peloton et enregistre les points à l'arrivée de chaque flèche. Il annonce la valeur présumée de la flèche à chaque tireur. Lorsque toutes les flèches sont validées avec les tireurs, il ouvre le pas de tir pour que les tireurs puissent y rentrer. Ensuite il repart vers la butte opposée.



Feuille de marque de championnat



du _____ au _____

Cible n° _____

N° Licence _____

Départ n° _____

Tir n° _____

JEU D'ARC DE

HEURE DU TIR

- 1) Cette feuille de marque doit-être :
 a) remplie au stylo à bille,
 b) signée par l'archer et le marqueur
- 2) Toute rature devra être contresignée par l'arbitre

SIGNATURES

ARCHER :

MARQUEUR :

HONNEURS

POINTS :

FL	0	1	2	3	4
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					
36					
37					
38					
39					
40					

HON

x 1 x 2 x 3 x 4

Pts.

Note : Hors championnats de France et régionaux, une marque provisoire peut avoir lieu à chaque flèche, les coups étant annoncés à l'aide d'un signal, généralement sonore, par le "Garde Panton" ou Le « greffier. »

- Le Greffier est le marqueur en charge de la butte maitresse
- Le Garde Panton est l'aide surveillant la butte d'attaque, annonçant les points à l'aide d'un signal sonore et tenant une contre-marque



Cas particuliers

- Si une flèche rebondit de la carte ou en tombe, elle compte selon la valeur de son impact, à condition que ce dernier puisse être retrouvé (impact non coché) ou que le marqueur en ait été témoin.

- Si une flèche atteint la carte après avoir ricoché ou glissé sur le sol ou sur un obstacle quelconque autre qu'une flèche en cible, elle ne marque aucun honneur, ni aucun point.

- Les tireurs doivent s'assurer, après la fin du tir, que tous leurs coups ont été correctement marqués, et que les décomptes en honneurs, les valeurs de chaque flèche, les totaux, les indications du nombre d'honneurs, de chapelets et de points sont conformes.

C.5.7.1.3 Compétitions qualificatives et championnats

Valeur des flèches ;

- 4 points si la flèche est dans le noir ou touche le noir ;
- 3 points si la flèche est dans la zone 3 ne touchant ni le noir ni le cordon extérieur de la zone ;
- 2 points si la flèche est dans la zone 2 sans toucher le cordon extérieur de cette zone ;
- 1 point si la flèche est dans la zone 1 sans toucher le cordon extérieur (grand cordon) de la carte.

Note : Une flèche touchant le cordon extérieur d'une zone de points est comptée dans la zone inférieure (cordon au désavantage sauf pour la zone 4).

Classement : Le classement est établi suivant le nombre d'honneurs, puis le nombre de points. Toute flèche dans la zone de points compte pour un honneur.

Départage des ex aequo :

En cas d'égalité au nombre d'honneurs et au nombre de points, le départage se fait :

- au plus grand nombre de 4 ;
- en cas de nouvelle égalité, au plus grand nombre de 3 ;
- en cas de nouvelle égalité, les tireurs sont déclarés ex aequo.

C.5.7.1.4 Tirs du Bouquet provincial

Le Tir s'effectue dans les mêmes conditions que pour les compétitions qualificatives (2 haltes d'essai et 20 haltes).

Toutes les mises sont qualificatives.

Un « Marmot » est disposé avec précision au centre de la cible. Il est destiné à être éventuellement relevé pour pouvoir mesurer les coups les plus près du centre. Il doit être changé aussi souvent que nécessaire. (Se reporter au règlement des tirs du Bouquet).

Les feuilles de marque sont spécifiques.



Valeur des flèches :

- 3 points si elle est dans le noir ou touche le noir.
- 2 points si elle est dans le chapelet ne touchant ni le noir ni le cordon du marmot.
- 1 point si elle est dans la zone de points inférieure au chapelet sans toucher le cordon extérieur de la carte. (Cordon doré)

Classements : Il convient de se reporter au mandat du Bouquet Provincial qui prévoit divers classements selon des règles particulières.

C.5.8 QUALIFICATION AU CHAMPIONNAT DE FRANCE

Se reporter à l'article [C.5.1.1](#) des règlements généraux.

En raison de la différence du nombre de zones de points (4 sur les concours Beursault, 3 sur les tirs du Bouquet Provincial), les minimas à réaliser pour la qualification au Championnat de France sont exprimés en « Honneurs » et « Chapelets »

C.5.8.1 Compétitions qualificatives pour le Championnat de France Beursault

Elles sont ouvertes aux armes et catégories indiquées à l'article [C.5.5](#) ci-dessus.

Les compétitions qualificatives pour le Championnat de France Beursault sont :

Les « concours qualificatifs » et championnats inscrits au calendrier fédéral

Les tirs de Bouquet Provincial.

Toutes les mises sont qualificatives.

C.5.8.2 Période de qualifications

Se reporter au document PROCEDURE D'INSCRIPTION & QUOTAS CHAMPIONNAT DE FRANCE TIR BEURSAULT sur le site internet de la FFTA www.fft.fr.

C.5.9 LES DISTINCTIONS

Les « Marmots » (Cf. [Article F.2 des Règlements Généraux](#)) sont des distinctions de la FFTA et à ce titre ne peuvent se voir attribuées que lors de compétitions qualificatives pour le Championnat de France Beursault, telles que définies au C.5.8.1.

C.5.10 AUTRES COMPETITIONS

D'autres compétitions de tir Beursault sont organisées. Ce sont des compétitions de loisir. Elles ne sont pas qualificatives pour les championnats départementaux, régionaux et de France et ne donnent pas droit à l'attribution des distinctions fédérales.

Ce sont les « Prix Généraux », les « Concours particuliers » ou « Prix de mises Beursault », souvent sur un rythme différent (60 flèches / 20 flèches) de celui des compétitions officielles.