

II.38. Tir à l'Arc



Tir à l'Arc

Défiche 1

Top AS N° 130 Run Archery

Composition d'équipe	Collèges, Lycées & LP : Équipe de 4. Mixité obligatoire : au moins 1F et 1G. LP Open. Nombre d'équipes illimité, mais une seule comptera pour le classement général.
Jeune Organisateur	Mise en place des épreuves, gestion du matériel. Fait respecter les règles de sécurité.
Jeune Arbitre	Veille au bon déroulement de l'épreuve. Fait respecter les règles de sécurité. Valide le tir dans les cibles et fait respecter les pénalités.
Jeune Coach - Jeune Capitaine	Conseille le joueur, le motive.
Jeune Reporter	Pour restituer les résultats, une photo (groupe / action) + 3 lignes de commentaires.
Chiffres « clés » du Top AS UNSS N° 130	La performance est un temps. L'épreuve se fait en binôme . Il faut Additionner le temps des 2 binômes de l'équipe pour avoir la performance finale (voir exemple en fin de document) L'équipe ayant fait le « Run Archery » le plus vite obtient le meilleur classement. Nb : il n'y a donc pas d'obligation à faire les deux « Run Archery » dans la même séance. Saisie sur OPUSS : Cf. « Trophée des AS UNSS, Introduction et Règlements ».

Dispositif

Cette épreuve a été pensée de façon à ce qu'elle puisse être réalisée en gymnase.

Elle peut également se faire en extérieur.

Arc libre, sans accessoire. L'arc reste au niveau du pas de tir.

Pour un passage d'un binôme, il faut 8 flèches par élève soit 16 flèches pour l'équipe.

Le pas de tir se situe à proximité de la zone de course et de la zone de pénalité (voir illustration)

Les cibles mesurent 16 cm de diamètre.

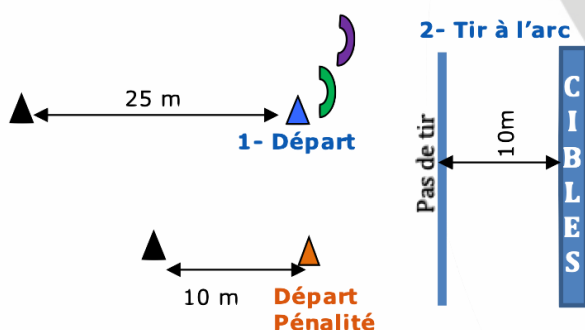
Le pas de tir est lui situé à 10 m.

1 passage Tir debout et 1 passage tir un genou au sol (voir illustration).

Les deux élèves de l'équipe qui ne participent pas à la course peuvent remplir le rôle de Jeunes officiels :

- Jeune Coach-Jeune Capitaine ou de Jeune Organisateur.

Illustration



Position Debout / Position un genou au sol

Déroulement

1- Départ de l'élève du plot

- Au top chrono, **l'élève** parcourt **6 allers-retours** :
 - Distance : 25 m soit 300 m.
- Après avoir réalisé son parcours **l'élève** se met en place pour le **2 - Tir à l'arc (position debout)**.

L'élève tire 4 flèches. Chacun des quatre tirs doit atteindre une cible différente (une flèche par cible).

Il effectue **2 allers-retours de pénalité** par cible non atteinte :

- Distance : 10 m soit 40 m.

Le 2^{ème} **élève** part lorsque le 1^{er} **élève** a touché le **plot de départ** et enchaîne sur le même parcours. (Course, tir à l'arc, pénalité(s) éventuelles, passage du relais en touchant **le plot de départ**).

Chaque élève effectue deux fois le parcours (Soit 4 passages en tout pour chaque binôme).

Lors de leur 2^{ème} parcours, les 2 élèves tireront en position **un genou au sol**.

La performance est le temps total de l'épreuve.

Le chrono s'arrête lorsque le 2^{ème} élève touche le plot de départ.

La performance finale est le temps total de l'épreuve des deux binômes.

Exemple :

- Le 1^{er} binôme effectue les 4 passages en 8'30" (pénalités comprises).
- Le 2^{ème} binôme effectue les 4 passages en 7' 48" (pénalités comprises).

Temps de l'équipe : 8' 30" sec + 7' 48" = 16' 18"

Tir à l'Arc

Défiche 2

Top AS N° 131 Tir sur Cible

Composition d'équipe	<p>Collèges, Lycées & LP : Équipe de 4. Mixité obligatoire : au moins 1F ou 1G. LP : Open.</p> <p>Nombre d'équipes illimité, mais une seule comptera pour le classement général.</p>
Jeune Organisateur	Mise en place des épreuves, gestion du matériel.
Jeune Arbitre / Jeune Juge	Conseille le joueur, le motive.
Jeune Coach - Jeune Capitaine	Veille au bon déroulement de l'épreuve en terme de sécurité et d'équité.
Jeune Reporter	Pour restituer les résultats, une photo (groupe / action) + 3 lignes de commentaires.
Chiffres « clés » du Top AS UNSS N° 131	<p>La performance est un score</p> <p>Saisie du Total des points marqués de chaque joueur de l'équipe.</p> <p>L'équipe ayant fait le plus de point obtient le meilleur classement.</p> <p>Saisie sur OPUSS : Cf. « Trophée des AS UNSS, Introduction et Règlements ».</p>

Dispositif

Classement Établissement :

Utiliser un arc qui passe dans le gabarit (200 mm intérieur) et dont les branches ont une puissance maximum marquée (marquage d'origine constructeur) inférieur ou égal à 26" livres.

Tir à 15 m.

Blason 60 cm.

Déroulement : 6 volées de 5 flèches par compétiteur.

Temps limité à 3' par volée.

Tir à l'Arc

Défiche 3

Top AS N° 132

Tir sur Cible

Composition d'équipe

Collèges, Lycées & LP : Équipe de 4.
Mixité obligatoire : au moins 1F ou 1G.
LP : Open.

Nombre d'équipes illimité, mais une seule comptera pour le classement général.

Jeune Organisateur

Mise en place des épreuves, gestion du matériel.

Jeune Arbitre / Jeune Juge

Conseille le joueur, le motive.

Jeune Coach - Jeune Capitaine

Veille au bon déroulement de l'épreuve en terme de sécurité et d'équité.

Jeune Reporter

Pour restituer les résultats, une photo (groupe / action) + 3 lignes de commentaires.

Chiffres « clés » du Top AS UNSS N° 132

La performance est un score.

Saisie du Total des points marqués de chaque joueur de l'équipe.
L'équipe ayant fait le plus de point obtient le meilleur classement.

Saisie sur OPUSS : Cf. « Trophée des AS UNSS, Introduction et Règlements ».

Dispositif

Classement Excellence

Doivent participer en excellence : les équipes dont au moins **UN** archer utilise un arc qui a un gabarit supérieur à 200 mm intérieur. Matériel autorisé : libre sauf compound (arc à poulies).

Tir à 15 m

Blason 40 cm en collège.

Trispot 40 cm en lycée – max 2 flèches par blason.

Déroulement : 6 volées de 5 flèches par compétiteur. Temps limité à **3'** par volée.

Tir à l'Arc

Défiche 4

Top AS N° 133

Run Archery *Sport Partagé*

Composition d'équipe

Collèges, Lycées & LP : 2 élèves valides et 2 élèves en situation de handicap (reconnus par la MDPH/MDA).

Mixité obligatoire.

Nombre d'équipes illimité, mais une seule comptera pour le classement général.

Jeune Organisateur

Mise en place des épreuves, gestion du matériel.

Jeune Arbitre

Conseille le joueur, le motive.

Jeune Coach - Jeune Capitaine

Relève les points marqués sur les cibles et calcule les totaux. Veille au bon déroulement de l'épreuve en terme de sécurité et d'équité.

Jeune Reporter

Pour restituer les résultats, une photo (groupe / action) + 3 lignes de commentaires.

Chiffres « clés » du Top AS UNSS N° 133

La performance est un temps.

L'épreuve se fait **en binôme**.

Afin de ne pas limiter les participations, ce binôme est libre : 1 ESH-1 valide / 2 valides / 2 ESH.

Il faut Additionner le temps des 2 binômes de l'équipe pour avoir la performance finale.

Nb : il n'y a donc pas d'obligation à faire les deux « Run Archery » dans la même séance.

Saisie sur OPUSS : Cf. « Trophée des AS UNSS, Introduction et Règlements ».

Dispositif

Cette épreuve a été pensée pour être réalisée en gymnase. Elle peut également se faire en extérieur.

Arc libre, sans accessoire. L'arc reste au niveau du pas de tir.

Pour un passage d'un binôme, il faut 8 flèches par élève soit 16 flèches pour l'équipe.

Le pas de tir se situe à proximité de la zone de course et de la zone de pénalité (voir illustration)

Les cibles mesurent 20 cm de diamètre. Le pas de tir est lui situé à 10 m. Tir debout.

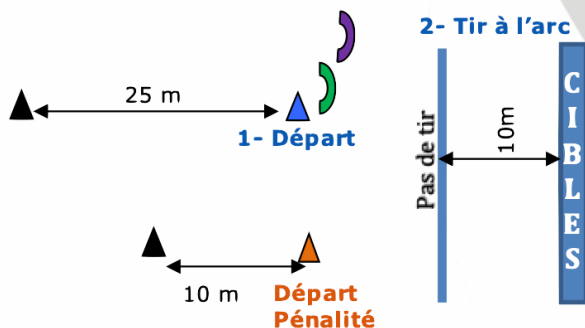
Les deux élèves de l'équipe qui ne participent pas à la course peuvent remplir le rôle de Jeune officiel.

Afin d'établir la classification de l'élève en situation de handicap, veuillez-vous référer à la page 9 de [la fiche sport dispositions générales](#) et au chapitre :

« Comment définir la compensation de points de l'élève en situation de handicap ? »

Vous trouverez également le test de classification spécifique au tir à l'arc en cliquant sur [le lien](#).

Illustration



Déroulement

1- Départ de l'élève du plot

- Au top chrono, l'élève parcourt **8 allers-retours** :

- Pour les **C0 et C1** – distance : 20 m soit 320 m.
- Pour les **C2** – distance : 15 m soit 240 m.
- Pour les **C3** – distance : 10 m soit 160 m.
- Pour les **C4** – distance : 5 m soit 80 m.
- Pour les C5 – [parcours de maniabilité en fauteuil](#).

- Après avoir réalisé son parcours l'élève se met en place pour le **2 Tir à l'arc** (position debout).

L'élève tire 4 flèches. Chacun des quatre tirs doit atteindre une cible différente (une flèche par cible).

Il effectue 1 **aller-retour de pénalité** par cible non atteinte :

- Pour les **C0 et C1** – distance : 20 m soit 40 m.
- Pour les **C2** – distance : 15 m soit 30 m.
- Pour les **C3** – distance : 10 m soit 20 m.
- Pour les **C4** – distance : 5 m soit 10 m.
- Pour les C5 – [ligne droite du parcours fauteuil](#).

Pour C2/C3/C4, si l'élève est en fauteuil, alors diviser par 2 toutes les distance de courses. (8A/R + pénalité).

Le 2^{ème} élève part lorsque le 1^{er} élève a touché le **plot de départ** et enchaîne sur le même parcours. (Course, tir à l'arc, pénalité(s) éventuelle(s), passage du relais en touchant le **plot de départ**).

Chaque élève effectue deux fois le parcours (Soit 4 passages en tout pour chaque binôme).

La performance est le temps total de l'épreuve.

Le chrono s'arrête lorsque le 2^{ème} élève touche le plot de départ.

On soustrait en suivant les compensations suivantes (temps pour le tir) :

C0-C1 : pas de compensation.

C2-C3 : 15".

C4-C5 : 30".

La performance finale est le temps total de l'épreuve des 2 binômes. L'équipe la plus rapide obtient le meilleur classement.

Top AS N° 134

Tir sur cible *Sport Partagé*

Composition d'équipe

Collèges, Lycées & LP : 2 élèves valides et 2 élèves en situation de handicap (reconnus par la MDPH/MDA). Mixité obligatoire.

Nombre d'équipes illimité, mais une seule comptera pour le classement général.

Jeune Organisateur

Mise en place des épreuves, gestion du matériel.

Jeune Arbitre

Conseille le joueur, le motive.

Jeune Coach - Jeune Capitaine

Veille au bon déroulement de l'épreuve. Valide le tir dans les cibles et fait respecter les pénalités.

Jeune Reporter

Pour restituer les résultats, une photo (groupe / action) + 3 lignes de commentaires.

Chiffres « clés » du Top AS UNSS N° 134

La performance est un score.

Saisie du Total des points marqués de chaque joueur de l'équipe.

L'équipe ayant fait le plus de point obtient le meilleur classement.

Saisie sur OPUSS : Cf. « Trophée des AS UNSS, Introduction et Règlements ».

Dispositif

Utiliser un arc qui passe dans le gabarit (200 mm intérieur) et dont les branches ont une puissance maximum marquée (marquage d'origine constructeur) inférieur ou égal à 26" livres.

Tir à 15 m.

Blason 80 cm.

Déroulement

6 volées de 5 flèches par compétiteur. Temps limité à **3'** par volée

Aménagement réglementaire :

- Les scopes sont autorisés pour les déficients visuels à condition qu'ils ne génèrent pas une double visée.
- Pour ces derniers, une tierce personne pourra leur indiquer la couleur et la zone d'impact de leurs flèches sur le blason.
- L'utilisation de potences est autorisée.
- Les trépieds (appui fesses), palettes à bouche et décocheurs pour handicap des doigts sont autorisés.
- Un support d'arc peut être utilisé pour les fauteuils électriques et les archers ne pouvant pas tenir leur arc et le mettre en tension.

Compensation

La valeur de la compensation de chaque archer en situation de handicap est établie à partir de la classification élaborée par la FFH pour les archers ayant une déficience motrice ou sensorielle.

Pour les archers présentant une autre déficience (cognitive, intellectuelle, psychologique, comportementale / sociale) la valeur de la compensation est déterminée à partir de la performance de l'archer et du remplissage par l'enseignant d'EPS de l'élève de la grille de classification adoptée par l'UNSS pour ces troubles. Les tests moteurs complètent cette évaluation.

Afin d'établir la classification de l'élève en situation de handicap, veuillez-vous référer à la page 9 de [la fiche sport dispositions générales](#) et au chapitre :

« Comment définir la compensation de points de l'élève en situation de handicap ? ».

Vous trouverez le test de classification spécifique au tir à l'arc en cliquant sur [le lien](#)

Vous pourrez alors attribuer les compensations suivantes

Classes	C0 – C1	C2	C3	C4	C5
Compensation	0 pt par volée	1 pt par volée	3 pts par volée	7 pts par volée	9,5 pts par volée
Pour les 6 volées de 5 flèches	0 pt pour les 6 volées	6 pts pour les 6 volées	18 pts pour les 6 volées	42 pts pour les 6 volées	57 pts pour les 6 volées