



C.A.A Magazine

Février 2019 N°6

Histoire et arc 466-972

Sommaire :

- Histoire et arc
- Tir en salle
- Le détalonnage
- Rubrique jeux
- Le clicker
- Le FOC
- Archer célèbre
- Art
- Poème
- Glossaire

L'arc passe pour avoir été adopté par les Francs à la guerre, un peu antérieurement au règne de Clovis (466-511). Pendant tout le Moyen Age, les archers ne constituèrent en Europe occidentale que des corps spéciaux recrutés parmi le peuple, car les arcs et les flèches n'étaient ni embarrassants, ni coûteux.



En 471, la première Compagnie de Soissons fut créée par SAINT PRINCE, évêque de Soissons. Gardienne des reliques de Saint-Sébastien, elle collabora à l'administration de toutes les Compagnies, avec les abbés de Saint-Médard-des-Soissons, grands maîtres des chevaliers de l'Arc. L'arc est utilisé au début des batailles puis les archers, après avoir tiré une douzaine de flèches pour protéger les premiers assaillants, ceux-ci montent à l'assaut presque immédiatement, plaçant les échelles ou portant les béliers. Tantôt ils subissaient, en rase campagne les assauts de la cavalerie avant de finir leur carquois. L'arc était surtout une arme de défense de places fortes, châteaux, utilisé sur les remparts de villes d'où l'on tirait au travers de meurtrières comme les arbalètes (utilisées sous le règne de Louis VI le Gros le concile de Latran interdit l'usage de l'arbalétrier, puis arquebuses et mousquets firent leur apparition). Les assaillants se protégeaient eux-mêmes par des mantelets ou tabliers de bois, lesquels venaient se planter de flèches, ou par des boucliers, ils avançaient en

formation (carapace de tortue) serrée.

En 558, fondation de la Compagnie d'Arc de Soissons qui a une place importante sur tous les jeux d'arc d'aujourd'hui car elle fut pendant 10 siècles, la source de la vitalité de toutes les Confréries de Saint-Sébastien dont chaque Chevalier de l'Arc dépendait. Gardienne des reliques de notre Saint patron, collaborant à l'administration de toutes les autres Compagnies, avec les abbés de Saint-Médard les Soissons, pour nous transmettre les traditions que nous suivons encore aujourd'hui.

En 579, le Roi de Soissons CHILDERIC (457-481), institua les archers arbalétriers en Compagnies dont le siège était rue Barald jusqu'en 948, année où fut brûlée la ville de Soissons, par Hugues le Grand ou le Blanc (897-956), comte de Paris, Duc des Francs. La Compagnie fut réformée en 1190 par Raoul de Vesles, qui fit don d'une Chapelle.

Au Moyen Age, la ville de Rodez dont était domiciliée la Compagnie des Francs Archers un "jeton d'archers" a été mis à jour. Ces Archers étaient dispensés du paiement de la dîme par Edit Royal.

CHARLEMAGNE ou CHARLES 1er le Grand (768-814) demande



que ses soldats soient armés d'une lance, d'un bouclier, d'un arc avec deux cordes et douze

flèches.

En 825, les Compagnies de tir à l'Arc sont créées par l'évêque de SOISSONS.



CHARLES LE CHAUVES (840-877), l'évêque de SOISSONS fait le vœu de faire venir des reliques de SAINT-SEBASTIEN (saint patron des Archers



fût le 20 janvier par chaque Club ou Compagnie) dans son diocèse. Il charge Chevaliers et Archers armés de la Compagnie d'Arc de Soissons de cette mission. Les reliques sont rapportées aux abbayes de Saint-Médard et de Saint-Waast, ce qui est à l'origine de la "Chevalerie de l'Arc".

A la fin du IX^{ème} siècle, le bon Comte d'Aurillac, le futur Saint-Géraud canonisé en 972 fondateur de l'abbaye d'Aurillac (Capitale de la Haute Auvergne grâce au Seigneur Etienne, évêque d'Auvergne), ayant appris la résolution de fonder une abbaye sur ses terres utilisa un moyen original pour en déterminer l'emplacement. Du haut de son donjon, dominant la Vallée de la Jordanne, il décocha une flèche et l'abbaye fût construite à l'emplacement où elle se planta.



Tir en salle

Principe : Chaque archer tire 2 séries de 10 volées de 3 flèches soit 60 flèches au total. À l'issue de cette épreuve un classement général est effectué.

Le temps maximal autorisé pour une volée de 3 flèches est de 2 minutes. Tout archer tirant une flèche avant ou après les signaux délimitant le temps de tir perdra le bénéfice de la flèche ayant fait le meilleur score au cours de cette volée.

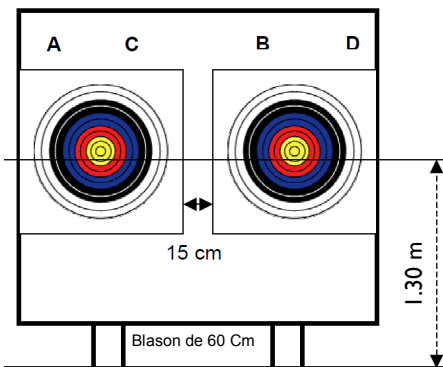
Toutefois, s'il s'avère nécessaire pour l'archer de changer sa corde ou de procéder à un réglage essentiel de son équipement, les arbitres devront être informés et un temps de 40 secondes par flèches non tirées doit être accordé.

Ordre de tir

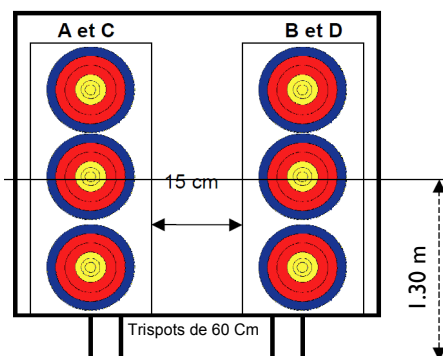
Chaque compétiteur est représenté sur le pas de tir par une lettre : **A, B, C** ou **D**. Sur chaque pas de tir, il ne peut y avoir au maximum que 4 archers.

S'il n'y a que 2 archers, ils tirent simultanément. Lorsque 4 compétiteurs tirent deux par deux simultanément, ils tirent chacun sur un blason selon la rotation suivante : AB/CD, CD/AB, AB/CD ...

Lors de l'utilisation de blason de 60, **A** tire sur le blason de gauche et **B** sur le blason de droite. **C** tirera sur le blason de gauche et **D** sur le blason de droite.

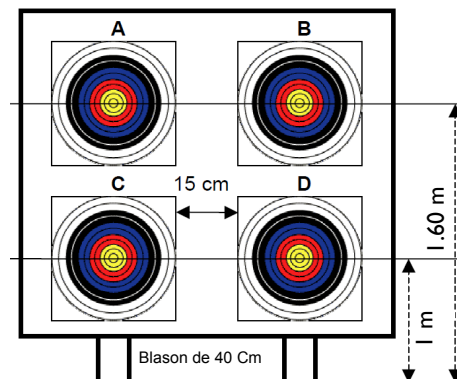


Lors de l'utilisation de trisplots de 60, 1 trisplot pour 2 archers est prévu. **A** et **C** tireront sur le trisplot de gauche, **B** et **D** sur le trisplot de droite.



Lors de l'utilisation de blason de 40 et de blasons triples de 40 placés à deux hauteurs

différentes, **A** tire sur le blason du haut à gauche, **B** sur le blason du haut à droite, **C** sur le blason du bas à gauche et **D** sur le blason du bas à droite.

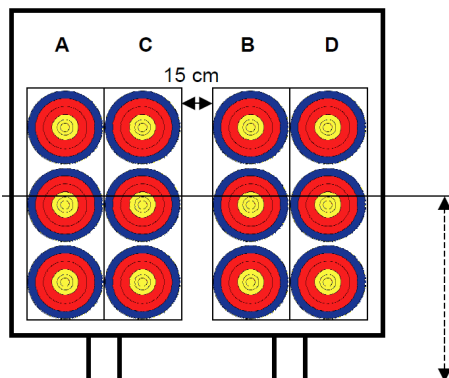


Lorsqu'une flèche atteint un autre blason que celui du compétiteur, elle ne doit pas être comptée.

Lors de l'utilisation de blasons triples verticaux de 40 cm :

Par 2 compétiteurs : **A** tire sur la colonne de gauche, **B** tire sur la colonne de droite.

Par 4 compétiteurs : à partir de la gauche **A** tire sur la première colonne, **B** sur la troisième, **C** sur la deuxième, **D** sur la quatrième.



En règle générale l'ordre de tir doit figurer sur la cible et au pas de tir.

La zone de tir :

elle devra être équerrée et chaque distance doit être mesurée avec précision à partir d'un point situé verticalement sous le centre de la cible jusqu'à la ligne de tir. La tolérance sur la distance sera de ± 10 cm à 15 et 18 mètres.

La ligne de tir

La ligne d'attente :

matérialisée à 3 m au moins en arrière de la ligne marquant le pas de tir. La zone comprise entre ces deux lignes est libre de tout objet ou personne, sauf les arbitres.

La ligne d'arcs :

située à 5 m au moins derrière la ligne d'attente. La zone comprise entre ces deux lignes est prévue pour les arcs. Derrière la ligne d'arc sont placés les archers en attente ainsi que les entraîneurs des archers (1 pour 4 archers du même club).

Cas particuliers :

* si le fût d'une flèche touche deux couleurs, ou le cordon de séparation des zones de score, elle obtient la valeur la plus élevée des zones concernées

* lorsqu'une flèche atteint la cible et rebondit, elle doit être comptée en fonction de son point d'impact en cible, à condition que tous les impacts précédents aient été cochés et qu'un impact ou un repère d'impact sans pointage puisse être identifié

* lorsqu'une flèche atteint la cible et la traverse de part en part, elle doit être comptée en fonction de son

point d'impact en cible à condition que tous les impacts antérieurs aient été convenablement cochés et qu'un impact sans pointage puisse être identifié

* lorsqu'une flèche atteint l'encoche d'une autre flèche et y reste encastrée, elle doit être comptée à la

valeur de la flèche atteinte

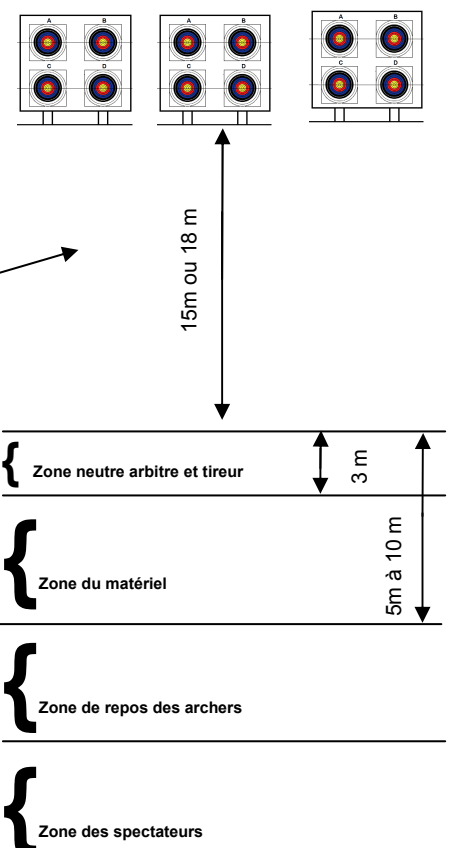
* lorsqu'une flèche atteint une autre flèche et rebondit ensuite de la cible, elle doit être comptée à la

valeur de la flèche heurtée, à condition que la flèche endommagée puisse être identifiée

* lorsqu'une flèche atteint une autre flèche et se plante ensuite en cible après avoir été déviée, elle doit être comptée suivant sa position en cible.

* lorsqu'une flèche atteint un autre blason que celui du compétiteur, elle ne doit pas être comptée

AMÉNAGEMENT DE LA SALLE



Le détalonnage

Février 2019 N°6

Le détalonnage permet de déterminer la position des repères d'encoche. Il correspond à la hauteur du tube par rapport à une ligne perpendiculaire à la corde passant par le repose flèche.

Il doit être adapté pour éviter les oscillations verticales que peut subir la flèche lors de son envol.

Le réglage du détalonnage se fait au travers la réalisation du test flèches empennées/flèches non empennées. Ce test consiste à tirer des flèches empennées et des flèches non empennées sur un visuel à 18 mètres pour les novices et 30 mètres pour les plus expérimentés.

Toutes les flèches doivent arriver à la même hauteur (± 3 cm), mais :

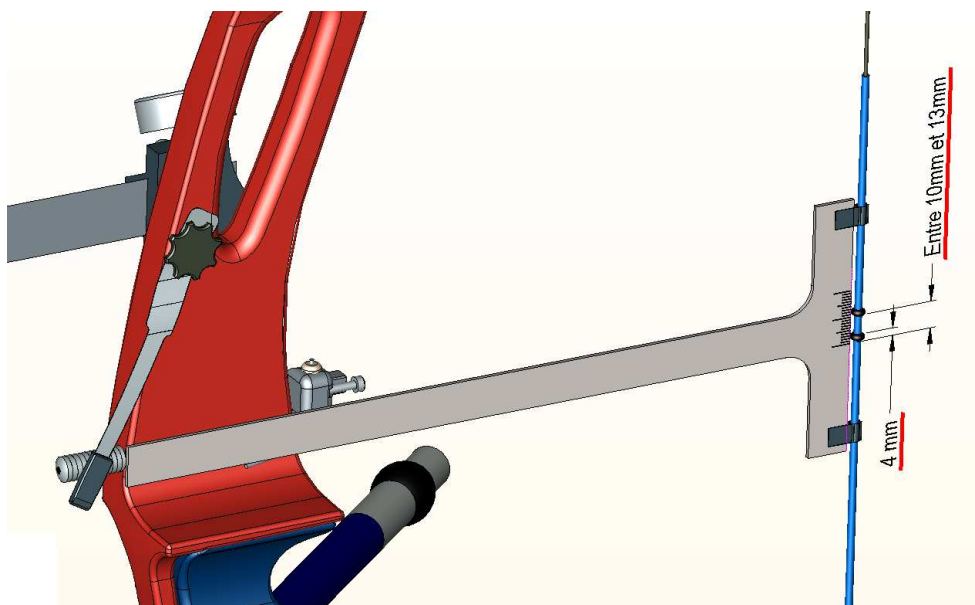
- Si les flèches sans plumes arrivent au dessus des flèches avec plumes : le point d'encoche est trop bas.
- Si les flèches sans plumes arrivent au dessous des flèches avec plumes : le point d'encoche est trop haut.

Astuce : Avant de faire votre point d'encoche définitif (nous vous conseillons d'utiliser du tranchevil), vous pouvez utiliser du scotch afin de déterminer la bonne hauteur des repères d'encoche. Seul le repère du haut est nécessaire pour déterminer la bonne hauteur.

Réglage initial en partant du nock du haut

Partie inférieure du nock du bas entre 10 et 13mm.

Il s'agit d'un pré-réglage. Pour affiner réaliser un test de réglage d'étalonnage.



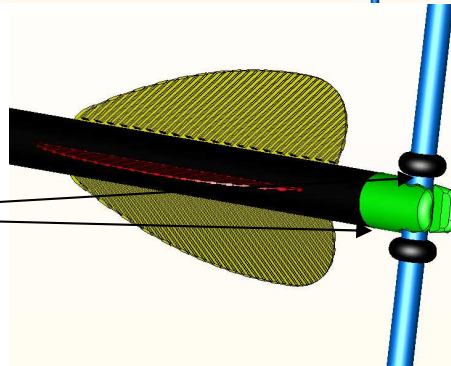
Réglage initial en partant du nock du bas

Partie supérieure du nock du bas à 4mm.

Il s'agit d'un pré-réglage. Pour affiner réaliser un test de réglage d'étalonnage.

Quelque soit votre choix de départ, pensez à laisser un léger **degré de liberté entre l'encoche et les deux nocks**

afin d'éviter le pincement.



Rubrique jeux

Rien de mieux qu'un bon coin de détente. Un rébus sur le thème du tir à l'arc.

A)



Solution

du mois de janvier

A)



sein — C — bas — sss — tees — I

Saint Sébastien



Clicker ou contrôleur d'allonge

Le Clicker est habituellement une fine lame d'acier souple fixé sur la poignée. La flèche est placée sous le Clicker de telle manière qu'à pleine allonge la pointe se dégage de la lame d'acier.

Le Clicker va alors se plaquer contre la poignée en émettant un 'clic' que l'on pourra entendre. Ce son déclenchera la décoche de l'archer.

L'utilité du Clicker est qu'il va permettre de lâcher au bon moment uniquement lorsqu'on aura atteint la pleine allonge et donc améliorer la constance du tir, car demi-pouce de différence d'allonge peut considérablement faire varier la puissance du tir et donc la hauteur de l'impact en cible.

cher! C'est donc important d'enseigner au subconscient que le clic n'est pas la fin du tir – c'est en fait le milieu. Le Clicker est une simple indication que nous avons atteint un point à partir duquel nous pouvons relâcher la flèche.

Cela prend un temps significatif pour apprendre à utiliser le Clicker correctement.

un secret à la réussite dans le tir à l'arc c'est la "continuité du geste". C'est extrêmement difficile de reprendre quand on est arrêté.

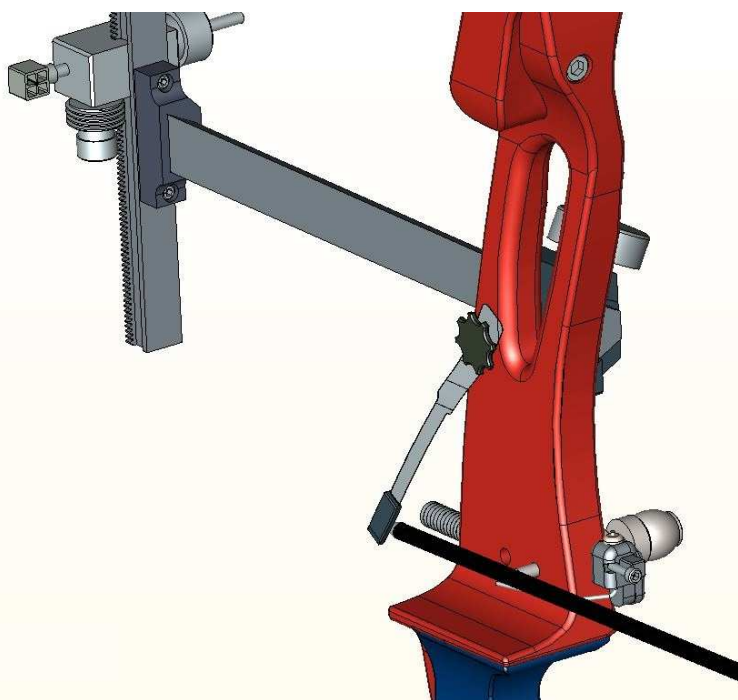
Ceci dit, un Clicker est essentiel pour les meilleurs compétiteurs et apprendre à le maîtriser est essentiel pour de bonnes performances.

Point technique

Il faut s'assurer que le Clicker ne contrarie pas la pression donnée par le berger button, c'est à dire que la pression du Clicker ne doit pas être plus grande que celle que fournit le berger. Si c'est le cas la flèche va bondir de l'arc dès que le Clicker sera passé.

quatre ou cinq fois et regardez la pointe avec attention. La pointe ne doit pas bouger (latéralement) lorsque le Clicker se rabat.

Si le Clicker contraint le berger button la flèche aura une rotation vers extérieur de la fenêtre de l'arc.



Jamais un appareil aussi simple n'a paralysé autant d'ar-

Pour vérifier cela, tirez la flèche hors du Clicker

*« un Clicker est
essentiel pour les
meilleurs compétiteurs
et apprendre à le
maîtriser est essentiel
pour de bonnes
performances »*

Le FOC

Février 2019 N°6

Lorsque vous modifiez le poids de la pointe pour compenser une rigidité de tube inadaptée ou pour améliorer le vol sous le vent, prenez garde de rester dans les limites raisonnables d'équilibre de la flèche. Respectez le FOC (Front of Centre : rapport entre la position d'équilibre de la flèche et le milieu de la flèche) conseillé. Easton conseille de respecter les valeurs suivantes :

ACC	9-11%
ACE	11-16%

Le FOC est un pourcentage que l'on calcule par la formule suivante :

$$FOC = 100 \times \frac{A-L/2}{L}$$

où :

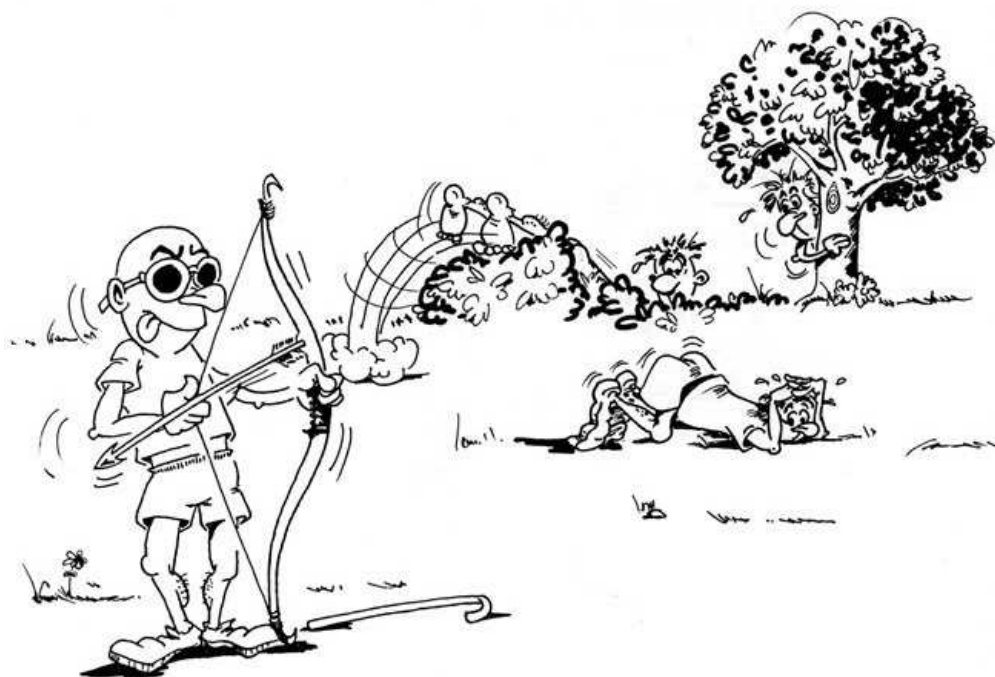
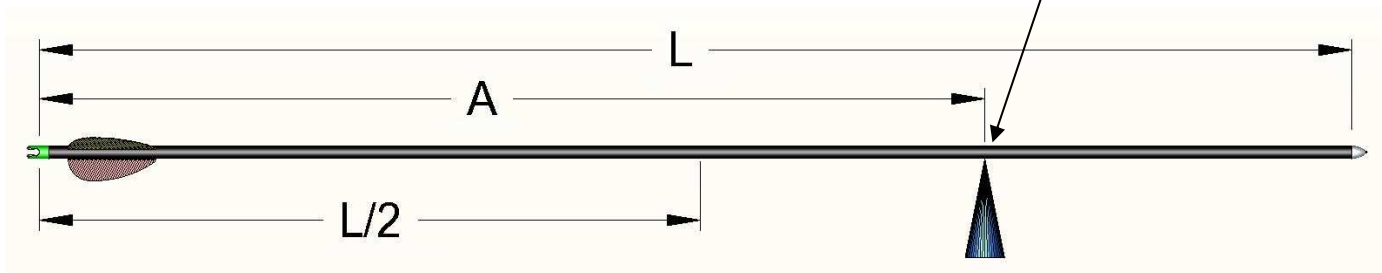
A : la distance entre le creux de l'encoche au point d'équilibre de la flèche complète (avec sa pointe, son encoche, son empennage).

L : est la longueur calculée en-

Flèches aluminium 7-9%

point d'équilibre

Humour



Archer célèbre Achille

Achille est un héros de la mythologie grecque. C'est le fils de la nymphe de la mer Thétis et du roi des Myrmidons de Thessalie Pelée : c'est donc un demi-dieu que sa mère voulut rendre immortel enfant en le trempant à sa naissance dans le fleuve Styx. La légende veut que toute partie du corps qu'on y plongeait devenait invul-



*« Le mythe est ainsi
devenu une locution
qui fait partie de
notre langage
courant. »*

néral. **Aussi, Thétis plongeait-elle son fils Achille dans les eaux sacrées du fleuve des Enfers aux vertus réputées à l'exception du talon, puisqu'elle le tenait par le pied, erreur qui coûtera la vie à Achille adulte.**



Le héros grec participa à de nombreux combats pendant la guerre de Troie où il s'illustra par des faits d'arme remarquables. Ceux-ci sont narrés par Homère dans *L'Illiade*. Revêtu de son armure étincelante forgée par Héphaïstos, il était la hantise des Troyens. Il cessa cependant de combattre après dix ans de siège de la cité troyenne suite à un différend avec un de ses alliés grecs, Agamemnon. Mais lorsque que son ami Patrocle trouva la mort sous les coups d'Hector, un prince de Troie, Achille reprit le combat et vengea son ami en tuant Hector.

Le fils du roi des Myrmidons amena les grecs aux portes de Troie mais fut mortellement blessé par Pâris, le frère d'Hector, qui lui décocha une flèche empoisonnée au talon.



Le talon d'Achille désigne ainsi le point faible d'une personne ou d'une entité aussi forte paraît-elle. Le mythe est ainsi devenu une locution qui fait partie de notre langage courant.

Voici un peu d'art. avec cette peinture naturellement sur le thème de l'archerie.



« Le tir à l'arc
peut être
l'inspiration
d'artiste peintre
et de poète. »

Poème « L'abat oiseau»

Très beau poème de Fabrice H.
Cie d'ac de Villeparisis

*Au doux pays des gros genoux
C'est un oiseau de bois sculpté
Qui attend fort toute l'année
Les Chevaliers pour les Rameaux.*

*Au creux du coeur de chaque archer
Il se repose sur une branche
Il est d'amour, de joie, de bois
Il est d'éclat et de couleur.*

*Il surgit d'un panier d'osier
Et vient se poser sur le noir.
Il s'offre aux flèches de chacun
En holocauste comme Sébastien.*

*Jusqu'à tomber blessé à mort
Dans un éclat de voix, de vois.
C'est un oiseau de vie, d'espoir
Et le tambour salue le roi.*



Compagnie d'Arc d'Asnières

Gymnase Descartes
2, rue des Mourinoux
92600

Asnières sur seine

Téléphone : 06 63 53 18 68

Messagerie :

arc.asnieres@hotmail.fr

RETROUVEZ- NOUS SUR LE
WEB!

HTTP://WWW.COMPAGNIE-ARC-
ASNIERES.COM/

Glossaire

C

compound Mot anglais synonyme d'arc à poulies.

contrôleur d'allonge (clicker) Lamelle métallique qui permet à l'archer de savoir quand lâcher sa flèche. Il peut garder ainsi une allonge constante.

corde Assemblage de fibres muni à chaque extrémité d'une boucle.

cordon Cercle délimitant les zones d'un blason ou d'une zone de point.

D

Dacron™. Fil synthétique utilisé dans la fabrication des cordes. Indiqué pour les arcs d'initiation et les arcs compounds.

débander Décrocher la corde de la poupée situé sur la branche supérieure pour permettre de le mettre au repos entre deux séances de tir.

décoche Action de libérer la flèche.

décocheur mécanique Dispositif permettant le maintien de la corde pendant l'armement et la visé, et le lâcher de la corde par simple appui sur un bouton. Utilisé sur les arc compound.

dé encocher Action de retirer la flèche de la corde sans l'avoir tirée.

détalonnage Réglage de la hauteur d'emplacement de l'encochage de la flèche sur la corde. Empêche la flèche de talonner au passage de la fenêtre l'arc.

détendre Un arc se détend lorsque son band diminue notamment par allongement de la corde.

doigtier Accessoire de tir formé de trois doigts de gant et utilisé par les chasseurs.

dos Face extérieure de l'arc opposée à la corde.

dragonne Courroie ou cordelette qui sert à retenir l'arc sur la main ouverte du bras d'arc. Cela permet de laisser réagir l'arc librement.

dynamomètre Appareil servant à déterminer la puissance de l'arc à l'allonge de l'archer.

E

écarteur Synonyme de Berger button ou BB.

échauffement physique Mouvements d'échauffement musculaire à exécuter avant chaque séance de tir.

embout (d'arc) Synonyme de poupée.

écarteur de câbles Barre métallique insérée dans la poignée de l'arc compound à la hauteur du viseur ou sous la poignée. Elle a pour fonction d'écarter les câbles du passage des plumes de la flèche.

empennage Ensemble des ailettes fixées au talon d'une flèche pour en stabilise le vol.

empenneuse Instrument permettant de coller les plumes avec précision.

encoche Fente pratiquée au talon de la flèche ou pièce rapportée et collée l'échancrure s'adapte à la corde.

enferron Pointe de flèche métallique à douille.

épaule d'arc épaule du bras porteur de l'arc.

épaule de corde épaule du bras qui tire la corde.

équerre Instrument de mesure permettant de contrôler le band, le point d'encochage et le tiller.

Étalonnage de l'arc Caractéristiques d'un arc fournies par le fabricant. Les caractéristiques mentionnées sont: Sa hauteur, son poids (force) à une allonge standard.

excentrique Poulie destinée à recevoir les câbles de l'arc compound. Son axe de rotation est désaxé par rapport au centre de la poulie.

F

face face interne de l'arc, côté tireur.

Fastflite™ Fil synthétique extrêmement résistant utilisé pour les cordes et les câbles.

fausse-corde Accessoire servant à bander un arc lorsque l'on n'a pas de bandoir à disposition.