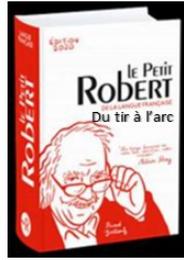


Dictionnaire de l'archer



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

- A -

ACCROCHAGE : même chose que l'ancrage, mais le pouce de la main de corde est accroché sur le cou. Valable uniquement si on a de très grande mains.

ALLONGE DU TIREUR : lorsque l'arc est en tension, c'est la distance en centimètres entre le creux de l'encoche et l'extérieur de la poignée.

ALLONGE REELLE : c'est la mesure exacte de la flèche d'un tireur, prise du fond de l'encoche à l'extérieur de l'arc en position de tir.

ALLONGE THÉORIQUE : lorsque l'arc est en tension, c'est la distance en centimètres entre le creux de l'encoche et le milieu du berger bouton, plus 2 cm.

ALLONGE VBAR : se fixe entre la poignée d'arc et le Vbar, permet d'avancer le centre de gravité de l'arc.

AMORTISSEUR : élément fixé sur le stabilisateur qui absorbe les vibrations.

***AMPLITUDE** : se définit par la distance entre l'entrée du câble secondaire et son point de sortie.

ANCRAGE : En position de tir, c'est le maintien de la corde sous la mâchoire, avec le pouce de la main de corde à l'intérieur.

ARC CLASSIQUE : utilisé dans la plupart des spécialités, il est avec ou sans viseur.

***ARC COMPOUND**: arc à poulies permettant de diminuer la puissance à l'allonge du tireur. Est souvent plus léger que l'arc olympique. Permet un effort moindre et un temps de visée plus long.

ARC OLYMPIQUE : arc classique, soit avec des lattes en bois, soit des lattes en carbone (nettement plus coûteuses).

ARMEMENT : action qui consiste à tendre l'arc jusqu'à l'ancrage (avec flèche).

ARMEMENT A VIDE : même action que l'armement, mais sans flèche.

BALANCE : réglage de la longueur des câbles primaires.

BAND : correspond à la distance d'écartement entre la corde et le centre de la joue d'arc (arc bandé au repos).

BANDER L'ARC : action d'armer l'arc, en accrochant les oeillets de la corde sur les branches de l'arc (ne pas confondre avec l'armement qui est l'action de tirer sur la corde).

BANDOIR : accessoire permettant de bander la corde sur l'arc (fausse corde).

BARBOW : terme anglais qui veut dire " tir sans viseur ".

BERGER BUTTON : accessoire permettant le réglage de la flèche en absorbant, en partie, le paradoxe de cette dernière. Améliore le vol de celle-ci. Dispose souvent de trois ressorts : un souple, un moyen, un fort. A régler rigoureusement selon le type de flèche et le groupement.

BEURSAULT : spécialité traditionnelle pratiquée dans un jeu d'arc.

BIATHLON : spécialité de loisir qui associe la pratique du tir à l'arc et du ski de fond.

BLASON : les blasons existent en différentes tailles selon les distances et le type de tir. Par exemple, en field, ce sont des blasons avec un centre jaune et les autres zones sont noires. Pour le 18 m on utilise des blasons de 40 cm en mono spot et 15 cm en tri spot, pour le 25 m, des blasons de 60 cm, pour le 30 - 50 m, des blasons de 80 cm et pour le 70 m - 90 m, des blasons de 122 cm. Les zones blanches valent 1 et 2 points, Les zones noires 3 et 4 points, Les zones bleues 5 et 6 points, Les zones rouges 7 et 8 points, Les zones jaunes 9 et 10 points. Le dix n'est pas le même pour les arcs olympiques et les compounds (on parle alors de 10 iner ten).

BRACELET : accessoire qui protège l'avant-bras d'arc lors du lâcher.

BRANCHES DE L'ARC : inférieure et supérieure : les lattes

BRAS D'ARC : bras qui tient l'arc.

BRAS DE CORDE : bras qui tire sur la corde.

BRIN : éléments de fils qui composent la corde.

BUTTES DE TIR : ensemble de paille compressée qui reçoit les flèches pendant le tir. Endroit où l'on dispose les blasons ou cartes

CALIBRE : diamètre intérieur et extérieur du fût.

CANON : stabilisateur long à l'avant de l'arc.

CARQUOIS : permet d'avoir ses flèches, ses jumelles et son petit matériel de réglage à portée de la main (attention : gaucher et droitier).

CHASSE D'UN ARC : puissance de propulsion à la détente de l'arc. Elle est fonction de la qualité de l'arc, de la rapidité avec laquelle la corde revient à la position de tension minimum, au point mort.

CIBLE : ensemble de paille compressée qui reçoit les flèches pendant le tir et sur lequel est fixé le blason..

CLAQUAGE DE L'ARC : réaction anormale et dangereuse pour la durée de l'arc, exécutée lors de la décoche.

CLICKER : lamelle métallique qui permet à l'archer de savoir où il en est dans son effort musculaire. Il peut garder ainsi une allonge constante et éviter de fondre (= contrôleur d'allonge).

COLLE POUR ENFERRON : cette colle est utilisée pour fixer les pointes dans les fûts. On choisit le type de colle en fonction du type de fût. Ce n'est pas la même colle pour les fûts en aluminium et les fûts en carbone.

COLLE POUR PLUME : permet de fixer ses plumes sur le fût. A mettre précautionneusement. Parfois, pour les Spin Wing, la colle est remplacée par du double face. Très amusant à faire : -)

COLLE-PLUMES : appareil à coller les plumes sur les tubes de flèches.

COMPOUND : arc à poulies permettant de diminuer la puissance à l'allonge du tireur.

CONE : partie arrière du tube.

CONTROLEUR D'ALLONGE : petit appareil réglable se posant sur l'avant de la "joue d'arc", servant à limiter l'allonge de la flèche à la tension de la corde.

CONTROLEUR D'OUVERTURE : même appareil que le contrôleur d'allonge, mais avec une autre fonction : il sert au contrôle de l'ouverture d'armement, c'est-à-dire qu'il indique exactement la "fin de course" de la tension de la corde après l'ancrage, ceci pour un alignement des épaules toujours identique.

CORDE : élément accroché aux extrémités de l'arc qui sert à l'armement de ce dernier ; elle est formée par des "brins" en fil de Dacron, de Kevlar, de Fast Flight ou de Dyneema. La partie centrale est recouverte d'un tranche fil où se fixent les points d'encoche. En initiation on utilise surtout des cordes en Dacron.

- D -

Retour

DACRON : matériau utilisé pour les cordes d'initiation.

DEBANDER L'ARC : action de décrocher l'oeillet de la corde de la branche supérieure de l'arc pour mettre ce dernier au repos.

DECOCHE : action de libérer la flèche.

DECOCHEUR : remplace la décoche manuelle sur les arcs compounds. S'utilise exclusivement avec des arcs compounds. Il en existe de tous les types et de tous les prix.

DETALONNAGE : réglage de la hauteur d'emplacement de l'encoche de la flèche sur la corde, afin d'empêcher la flèche de "talonner" au passage de l'arc.

DOIGTIER : accessoire utilisé par les chasseurs, le plus souvent, qui permet la protection des doigts qui tiennent la corde.

DRAGONNE : accessoire qui sert à retenir l'arc sur la main ouverte lors de la décoche et permet de laisser réagir l'arc librement.

DYNEEMA : matériau utilisé pour les cordes de compétition.

- E -

Retour

ÉCHAPPEMENT : moment du lâcher de la corde.

EMPENNAGE : partie de la flèche qui représente l'ensemble des plumes naturelles ou plastiques assurant la stabilité et la sustentation de la flèche dans sa trajectoire.

EMPENNEUSE : instrument permettant de coller les plumes avec précision.

ENCOCHAGE : partie de la corde venant se placer dans l'encoche.

ENCOCHE : élément en plastique, que l'on place à l'extrémité de la flèche et qui reçoit la corde dans son creux.

ENFERRON : pointe métallique montée sur la flèche. Pour les fûts en aluminium, on utilise le plus souvent des pointes de 7% ou de 9%. Pour les fûts en carbone le choix est beaucoup plus vaste.

EPAULE D'ARC : épaulement du bras porteur de l'arc.

EPAULE DE CORDE : épaulement du bras qui tire la corde.

EQUERRE : instrument de mesure permettant de fixer le band, le point d'encoche (le détalonnage) et le thiller.

ETALONNAGE DE L'ARC : caractéristiques d'un arc fournies par le fabricant. Les caractéristiques mentionnées sur l'arc sont : sa hauteur, son poids à une longueur précise (en général, 28" ou 71 cm).

EXCENTRIQUE : poulie excentrée située à l'extrémité de la branche.

FAST FLIGHT : type de corde utilisé après l'initiation. Très solide, il n'est pas rare de conserver une corde une saison entière, mais très rapide. A éviter sur les arcs d'initiation, on pourrait casser les poupées.

FAUSSE CORDE : accessoire permettant de monter la corde sur l'arc (bandoir).

FENETRE D'ARC : partie centrale de l'arc largement dégagée (ouverture de 20 cm de hauteur environ sur la moitié de l'épaisseur de l'arc pour les arcs de tir F.I.T.A., et dégagée beaucoup moins haut pour les arcs de chasse) ; ce dégagement sert à centrer la flèche de l'arc, en position de tir.

F.I.T.A. : Fédération Internationale de Tir à l'Arc.

FLAMBAGE : paradoxe de la flèche.

FONDRE : action de laisser l'arc se refermer à cause d'un mauvais maintien musculaire.

FORCE DE MAINTIEN: force réduite de 50 à 65 % à pleine allonge sur un compound.

FORCE DE PIC : c'est le moment où la puissance des branches est à son maximum lors de la mise en tension de l'arc.

FORCE DE PIC CALCULEE : force calculée en fonction du type de matériel utilisé.

FORCE DE PIC MESUREE : la force de pic mesurée (force maximum ou "de pointe" de l'arc) d'un arc à double courbure est la force nécessaire (exprimée en livres) pour tirer votre pleine allonge. Un compound atteint sa force de pic maximum avant de parvenir à l'allonge maximum. Passé ce point la tension est "soulagée" et la résistance est réduite de 50 à 65 %.

FUT : le tube de la flèche.

FOURCHE : partie de la main d'arc formée par le pouce et l'index qui sert à maintenir l'arc dans une main ouverte.

- G -

Retour

GOLF ARCHERY : spécialité de loisir qui associe le golf et le tir à l'arc.

GORGE : rainure qui se trouve au centre des extrémités des branches, côté intérieur de l'arc. Elles servent, lors de la décoche, à guider le retour de la corde.

GRAIN D'ORGE : différents types de points de mire. Au choix du tireur. L'œilleton est la partie qui reçoit le grain d'orge.

GRAISSE : produit que l'on met sur la corde une fois que celle-ci est terminée. Ne pas en mettre trop souvent. A faire également après un tournoi par temps de pluie.

GRIP : pièce qui est ajoutée d'office à la poignée de l'arc pour une prise plus confortable. On peut aussi la faire fabriquer par un armurier selon la morphologie de la main.

GROUPEMENT : notion qui définit la précision du tir par le positionnement des flèches entre elles.

- H -

Retour

HAUTEUR D'ARC : distance exprimée en pouce, d'une poupée à l'autre.

HLB : ligue néerlandophone de tir à l'arc.

HYPER-LAXITE : pour le bras d'arc, excès de relâchement dans les articulations du coude, dont l'avant-bras part fortement vers l'extérieur. Problème assez fréquent chez les femmes.

- I -

Retour

INER TEN : petit 10 utilisé auparavant pour les compounds et, qui depuis peu de temps, est pris en compte également pour les recurves.

INSERT : certaines pointes n'ont pas de manchon, elles se vissent sur un insert dont la fonction est de recevoir des pointes de poids différents.

- J -

Retour

JOUE DE L'ARC : se trouve dans la fenêtre de l'arc. C'est la partie plate et verticale de l'ouverture où, à sa base, est placé le "repose-flèche".

- K -

Retour

KELVAR : matériau qui était utilisé pour les cordes de compétition. Très fragile. Peu utilisé de nos jours.

- L -

Retour

- M -

Retour

MAIN D'ARC : main qui tient l'arc.

MAIN DE CORDE : main qui tire la corde.

MALADIE DE LA CARTE ou du jaune: impossibilité de se stabiliser sur le point à viser et décoche, par psychisme, au passage du "viseur" sur le point à viser, sans pouvoir s'y fixer.

MANCHON : partie de la pointe ou de l'encoche qui vient s'insérer à l'intérieur du tube.

MANQUE : se dit d'une flèche hors cible et est représenté par un M sur la feuille de marque

MARQUE : la feuille de marque permet de noter le résultat en cible.

MARSOUINNAGE : oscillations verticales de la flèche.

MONO SPOT : blason unique.

- N -

Retour

NAZETTE : repère de hauteur fixé sur la corde à la hauteur de la base du nez où celui-ci se fixe par un appui léger.

NOCK SET : se place sur la corde pour faire les points d'encoche. Sert parfois aussi dans les réglages ou comme points de repère pour les compounds.

- O -

Retour

OEILLETS DE CORDE : extrémités de la corde qui sert à la fixer sur les branches de l'arc. L'oeillet supérieur est plus grand que l'inférieur pour permettre le passage de la branche d'arc.

OEILLETON : partie du viseur qui reçoit le grain d'orge.

*OVERDRAW : pièce ajoutée aux arcs compounds permettant de tirer des flèches plus longues que prévu.

- P -

Retour

PALETTE : accessoire servant à la protection des doigts tirant la corde et permettant un dégagement unifié de cette dernière.

PARADOXE : réaction de la flèche au moment du lâcher (flambage du tube).

PAS DE TIR : emplacement des pieds du tireur au moment du tir, indiqué par un marquage au sol : piquet, ligne.

PEAK POWER : c'est le moment où la puissance des branches est à son maximum lors de la mise en tension de l'arc.

PESON : appareil qui permet de mesurer la puissance de l'arc.

PINCE : permet de serrer et d'enlever les nock set.

PISTON AMORTISSEUR : pièce du Berger Bouton dépassant légèrement de la poignée de l'arc en direction du pose flèches et permettant par réglage du ressort un bon flambage de la flèche.

PLANCHER DE L'ARC : C'est la petite face plate à la base de la joue d'arc, formant généralement une équerre avec

celle-ci. Il fait partie de la fenêtre d'arc.

PLASTRON : accessoire évitant le frottement de la corde sur les vêtements chez les archers dont la corde touche la poitrine en position de tir.

PLEINE ALLONGE

PLUMES (naturelles ou plastiques) : Elles forment l'empennage d'une flèche, qui peut en comporter 6, 4 ou plus couramment 3, ces dernières étant appelées : plume coq, plumes poule (la haute et la basse).

PLUME COQ : plume de la flèche d'une couleur différente des autres, positionnée vers l'intérieur de l'arc pour les recurves et vers le bas de l'arc pour les compounds.

PLUMES NATURELLES : utilisées surtout pour le tir en salle sur courtes distances (18 - 25 m). Stabilisation rapide de la flèche mais aussi freinage.

PLUMES PLASTIQUES : type de plumes le plus souvent utilisé. Existe dans toutes les couleurs. On peut parfois les faire décorer à ses propres couleurs. On choisit sa longueur de plume en fonction des distances et de ses flèches, plus la distance est courte, plus la flèche doit se stabiliser rapidement et plus la plume peut être importante. Inversement, sur des fûts en carbone et pour des longues distances, on utilise de très petites plumes pour offrir une pénétration maximum dans l'air. Il y a des plumes poules et des plumes coqs.

PLUMES POULES : les autres plumes d'une flèche..

PLUMES SPIN WING: utilisées surtout pour le tir en extérieur avec des fûts en carbone. Permettent une très grande pénétration dans l'air. Inconvénient, ne collent pas très bien.

POIDS : se placent sur les stabilisateurs pour mieux régler l'équilibre de l'arc.

POIDS DE POINTE : poids de l'enferrons exprimé en % ou en grains.

POIGNÉE : c'est le corps de l'arc.

POINT DE PIVOT : centre mécanique de l'arc (creux de poignée).

POINT DE PRESSION : lorsque l'arc est en tension, c'est le point de contact le plus important entre le grip et la main d'arc.

POINT D'ENCOCHAGE : repères constants sur la corde qui reçoivent l'encoche.

POINTE : embout de la flèche.

POSE ARC : permet de poser un arc compound.

POSE FLECHE : permet de poser la flèche sur l'arc. Il doit être réglé avec précision. Au départ, on utilise des pose-flèches en plastique. Il existe aussi des pose-flèches magnétiques de très bonne facture pour les olympiques. Sur les compounds, ils sont très sophistiqués et offrent des options de réglage extraordinaires.

POUCES : environ 2,54 cm.

***POULIE** : ce qui permet de diminuer la force de tension sur les compounds.

POUPEE : désigne à la fois l'extrémité de la branche et de la corde.

***PRIMAIRE (CABLE)** : adjectif définissant les câbles se situant au centre de l'arc.

PROTEGE BRAS : évite les frottements - et les bleus : -) - lors du lâcher de la corde. Tous les modèles sont permis. Mais une chaussette ou un coude font aussi bien l'affaire.

PUISSANCE MARQUEE : elle est exprimée en livres sur la branche inférieure de l'arc.

PUISSANCE REELLE : arc pesé à l'allonge du tireur.

- R -

Retour

REPÈRE ARRIÈRE : contact entre la main et le visage lorsque l'arc est en tension.

REPÈRE AVANT : positionnement de l'ocillon du viseur par rapport au centre de la cible.

REPERES DE BASE : ils servent au départ de l'armement, pour retrouver à l'identique le point de départ à chaque armement (indispensable).

REPERES SUR L'ARC : points fixes marqués sur l'arc pour un alignement ou un repérage.

REPOSE FLECHE : accessoire fixé sur la "joue d'arc", à 17 mm environ du "plancher d'arc".

RETOUR MUSCULAIRE : ce sont, après l'ancrage à la mâchoire, les quelques centimètres de relâchement de tension qui permettent aux muscles de se mettre en place après l'ancrage.

REVENIR : discipline qui consiste à reprendre chaque contrôle depuis le début, quand, à l'ancrage, l'archer sent que sa position n'est pas parfaite ou a dépassé son "temps de tenue".

ROTATION musculaire du bras d'arc : permet la mise en place de tous les muscles de l'épaule et du bras d'arc pour un départ d'armement.

- S -

Retour

SECONDAIRE (CABLE) : adjectif définissant les câbles se situant en sortie de poulie, sur lesquels la corde vient se fixer.

SERVING : permet de bien serrer le tranche fil pour la confection de sa corde.

SORTIE DE FLECHE : manière dont la flèche quitte l'arc, doit être réglée avec précision afin d'éviter que la flèche ne touche une partie de l'arc en sortant et pour obtenir un meilleur groupement.

SOUPLESSE DE TIR : position non contractée, décoche souple et rapide toujours identique.

SPINE : à la décoche, la flèche subit une brusque poussée par la corde. Cette force de propulsion, du fait de l'inertie de la flèche, provoque une déformation du tube en fonction de la flexibilité, de la rigidité du matériau de fabrication, et de la résilience.

Le spine des flèches est choisi en fonction de la force de l'arc utilisé à l'allonge réelle du tireur.

STABILISATEUR COURT : ils stabilisent l'arc horizontalement et permettent un meilleur groupement en latéral. On les utilise peu en compound, mais cela se fait de plus en plus.

STABILISATEUR D'UN ARC : tige à contre-poids plus ou moins longue, fixée sur la face extérieure de l'arc. Il est très utile pour les "coups de poing" et les "coups de poignet" ; bien réglé, il augmente l'inertie de l'arc, et donc retarde ses réactions, son avantage est de ralentir et de freiner ces "coups" pour laisser passer la flèche. Son effet augmente avec la force de l'arc. A défaut des "coups" cités ci-dessus, cet appareil devient un "gadget" dangereux, s'il n'est pas réglé exactement à la position du tireur utilisateur. Bien réglé, il servira de compensateur de stabilité.

STABILISATEUR LONG - CANON : ils stabilisent l'arc, évitent une partie des vibrations. Il en existe en aluminium et en carbone. En général, le choix de la longueur se fait en fonction de l'allonge du tireur. Certains stabilisateurs sont réglables par l'ajout de poids, d'autres, les plus récents, par des poids mobiles, d'autres encore sont hydrauliques. Le dernier modèle de chez Easton contient un produit qui absorbe les vibrations et peut être inversé pour mieux équilibrer l'arc.

SUCETTE : point de repère se fixant sur la corde et touchant l'archer au visage et pour être plus précis, au niveau des lèvres. Se place aussi bien sur un compound que sur un olympique. (diamètre maximum toléré : 10 mm).

SYSTÈME DE VISÉE : formé par quatre points (oeil, ocillon du viseur main d'arc, main de corde) il est encore

appelé " quadrilatère " .

- T -

[Retour](#)

TALON DE LA BRANCHE : la base inférieure de la branche.

TALON DE L'ARC : partie qui commence en haut de la poignée de l'arc et se termine à l'extrémité du "plancher", côté intérieur (côté corde) ; ce talon repose sur la fourche de la main d'arc.

TALONNAGE : c'est une très mauvaise sortie de la flèche, dont les causes sont nombreuses. Au passage de l'arc, la flèche talonne par le tube et l'empennage sur le plancher et la joue d'arc.

TAP : terme anglais qui se traduit par "calle". C'est un élément que l'on trouve sur certaines palettes et qui permet d'améliorer dans certains cas le repère au visage.

TEMPS DE RETENUE en tension : Laps de temps, entre la fin de l'ancrage et la décoche, qui est propre à chaque archer, temps qui ne doit jamais être dépassé.

TEST A LA POUDRE : voir la section sur les tests.

TEST HAMILTON : voir la section sur les tests

TEST DU PAPIER : voir tests. Attention, peu fiable pour les recurves.

TFC : élément entre le Vbar et le(s) stabilisateur(s) qui absorbe encore un peu plus les vibrations. Peu utile avec des stabilisateurs en carbone.

THILER : distance mesurée en centimètres qui se situe entre le talon de la branche une fois enclenché dans la poignée et la corde (arc bandé au repos).

TIR AU DRAPEAU : spécialité de loisir.

TIR BEURSAULT : tir national à 50 m de 40 à 80 flèches, sur cartes noires et blanches.

TIR F.I.T.A. : distances internationales : 90, 70, 50, 30 m pour les hommes ; 70, 60, 50, 30 m pour les femmes. Cartes zonées de 1 à 10, 5 couleurs : blanc, noir, bleu, rouge et centre jaune. 80 cm de grandeur pour les 30 et 50 m. 122 cm pour les 60, 70 et 90 m. De même, en "Tir en Salle" à 18 et 25 m. Cible de 40 cm et 60 cm. Ainsi que le "Tir en Campagne".

TIR FIELD : tir international, style chasse tout terrain ; se tire en tir instinctif ou avec viseur, avec distances connues et inconnues, cartes avec spot ou animal.

TIR DE CHASSE : discipline de tir sur blasons animaliers.

TRANCHE FIL : permet de finir une corde et de la renforcer à certains endroits : poupées et points d'encoche. A choisir selon son type d'encoche.

TRI SPOT : blason composé de trois cibles verticales.

TUBE : fût sur lequel sont montés l'encoche, l'empennage et l'enferrons formant la flèche.

TUBE NU : flèche sans plumes permettant de faire une série de tests.

- V -

Retour

VBAR: permet de fixer les stabilisateurs pour obtenir différentes orientations au niveau des stabilisateurs latéraux positionnés en "V" au niveau de la poignée d'arc.

VERROUILLAGE de position : Stabilité définitive.

VISETTE : sert de second point de visée sur un arc compound. Toujours choisir l'orifice le plus étroit possible. Existe avec lentille de correction.

VISEUR : accessoire fixé sur l'arc et permettant de viser directement la cible.

VISUEL : petit morceau de papier ou de blason utilisé lors d'un test de réglage ou d'un travail technique, il est fixé directement sur la butte de tir (paille).

VOLEE : nombre de flèches tirées l'une à la suite de l'autre par un même tireur, sur une même cible (en compétition : volée de 3 flèches).

- X -

RETOUR

X: Indique sur la feuille de marque la valeur du petit 10