



Bienvenue à la
1^{ère} Compagnie d'Arc de Roissy en Brie



Sommaire

I	Composition de la Compagnie
II	Organisation de la Compagnie
II-1	Le conseil d'administration
II-2	Les dignitaires
III	La vie dans la Compagnie
IV	Le tir a l'arc
IV-1	Les règles de sécurité
IV-1-1	En dehors du pas de tir
IV-1-2	Sur le pas de tir
IV-1-3	Après le tir
IV-1-4	En montant aux cibles
IV-1-5	Aux cibles
IV-2	Les règles de courtoisie
IV-3	Les équipements
IV-3-1	La ciblerie
IV-3-2	Le matériel de l'archer
IV-4	Présentation du tir
IV-4-1	Les principaux types d'arc
IV-4-2	Les différentes disciplines de tir
IV-5	L'initiation
V	La tradition
V-1	La Saint Sébastien
V-2	L'abat l'oiseau
V-3	Le prix du Roy
V-4	Le bouquet provincial
VI	Jardin d'arc
VII	Infos pratiques
VIII	Petit lexique des termes utilisés en archerie

I COMPOSITION DE LA COMPAGNIE

Tous les membres de la compagnie à jour de leur cotisation ont les mêmes droits **AINSI QUE LES MEMES DEVOIRS.**

La compagnie est animée par des **BENEVOLES** désireux de faire partager une passion.

Il est essentiel que lorsque cela est nécessaire **TOUS LES MEMBRES** participent aux tâches (Entretiens du matériel, Organisation du concours, participation à des événements traditionnels).

II ORGANISATION DE LA COMPAGNIE

II-1 Le conseil d'administration

La Compagnie est gérée par un conseil d'administration qui est élu annuellement lors de l'assemblée générale. Au sein du conseil d'administration est élu un bureau composé au minimum de :

Un(e) Président(e),

Un(e) Trésorier(e)

Un(e) Secrétaire,

Pour la bonne marche de la compagnie d'autre attribution sont repartis entre les membres du conseil d'administration :

Un(e) Responsable du matériel,

Un(e) Responsable des concours.

Un(e) Censeur

II-2 Les dignitaires

L'Empereur : Titre décerné à celui qui a été Roy trois années consécutives. L'Empereur conserve son titre aussi longtemps qu'il appartient à la Compagnie.

Le Roy : Il est désigné au cours de la cérémonie dite "Abat l'Oiseau". Il est nommé pour l'année et a le redoutable privilège d'être le seul autorisé à emprunter l'allée centrale située entre les deux buttes de tir d'un Jeu d'Arc, appelée "Allée du Roy".

Le Connétable : Titre qui peut être attribué par la Compagnie à une personne membre ou non de la compagnie de ses membre, actif ou

honoraire, particulièrement méritant ou en témoignage de reconnaissance

III LA VIE DANS LA COMPAGNIE

Chaque Archer ou Aspirant a des droits mais aussi des obligations. Ainsi l'entretien du matériel permettant un entraînement de qualité dépend entièrement de l'attitude des archers. Une participation de tous est donc nécessaire pour la bonne marche du groupe.

L'appui et les conseils des archers plus expérimentés vous sont acquis d'avance. N'hésitez pas à en bénéficier.

Chaque année la compagnie organise deux concours ouvert aux archers extérieurs à la compagnie.

Le premier début décembre est un concours ludique, dont tous les bénéfices sont reversés au Téléthon. Le deuxième mi ou fin janvier est un concours officiel qualificatif pour le championnat de France.

A ces occasions, nous demandons à l'ensemble des membres de la compagnie de s'impliquer dans la préparation de ces concours.

IV LE TIR A L'ARC

IV-1 Les règles de sécurité

Un arc n'est pas un jouet, c'est une arme qui peut blesser même sans flèche. C'est pourquoi nous vous demandons de respecter les consignes de sécurité suivantes.

IV-1-1 En dehors du pas de tir

- Les flèches doivent rester dans le carquois,
- Ne jamais armer un arc « pour faire semblant de viser »,
- Ne pas gêner les tireurs qui se trouvent sur la ligne de tir.

IV-1-2 Sur le pas de tir

- Ne sortir une flèche du carquois qu'une fois en position de tir,
- Ne pas sortir de flèche du carquois si il y a des personnes entre la ligne de tir et les cibles « même si celles-ci se trouve du coté opposé »,
- Armer son arc uniquement en direction des cibles,
- Ne pas armer son arc sans flèches.
- Ne tirer que lorsque l'initiateur à donner son autorisation.

IV-1-3 Après le tir

- Se retirer à 2m minimum en arrière du pas de tir,
- Ne pas « monter » aux cibles tant que l'initiateur n'a pas donné son autorisation.

IV-1-4 En montant aux cibles

- Ne pas courir vers les cibles,
- Ramasser toutes les flèches à terre.

IV-1-5 Aux cibles

- Ne pas se tenir derrière un archer qui retire ses flèches,
- Faire attention que personne ne se trouve derrière soi, avant de retirer ses flèches,
- Ne pas chahuter.

IV-2 Les règles de courtoisie

- Les archers se doivent de respecter les règles de politesse et de convenances.
- Il est interdit de parler politique ou religion,
- Une tenue vestimentaire correcte est exigée,

Avant de tirer sa première flèche, l'archer salue les autres archers présents en disant : "Mesdames et Messieurs, je vous salue", à quoi ceux-ci répondent : "salut".

Il existe au sein de la compagnie un censeur. Celui-ci est chargé de faire respecter la tradition, les convenances, les règlements et statuts de sa Compagnie. Pour mener à bien sa mission il est « armé » du Tronc.

C'est une tirelire où l'on dépose les amendes. Il n'est là en aucun cas pour « récupérer » de l'argent, le montant des amendes est laissé libre, chacun y dépose ce qu'il souhaite. Cette boîte est symbolique, elle ne doit être présentée que discrètement, elle symbolise la faute commise. Il est hors de question de « passer au tronc » un archer qui n'a pas expressément la connaissance de la faute qu'il a commise. Le tronc c'est le dernier recours que l'on présente à un fautif à qui l'on a déjà expliqué, à plusieurs reprises, la faute commise.

Le Tronc n'est en aucun cas un jeu ou un jouet, c'est un symbole des fautes commises.

IV-3 Les équipements

IV-3-1 La ciblerie

a) En salle

Il s'agit d'une ciblerie fixe et murale se présentant sous la forme d'un mur de stramit (bande de paille compressée).

Il y a 10 cibles de deux blasons chacune soit une possibilité de 20 tireurs sur le pas de tir. Le stramit en salle se change une fois par an avec l'aide de tous les archers et aspirants.

Les protections : elles se présentent sous la forme d'un filet protégeant l'accès à l'armoire, d'un deuxième permettant d'isoler la cible du fond.

NB: L'installation des protections est indispensable pour pouvoir tirer. Sans la mise en place de ces mesures le tir ne peut avoir lieu.

Le bandoir est un objet amovible permettant de bander son arc avec le plus de sécurité et de facilité possible. Il est installé par les archers eux-mêmes en début de séance et est démonté de même manière en fin de séance.

Un tableau d'affichage existe au fond de la salle. N'hésitez pas à le consulter.

b) En extérieur

La Compagnie possède, par le biais de la mairie, un terrain où divers matériels sont mis à votre disposition.

Des cibles fixes à 30 m. 50 m. 70 m. et 90 m. y sont installées. Ainsi que des cibles mobiles pour le tir nature.

L'utilisation de ces cibles est soumise à leur entretien, aussi chaque archer doit en prendre soin et les laisser dans l'état où il aimerait les trouver. Toutefois si un problème subvenait vous devez en avertir impérativement un membre du conseil d'administration.

IV-3-2 Le matériel de l'archer

Arc + viseur + corde + carquois: ceux-ci sont prêtés par la Compagnie jusqu'au mois d'avril (début de la saison en extérieur).

Petit matériel : Dragonne, palette, protège-bras, plastron pour la poitrine et flèches.

Le petit matériel est à la charge de l'aspirant.

IV-4 Présentation du tir

IV-4-1 Les principaux types d'arc

- Arc classique
- Arc à poulies (ou compound)
- Arc chasse (ou recurve)
- Arc droit (ou longbow, flatbow)

IV-4-2 Les différentes disciplines de tir

a) Les tirs en ligne

On regroupe sous l'appellation tir en ligne les disciplines où tous les archers sont alignés sur une ligne de tir et tirent simultanément sur la cible qui leur a été affectée.

On retrouve dans cette catégorie, le tir en salle, le tir fédéral, le tir fita et le tir fita 4 distances.

Les différences entre ces disciplines résident dans la distance de tir, la taille des blasons ainsi que le nombre de flèches tirées.

b) Les tirs de parcours

On regroupe dans cette catégorie, le tir campagne, le tir nature et le tir 3D.

Ces disciplines se pratiquent sur un parcours extérieur dans un environnement varié (sous bois, plaine, terrain accidenté...).

Les archers sont regroupés en petits groupes (pelotons) de 4 ou 5 archers et passent d'une cible à l'autre. Les distances de chaque cible sont variables dans la fourchette indiquée ci-dessous.

Le type de cible est propre à chaque discipline.

c) Le tir Beursault

Il s'agit d'un tir traditionnel, dont les fondements se perdent dans la nuit des temps. Il se pratique dans un espace appelé Jeu d'Arc ou Jardin d'Arc.

Le blason fait 45 cm de diamètre, le centre est situé à 1m du sol.

On tire en Aller/Retour, une flèche à l'aller une flèche au retour. Le vainqueur est celui qui réalise le plus grand nombre d'honneur (flèches dans la cible), le nombre de point se sert que pour départager les ex æquo.

d) Autre disciplines

Il existe d'autres disciplines, qui ne donnent pas lieu à des concours officiels

Le tir au drapeau, le tir à la perche, le tir aux marques.

e) En Résumé

Discipline	Distance de tir	Nombre de flèches	Score maximum
Salle	18 m	60	600
Federal	50 m	72	720
Fita	70 m	72	720
Fita 4 distances	30 m à 90 m	144	1440
Campagne	5 m à 60 m	72	432
Nature	5 m à 40 m	84	1470
3D	5 m à 45 m	80	800
Beursault	50 m	40	40/160

IV-5 L'initiation

L'initiation, c'est apprendre à tirer mais aussi à respecter les règles de sécurité ainsi que le règlement de la Compagnie.

Lors de l'initiation, l'important n'est pas de faire la meilleure ou la plus belle flèche. Il faut acquérir une technique sûre et fiable qui permette de faire des tirs groupés. De même, il est nécessaire de prendre soin de son matériel (par ex. l'enlèvement des flèches en cible).

a) En salle

L'initiation commence en salle début septembre, à une distance de 5m minimum jusqu'à une distance de 20 m

b) Le passage en extérieur

A partir de la mi-avril, l'initiation continuera aux horaires habituels sur le terrain extérieur. Le tir à l'arc se pratique par tout les temps, c'est pour cela qu'il faut prévoir des habits adaptés aux conditions météo.

c) Les flèches de progression

Pendant votre initiation vous passerez les flèches de progression, celles-ci seront la récompense pour les efforts que vous aurez fournis.

Couleur	distance	blason	nombre de flèches	score à réaliser
Blanche	10 m	80cm	18	140
Noire	15 m	80cm	18	140
Bleu	20 m	80cm	18	140
Rouge	25 m	80cm	18	140
Jaune	30 m	80cm	18	140
Bronze	30 m	122cm	36	310
Argent	50 m	122cm	36	310
Or	70 m	122cm	36	310

V LA TRADITION

V-1 La Saint Sébastien

Traditionnellement, les archers fêtent tous les ans leur patron "SAINT SEBASTIEN" autour du 20 janvier. A cette occasion est tiré un concours limité dans le temps (1h/1h30) à une distance de 50 m pour les adultes et à 30m pour les 1ere année, sur

carte beursault. La coupe du vainqueur allant à celui qui réussit la meilleure flèche (la plus près du centre de la cible).

V-2 L'abat l'oiseau

C'est le tir qui permet de désigner le Roy de l'année. Le tir se déroule, en règle générale, aux mois de mars ou avril, en extérieur, aux mêmes distances que la Saint Sébastien. Il s'agit d'abattre un oiseau (factice) placé au centre d'une cible Beursault. Le premier qui abat l'oiseau devient, soit le Roitelet de l'année pour les Aspirants, soit le Roy de l'année pour les anciens.

Ce tir n'est pas limité dans le temps. On continue de tirer tant que l'oiseau n'a pas été abattu. S'il n'a pas encore été abattu le premier week-end, on le retire le week-end suivant. Au troisième on fait appel à une autre Compagnie.

V-3 Le prix du Roy

Concours traditionnel et amical dont les règles et l'organisation sont établies par le Roy de l'année

V-4 Le bouquet provincial

Le bouquet provincial est la plus grande manifestation traditionnelle des Archers de France.

Depuis sa création à nos jours elle a très peu évolué, c'est la première compétition de tir à l'arc sur un plan national. Le cérémonial est immuable, le matin la Compagnie de la ville qui reçoit, en grande tenue avec drapeau et tambour, accueille les Compagnies qui se présentent. L'après-midi a lieu une parade, de toutes les Compagnies présentes, au travers des rues de la ville d'accueil.

La participation au bouquet provincial est obligatoire pour les compagnie ayant des archers sélectionnés pour de championnat de France de Tir Beursault.

VI JARDIN D'ARC

Bien que la compagnie de Roissy en Brie ne possède pas encore de jeu d'arc, vous serez amené à aller tirer dans les jeux d'autres compagnies. Tout au long de la saison en extérieur de nombreux concours y sont organisés. Il est donc intéressant de connaître les règles à respecter.

Le jardin d'arc est l'endroit où se réunissent les archers pour pratiquer leur sport. Il comprend :

Une salle de réunion : le Logis

Le "Jeu d'Arc" où se pratique le tir

Traditionnellement, celui-ci comporte deux buttes de tir disposées face à face à une distance légèrement supérieure à 50 mètres. Sur chaque butte est placée une carte. Devant chaque butte, une marque sur le sol située à 50 mètres de la cible opposée indique la place des tireurs ; c'est le "pas". Entre les 2 buttes, une allée permet d'aller de l'une à l'autre entre 2 rangées de "gardes" en bois destinées à empêcher les flèches de s'égarer ; c'est "l'allée du Roy" que seul ce dernier peut emprunter.

Une allée latérale dite "l'allée des Chevaliers" permet aux archers de se rendre sans risque d'une butte à l'autre.

La butte la plus éloignée de l'entrée du jeu est appelée "butte d'attaque" et c'est toujours sur elle qu'est tirée la première flèche. L'autre butte est la "butte maîtresse".

Des miroirs situés sur chaque butte permettent à l'archer qui vient pour retirer une flèche de la cible de vérifier qu'aucun autre tireur ne s'apprête à décocher depuis le pas opposé. Ce genre de sécurité doit devenir totalement automatique et les débutants s'astreindront à le faire chaque fois même s'ils sont certains d'être seul dans le jeu.

Le comportement au jardin

Un certain nombre de règles doivent être respectées dans l'enceinte du jardin.

L'observation de ces règles consacrées par une très ancienne tradition contribue à entretenir la bonne camaraderie et la bonne ambiance qui doivent régner dans la Compagnie de même qu'à assurer la sécurité au cours des tirs.

En voici les principales :

- Les archers se doivent de respecter les règles de politesse et de convenances.
- Il est interdit de parler politique ou religion dans l'enceinte du jardin.
- Une tenue vestimentaire correcte est exigée dans l'enceinte du jardin.
- Un archer ne bande son arc que pour aller tirer. En principe, il ne rentre au logis avec son arc bandé qu'après en avoir demandé et obtenu l'autorisation de ceux qui sont déjà à l'intérieur.
- Avant de tirer sa première flèche, l'archer doit saluer.

VII INFOS PRATIQUES

La compagnie dispose d'un site web et d'une adresse email

<http://1carb.free.fr>

cie.roissy@free.fr

BON COURAGE ET BON TIR !



VIII PETIT LEXIQUE DES TERMES UTILISES EN ARCHERIE

ABAT L'OISEAU	Cérémonie au cours de laquelle est désigné le "Roy"
ACCROCHAGE	Position des doigts sur la corde.
ALLÉE DES CHEVALIERS	Allée permettant les déplacements entre les buttes de tir
ALLÉE DU ROY	Allée située entre les buttes de tir dans un jeu d'arc
ALLONGE	Distance entre le fond de l'encoche et le point de pression latéral de la flèche sur l'écarteur, généralement mesurée en pouces
ANCRAGE	Position de la main qui tend la corde, au contact d'une partie quelconque du visage ou du cou
ARCHER	Membre de la Compagnie
ARMER	Ecarter la corde du corps de l'arc pour lui donner la tension désirée
ASPIRANT	Membre de la Compagnie
BAND	Distance entre la corde et le creux de la poignée
BANDER L'ARC	Positionnement de la corde en tension sur 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).
BARE BOW	Terme anglais qui signifie " 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.
BEURSAULT	Tir traditionnel français.
BLASON	Partie dessinée de la cible.
BONNE	Se dit de la flèche située dans le "noir" de la cible Beursault.
BRACELET	Accessoire qui protège l'avant-bras contre le frottement de la corde.
BRANCHES	Parties de l'arc qui communiquent à la flèche, par l'intermédiaire de la corde, l'énergie nécessaire à sa propulsion.
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.
CAPITAINE	Membre de la Compagnie.
CARQUOIS	Etui de ceinture pour transporter les flèches.
CENSEUR	Membre de la Compagnie.
CHAPELET	Zone de la cible de Beursault située entre le "noir" et le cordon intérieur.
CHEVALIER	Membre de la Compagnie.
CIBLE	Carton ou papier où est dessiné le blason.
CLAQUAGE DE L'ARC	Réaction anormale et dangereuse pour la durée de l'arc, exécutée lors de la décoche.
CLICKER / CONTROLEUR D'ALLONGE	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).
CONNETALE	Membre de la Compagnie.
CORDE	Élément accroché aux extrémités de l'arc qui sert à l'armement de ce dernier. La partie centrale est recouverte d'un tranche fil où se fixent les points d'encoche.
CORDON	Ligne délimitant les zones de point sur un blason. Le cordon appartient à la zone de point supérieur.
DACRON	Fibre utilisée pour la fabrication des cordes.
DECOCHE	Action consistant à lâcher la corde pour laisser partir la flèche.

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.
DOS (de la branche)	Face de la branche située du côté opposé au tireur.
DOULEUR	Se dit de toute flèche située dans la zone de la cible Beursault délimitée par le cordon intérieur.
DRAGONNE	Cordon ou lacet fixé au doigt ou au poignet et liant l'arc à la main.
ÉCHAPPEMENT	Moment du lâcher de la corde.
EMPENNAGE	Ensemble des plumes fixées sur le fût de la flèche dans le but de stabiliser sa trajectoire.
ENCOCHE	Talon de la flèche fixé sur le fût dans lequel passe la corde.
ENFERRON	Autre nom de la pointe de la flèche.
EPAULE D'ARC	Epaule du bras porteur de l'arc.
EPAULE DE CORDE	Epaule du bras qui tire la corde.
EQUERRE	Instrument de mesure permettant de fixer le band, le point d'encoche (le détalonnage) et le tiller.
FACE	Face de la branche située du côté du tireur.
FAST FLIGHT	Un des matériaux pour fabriquer des cordes
FAUSSE CORDE	Accessoire permettant de monter la corde sur l'arc (bandoir).
FENETRE	Evidement pratiqué dans la poignée de l'arc, permettant le passage de la flèche.
FLAMBAGE	Paradoxe de la flèche.
FONDRE	Action de laisser l'arc se refermer à cause d'un mauvais maintien musculaire.
FÛT	Corps de la flèche, en bois, fibre ou alliage métallique.
GARDE	Planche de protection latérale dans le jeu de Beursault.
GARDE-PATON	Nom donné, dans le tir Beursault, à l'assistant du greffier chargé d'annoncer les points marqués sur la butte d'attaque.
GRAIN	unité de masse valant 0.0648 grammes - utilisé pour le poids des pointes
GRAIN D'ORGE	Différents types de points de mire. Au choix du tireur. L'œilleton est la partie qui reçoit le grain d'orge.
GREFFIER	Personnage chargé de comptabiliser les scores et d'établir le classement dans un concours.
GRIP	Pièce qui est ajoutée d'office à la poignée de l'arc pour une prise plus confortable.
HALTE	Un aller et retour dans le tir au Beursault.
HAUTEUR D'ARC	Distance exprimée en pouce, d'une poupée à l'autre.
HONNEUR	Toute flèche située à l'intérieur de la cible dans le tir au Beursault.
JARDIN	Endroit où se réunissent les archers pour pratiquer leur sport.
JEU D'ARC	Partie du jardin où se pratique le tir.
JOUE	Partie interne de la fenêtre d'arc.
KEVLAR	Un des matériaux pour fabriquer des cordes.
LACHER	Action d'ouverture des doigts pour libérer la corde. Doit se faire tout en douceur.
LATÉRAL	Décalage du groupement de flèches à droite ou à gauche par rapport au centre de la cible. Il suffit, dans l'absolu, de régler le viseur en conséquence.
LIEUTENANT	Membre de la Compagnie.
LIGNE DE TIR	Ligne droite qui part de l'œil de visée pour arriver sur le "point à viser" de la cible, en passant par le "viseur". Elle est également appelée "axe de tir".
LIVRE	Mesure anglaise valant 454 grammes Utilisé pour exprimer la puissance d'un arc (abréviation : lbs ou #.)
LONGBOW	Arc monobloc.
MAIN D'ARC	Main qui tient l'arc.

MAIN DE CORDE	Main qui tire la corde.
MANQUE	Se dit d'une flèche hors cible et est représenté par un M sur la feuille de marque
MARMOT	Visuel en carton représentant le centre de la cible de Beursault.
MARQUE	La feuille de marque permet de noter le résultat en cible.
MARSOUINNAGE	Oscillations verticales de la flèche.
MONTER	Assembler les différentes parties d'un arc.
NASSETTE	Accessoire fixé sur la corde, servant de repère tactile pour le nez.
NOCK SET	Se place sur la corde pour faire les points d'encoche.
ŒILLETON	Partie du viseur qui reçoit le grain d'orge.
OR	Flèche située dans la zone des dix points.
PALETTE	Accessoire en cuir servant à protéger les doigts contre le frottement de la corde au moment de la décoche.
PARADOXE	Oscillation que subit la flèche après la décoche.
PAS DE TIR	Emplacement où se trouve le tireur au moment du tir.
PLASTRON	Accessoire évitant à la corde d'accrocher la poitrine du tireur.
PLUME	Pièce en matière plastique ou en plume naturelle collée sur le fût de la flèche.
PLUME COQ	Plume de la flèche d'une couleur différente des autres, positionnée vers l'extérieur de l'arc pour les recurves
POIDS	Se placent sur les stabilisateurs pour mieux régler l'équilibre de l'arc.
POIGNÉE	Partie centrale 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.
POINTER	Marquer sur la cible le point d'impact de la flèche.
POUCE	unité de mesure valant 2.54 cm utilisé pour toute dimensions en archerie
POUPÉE	Extrémité renforcée de la branche sur laquelle vient se fixer la corde.
PROTEGE BRAS	Voir bracelet.
REPOSE-FLECHE	Accessoire fixé sur la joue de l'arc qui sert de support à la flèche.
REVENIR	Relâcher la tension de l'arc sans décocher.
ROY	Membre de la Compagnie.
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.
SPINE	Caractéristique de raideur du tube.
STABILISATEUR	Tige métallique munie d'une masse en son extrémité, servant à diminuer les mouvements de l'arc au moment de la décoche.
SUCETTE	Accessoire fixé sur la corde servant de repère tactile pour les lèvres.
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.
TILLER	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).
TRANCHE-FIL	Partie centrale de la corde entourée d'un cordonnet serré et qui passe dans l'encoche.
TRI SPOT	Blason composé de trois cibles réduites (6-10).
TUBE	Voir fût.
V-BAR	Accessoire permettant le montage en V de deux stabilisateurs.

WISEUR	Accessoire permettant la visée. Il comporte un œillette réglable verticalement et horizontalement.
VOLÉE	Ensemble des flèches tirées à la suite par un même tireur sur une même cible.