



Règlement Challenge CHAIRMARTIN

OBJECTIF : amener les débutants à la compétition officielle par des rencontres en dehors de leur club.

PRINCIPE : il est réservé aux archers qui n'ont pas concouru dans des compétitions qualificatives. Les jeunes peuvent rester leurs deux premières années de licence, les adultes seulement leur première année.

Ensuite ils sortent et peuvent participer aux concours officiels.

Cas particulier pour les poussins.

ORGANISATION : 2 possibilités. Le choix de l'organisation est déterminé au Comité Directeur de fin de saison.

- 1^{ère} possibilité : tous les clubs du département se regroupent en 1 seul plateau.
- 2^{ème} possibilité : création de 2 plateaux par secteur géographique afin de faciliter l'accueil des jeunes pour le club organisateur et pour limiter les déplacements :

Plateau n°1 : BEAUPREAU, CANDE, CHEMILLE, JF CHOLET, TA CHOLET, LE FUILET, ST MACAIRE, LE MAY SUR EVRE

Plateau n°2 : ANGERS, DAUMERAY, ECOUFLANT, MAZE, POUANCE, MURS-ERIGNE, SAUMUR, NOYANT

Le Challenge se compose de 2 manches en salle, 1 manche « parcours » (dans chacun des 2 plateaux suivant le choix d'organisation) et 1 finale en extérieure réunissant les jeunes de tous les clubs.

CLASSEMENTS :

- Les classements individuels se font par niveau, par sexe et par arme. Niveau 3, 2, 1 et As pour les garçons, idem pour les filles. Les classements jeunes et adultes seront séparés, les arcs classiques seront séparés des arcs à poulies qui ne compteront eux que 2 catégories (Niveau 1 et As). 10 catégories de classement pour les jeunes, 10 catégories de classement pour les adultes (mêmes niveaux que pour les jeunes).
- A l'issue de chaque manche, un classement provisoire par club se fera par le cumul des 3 meilleurs scores réalisés par les archers d'un même club toutes catégories confondues ce qui déterminera l'attribution des points en fonction du barème pour le classement final. Un classement ne regroupant que les jeunes de chaque club sera réalisé de la même façon.
- Ces trois meilleurs scores seront soumis à un coefficient selon le niveau de l'archer. Les coefficients ne s'appliquant que pour le classement par club.

Niveau	Coefficient
3	1
2	1,06
1	1,09
As	1,15

Exemple : un archer tirant en niveau 2 et ayant fait 300 points sera classé avec 300 points pour le classement individuel. Mais, pour le classement par club, s'il fait partie des trois meilleurs, son score sera multiplié par 1,06. $300 \times 1,06 = 318$. Ce sont 318 points qui compteront pour le classement par club.

Seuls les 16 premiers clubs marqueront des points.

Par manche, il sera attribué les points suivants :

1^{ère} place	40 points	5^{ème} place	24 points	9^{ème} place	12 points	13^{ème} place	4 points
2^{ème} place	36 points	6^{ème} place	21 points	10^{ème} place	10 points	14^{ème} place	3 points
3^{ème} place	32 points	7^{ème} place	18 points	11^{ème} place	8 points	15^{ème} place	2 points
4^{ème} place	28 points	8^{ème} place	15 points	12^{ème} place	6 points	16^{ème} place	1 point

Le classement final s'obtient par la somme des points attribués à chaque manche, le premier ayant le plus grand nombre de points. En cas d'égalité, le départage se fera au plus grand score réalisé sur l'ensemble des manches du Challenge.

Le club qui aura gagné le Challenge remettra la/les coupe(s) en jeu l'année suivante. Une coupe obtenue trois années consécutives revient définitivement au club et le CDTA en fournit une nouvelle.

ARMES UTILISEES :

- Arcs classiques, avec ou sans viseurs
- Arcs à poulies. Les archers qui tirent en arc à poulies tireront sur des blasons Trispots (Ø60cm pour les niveaux 1 et Ø40cm poulies pour les niveaux As).

CALENDRIER ET LIEUX DES COMPETITIONS :

Le calendrier et les lieux des compétitions sont déterminés au Comité Directeur en fin de saison et affichés immédiatement sur le site WEB : <https://cd49-tirarc.sportsregions.fr/>

MANDATS :

Le club organisateur se charge de l'envoi de l'invitation à l'ensemble des clubs (ou aux clubs de son secteur géographique suivant le type d'organisation choisi) en mettant en copie chairmartin49@gmail.com . L'engagement est fixé à 3€ par archer.

DEROULEMENT DES CONCOURS :

- Les 3 tirs sur cibles anglaises (salle et extérieur) se déroulent en 12 volées de 3 flèches ou 2 séries de 6 volées de 3 flèches sur une distance de 10m et 15m pour les manches en salle et 18m pour la finale en extérieur sur un blason correspondant au niveau. La manche parcours se déroule selon un règlement spécifique.
- La présentation de la licence et du certificat médical est obligatoire. Ils doivent être à jour.
- Un ou plusieurs jeunes du même club doivent obligatoirement être accompagnés d'un responsable du club.

Règlement : Se référant aux « Règlements sportifs et Arbitrage », disponible sur le Site Internet de la FFTA.

ATTRIBUTION DES NIVEAUX :

- Pour le 1^{er} tir, le niveau du jeune est attribué en fonction des flèches de progression obtenues à savoir :

Flèche	Niveau	U11	U13	U15	U18	U21	S1	S2	S3	
Aucune	3	CL et BB : Blason de 80cm à 10m Pas de catégorie AMP								
Blanche	2	CL et BB : Blason de 80 cm à 15m Pas de catégorie AMP								
Noire	1	CL et BB : Blason de 60cm à 15m AMP : Blason Trispots de 60cm à 15m								
Bleue, rouge et jaune	1	CL et BB : Blason de 60cm à 15m								
Bleue, rouge et jaune	As				CL et BB : Blason de 40cm unique à 15m AMP : Blason Trispot de 40cm poulies à 15m					

- Pour le 2^{ème} tir, niveau attribué en fonction des flèches acquises depuis le 1^{er} tir et/ou du score réalisé au 1^{er} tir selon le tableau ci-dessous.
- Pour le 4^{ème} tir, niveau attribué en fonction des flèches acquises depuis le 2^{ème} tir et/ou du score réalisé au 2^{ème} tir selon le tableau ci-dessous.

TABLEAU DE CHANGEMENT DE NIVEAUX :

Changement de niveau	Scores à réaliser	Flèches à obtenir
De 3 à 2 (toutes catégories)	280 points	Flèche blanche
De 2 à 1 (toutes catégories)	280 points	Flèche noire
De 1 à As (pour les cadets, juniors, S1, S2, S3 uniquement)	280 points	Flèche bleue

Pour changer de niveau et passer dans la catégorie supérieure, il faut :

- Soit réaliser 1 fois le score de changement de niveau (signature de l'arbitre). Mais ceci ne déclenche pas l'obtention de flèches de progression.
- Soit obtenir une flèche de progression.

Il n'est pas possible de revenir au niveau inférieur.

- Les archers finissant au niveau 1 ou As sortent **OBLIGATOIREMENT** du challenge à la fin des épreuves (après la finale en extérieur).

Pour le Challenge, les benjamins, minimes et poussins peuvent concourir du niveau 3 au niveau 1, les autres catégories du niveau 3 au niveau As. Les jeunes qui atteignent le niveau 1 (benjamins et minimes) ou le niveau As (cadets et juniors) restent dans ce niveau pour participer à toutes les manches restantes du Challenge.

Les poussins tireront sur des cibles permettant de positionner le centre de leur blason à 1m du sol (voire 1m10). Ils peuvent participer dès la première année de licence et peuvent rester dans le challenge 3 ans s'ils sont encore « poussin » la troisième année.

Les changements de niveau sont gérés en liaison avec les responsables Chairmartin du Comité Départemental (chairmartin49@gmail.com) par les dirigeants de club et sous leur entière responsabilité. Les archers inscrits dans des catégories inférieures à leur niveau pourront se voir disqualifier.

TENUE :

- La tenue de sport et les baskets sont **OBLIGATOIRES** lors des manches en salle mais pas en extérieur (tenue adaptée en fonction de la météo, bottes ou chaussures de marche, coupe-vent imperméable...)

CHRONOMETRE :

- Le club organisateur, en accord avec l'arbitre responsable, peut utiliser les chronotirs.
- Les feux pour chronométrer les tirs ne sont pas faciles à gérer en fonction du nombre d'archers. Les arbitres géreront le temps avec le sifflet.
- Les feux (ou Chronotirs) pourront être utilisés lors de la finale, s'il y a assez de cibles pour faire un tir en rythme AB/CD.
- Le système de comptage de points TRAPTA pourra être utilisé, mais, l'écran d'affichage des scores ne doit pas être en fonctionnement.

Déroulement de la manche Parcours

2 Parcours

1 parcours de 4 cibles nature et de 4 cibles 3D (elles seront alternées).

1 parcours campagne, 4 cibles connues puis 4 cibles inconnues, à tirer dans l'ordre (si possible).
(S'appuyer sur la feuille de répartition des distances.)

Pour les 3 disciplines, les archers tirent deux par deux.

Les archers attendent que la cible se libère au niveau du panneau STOP avant d'aller tirer.

(S'il n'y a pas de panneaux STOP, ils seront remplacés par des piquets jaunes ou des numéros de cibles.)

Niveaux AS et 1 : Piquet Rouge

Niveaux 2 et 3 : Piquet Blanc

Deux flèches au même piquet pour les cibles 3D

Deux flèches au même piquet pour les cibles Natures

Trois flèches au même piquet pour les cibles Campagnes

4 cibles 3D	2 flèches au même piquet				
--------------------	---------------------------------	--	--	--	--

	1	2	3	4	
Piquet rouge	5 m à 10 m	5 m à 15 m	10 m à 15 m	15 m à 20 m	Niveau 1 et as
Piquet blanc	5 m	5 m à 8 m	8 m à 10 m	10 m à 15 m	Niveau 2 et 3

Deux flèches au même piquet	
------------------------------------	--

11 points	Plus petit cercle de la zone vitale
10 points	Cercle dans la zone vitale
8 points	Reste de la zone vitale
5 points	Corps de l'animal
0 points	Cornes, sabots, plumes (queue du dindon et cible manquée)

4 cibles Natures	2 flèches au même piquet				
-------------------------	---------------------------------	--	--	--	--

	1	2	3	4	
	Petit animal	Petit gibier	Moyen gibier	Grand gibier	
Piquet rouge	5 m maxi	10 m maxi	15 m maxi	20 m maxi	Niveau 1 et as
Piquet blanc	5 m maxi	8 m maxi	10 m maxi	15 m maxi	Niveau 2 et 3

2 cibles, 1 flèche par animal
--

Deux flèches au même piquet	
------------------------------------	--

20 points	Zone tuée
15 points	Zone blessée, la limitation de zone se fera à la première articulation (genou). Si l'impact se situe plus bas, la valeur de la flèche sera de 0 pt.

8 cibles Tir Campagne	3 flèches au même piquet				
------------------------------	---------------------------------	--	--	--	--

	4 cibles connues				
	20 cm	40 cm	60 cm	80 cm	
Piquet rouge	5 m	10 m	15 m	20 m	Niveau 1 et as
Piquet blanc	5 m	8 m	10 m	15 m	Niveau 2 et 3

	4 cibles inconnues				
	20 cm	40 cm	60 cm	80 cm	
Piquet rouge	3 m à 7 m	5 m à 12 m	10 m à 15 m	15 m à 20 m	Niveau 1 et as
Piquet blanc	3 m à 5 m	5 m à 8 m	8 m à 10 m	10 m à 15 m	Niveau 2 et 3

Trois flèches au même piquet	
-------------------------------------	--

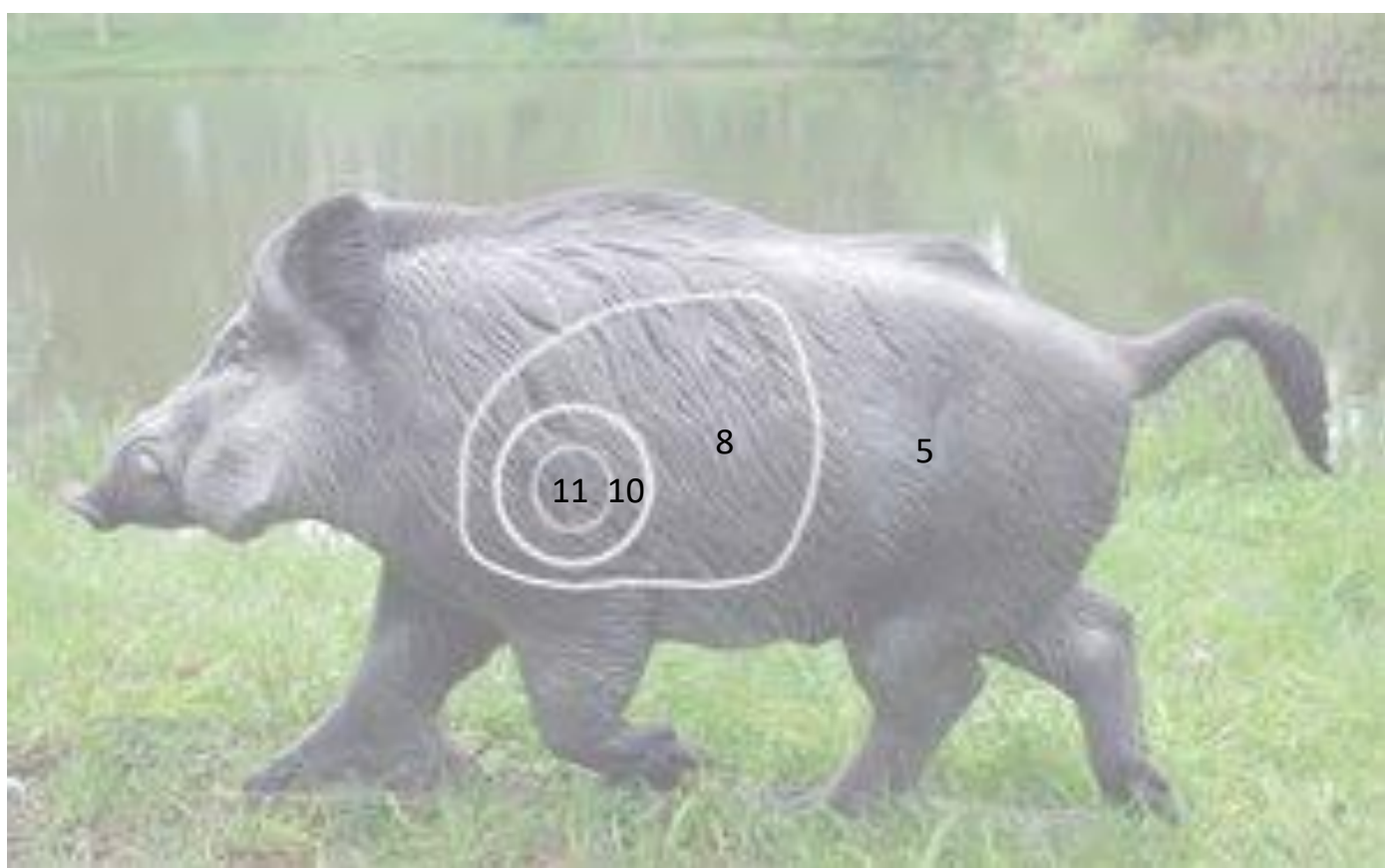
6 points	Petit jaune
5 points	Jaune
4 points	Plus petit cercle noir
3 points	Noir
2 points	Noir
1 point	Plus grand cercle noir

4 cibles 3D	2 flèches au même piquet
--------------------	---------------------------------

	1	2	3	4	
Piquet rouge	5 m à 10 m	5 m à 15 m	10 m à 15 m	15 m à 20 m	Niveau 1 et as
Piquet blanc	5 m	5 m à 8 m	8 m à 10 m	10 m à 15 m	Niveau 2 et 3

Deux flèches au même piquet	
------------------------------------	--

11 points	Plus petit cercle de la zone vitale
10 points	Cercle dans la zone vitale
8 points	Reste de la zone vitale
5 points	Corps de l'animal
0 points	Cornes, sabots, plumes (queue du dindon et cible manquée)



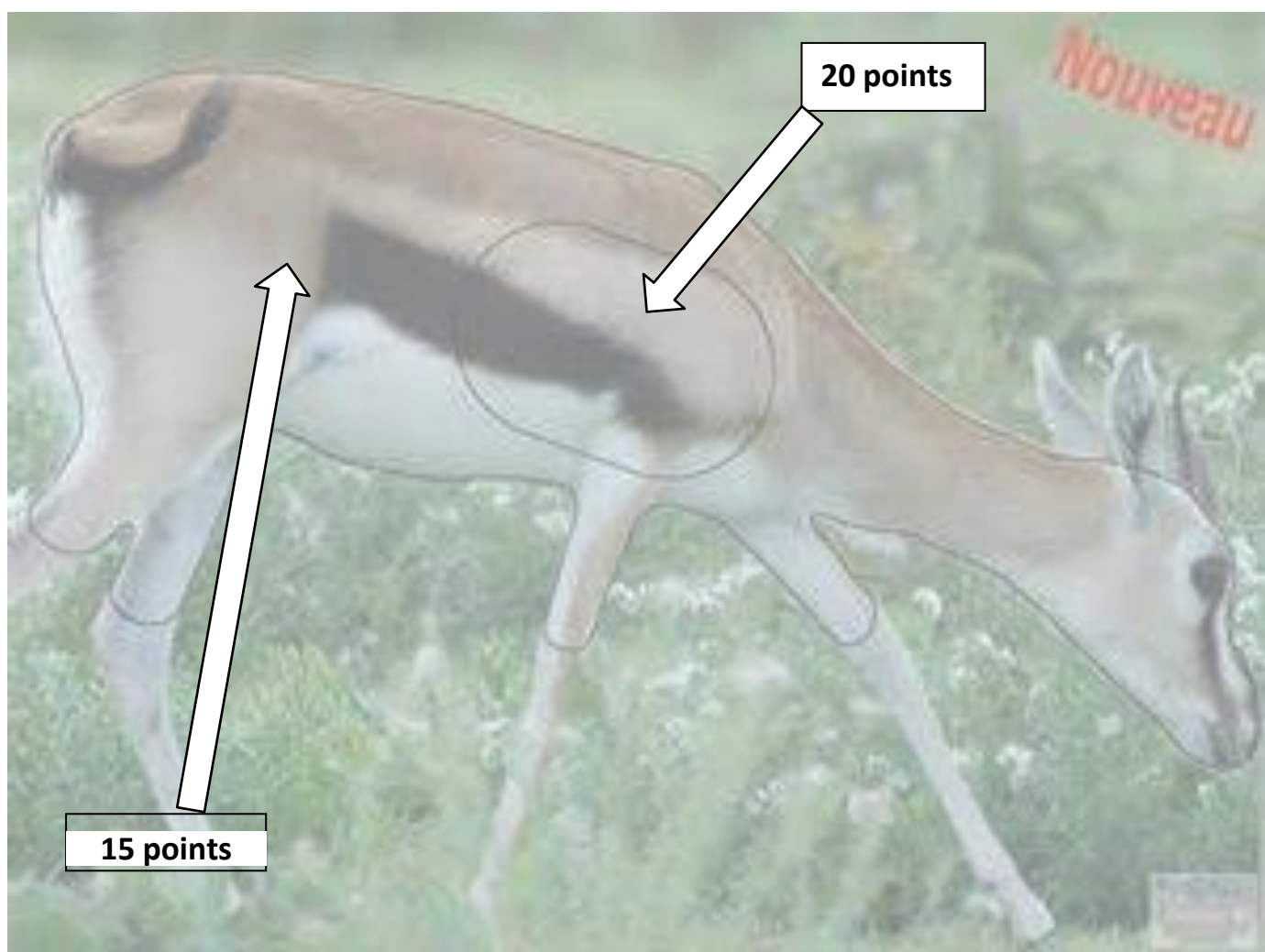
4 cibles Natures

2 flèches au même piquet

	1	2	3	4	
	Petit animal	Petit gibier	Moyen gibier	Grand gibier	
Piquet rouge	5 m maxi	10 m maxi	15 m maxi	20 m maxi	Niveau 1 et as
Piquet blanc	5 m maxi	8 m maxi	10 m maxi	15 m maxi	Niveau 2 et 3
	2 cibles, 1 flèche par animal				

Deux flèches au même piquet

20 points	Zone tuée
15 points	Zone blessée, la limitation de zone se fera à la première articulation (genou). Si l'impact se situe plus bas, la valeur de la flèche sera de 0 pt.



8 cibles Tir Campagne**3 flèches au même piquet**

	4 cibles connues				
	20 cm	40 cm	60 cm	80 cm	
Piquet rouge	5 m	10 m	15 m	20 m	Niveau 1 et as
Piquet blanc	5 m	8 m	10 m	15 m	Niveau 2 et 3

	4 cibles inconnues				
	20 cm	40 cm	60 cm	80 cm	
Piquet rouge	3 m à 7 m	5 m à 12 m	10 m à 15 m	15 m à 20 m	Niveau 1 et as
Piquet blanc	3 m à 5 m	5 m à 8 m	8 m à 10 m	10 m à 15 m	Niveau 2 et 3

Trois flèches au même piquet

6 points	Petit jaune
5 points	Jaune
4 points	Plus petit cercle noir
3 points	Noir
2 points	Noir
1 point	Plus grand cercle noir



CLUB : _____
 Nom : _____

N° de licence : _____
 Prénom : _____

Catégorie : _____
 Niveau : _____

Campagne 3 flèches au même piquet

Cibles	Flèche 1	Flèche 2	Flèche 3	Total	Cumul
Connue 1					
Connue 2					
Connue 3					
Connue 4					
Inconnue 1					
Inconnue 2					
Inconnue 3					
Inconnue 4					
TOTAL :					

Nature 2 flèches au même piquet

Cible	Flèche 1	Flèche 2	Total	Cumul
Cible 1				
Cible 2				
Cible 3				
Cible 4				
TOTAL :				

3D 2 flèches au même piquet

Cible	Flèche 1	Flèche 2	Total	Cumul
Cible 1				
Cible 2				
Cible 3				
Cible 4				
TOTAL :				

Total Campagne	
Total Nature	
Total 3D	

Total Général :	
-----------------	--

Valeurs des zones :

Petit jaune	6 points
Jaune	5 points
Noir	4 points
Noir	3 points
Noir	2 points
Noir	1 point

Valeurs des zones :

Zone tuée	20 points
Zone blessée	15 points

Valeurs des zones :

Plus petit cercle de la zone vitale	11 points
Cercle de la zone vitale	10 points
Reste de la zone vitale	8 points
Corps de l'animal	5 points
Cornes, sabots, plumes (queue du dindon et cible manquée)	0 point

SIGNATURES	
Marqueur	Archer