



# ARC CLUB D'EPOUVILLE

Club affilié FFTA et labellisé Argent

Le Comité Départemental 76 de Tir à l'Arc et les membres de l'Arc Club d'Epouville ont le plaisir de vous inviter au



## Challenge du Comité Départemental qu'ils organisent

**Le Dimanche 20 Mars 2016**



La compétition se déroulera au Gymnase Jacques ANQUETIL à EPOUVILLE  
Chemin d'Argile

Coordonnées GPS : (N 49.56.3079 E 0.22.4833)



### HORAIRES

Ouverture	Début échauffement	Inspection du matériel	Début des tirs
08h00	08h30	09h15	09h30
Phases finales, suivies des résultats			
14h00			



### BLASONS/DISTANCES

Voir le règlement en annexe



### RECOMPENSES

Le Comité Départemental récompense les 3 premières Equipes...



### INSCRIPTIONS (voir le classement)

Toutes les informations sur les conditions de participation se trouvent sur le site internet du Comité Départemental 76 de Tir à l'Arc : <http://arc76.net>

Si vous souhaitez pré-inscrire votre club (même si vous n'êtes pas dans le quota), merci de la faire savoir dans les plus brefs délais à [Patrice CHARLET](mailto:charlet.patrice@gmail.com) : [charlet.patrice@gmail.com](mailto:charlet.patrice@gmail.com) avec une copie de mail à [Pascal LE GUELLEC](mailto:Pascal.LE.GUELLEC@live.fr) : [tiralarcplg@live.fr](mailto:tiralarcplg@live.fr) et [Guillaume DELAMARE](mailto:Guillaume.DELAMARE@gmail.com) : [arc76.net@gmail.com](mailto:arc76.net@gmail.com)





# ARC CLUB D'EPOUVILLE

## Challenge du Comité Départemental

### Le Dimanche 20 Mars 2016

Gymnase Jacques ANQUETIL à EPOUVILLE  
Chemin d'Argile  
Coordonnées GPS : (N 49.56.3079 E 0.22.4833)



Club de :

Responsable des inscriptions :

Tél :

	Nom et Prénom	N° de Licence	Catégorie	Sexe H / F	Arme CL / CO
1					
2					
3					

DUHAMEL Grégory  
12 Rue Léon LIOUST  
76610 Le HAVRE  
Tél : 06.16.27.22.77 (18h à 21h) Mail : [arc.club.epouville@wanadoo.fr](mailto:arc.club.epouville@wanadoo.fr)

# CHALLENGE DU COMITE DEPARTEMENTAL

## SALLE



**Comité Départemental  
de Tir à l'Arc  
de Seine Maritime**

Déclaré à la Préfecture sous le n°24058 du 18 octobre 1983  
Journal Officiel du 11 novembre 1983 n°262  
FFTA n° d'agrément 30.76.000

## CHALLENGE SALLE



### REGLEMENT SALLE

- Il s'agit d'une compétition par équipes de clubs de Seine Maritime.
- La présélection des équipes est faite sur les trois meilleurs scores, réalisés pendant la saison salle sur chaque compétition de Seine Maritime.

Sont pris en compte lors des compétitions sélectives, les quatre meilleurs scores du club, composés : d'un arc à poulie maximum et obligatoirement d'un jeune ou une femme. Les archers composant l'équipe peuvent être différents sur chaque compétition sélective de la saison.

- La commission Sportive du Comité de la Seine Maritime de Tir à l'Arc est chargée de la gestion des sélections et des résultats.
- Chaque club ne peut présenter qu'une équipe, sauf s'il reste de la place. Dans ce cas, le choix pour présenter une deuxième équipe se fait d'après le plus grand nombre de licenciés par club, suivant la liste en vigueur sur le site de la FFTA.
- Lors du « Challenge », une équipe est composée de trois archers dont un jeune et ou une femme impérativement. Un archer "arc à poulies" maximum par équipe. C'est le club qui est sélectionné. C'est à lui que revient le choix de l'équipe le jour de la compétition finale.
- La compétition finale pour la remise du challenge se déroule le matin avec des éliminatoires. Les phases finales ont lieu l'après-midi. Une petite finale détermine l'équipe 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup>.
- Le règlement appliqué est celui de la Fédération, pour trois tireurs avec un temps de tir de 2 minutes (6 flèches) pour les phases finales.
- Le challenge est remis en jeu chaque année et a lieu à tour de rôle dans chaque arrondissement.
- Il est acquis définitivement à l'équipe l'ayant gagné trois fois, consécutivement ou non.

## DÉROULEMENT

### Selon le règlement FITA de la compétition par équipe

#### ☒ **Entraînement**

- L'entraînement aura une durée minimum de 20 minutes et de 45 minutes maximum et doit cesser 15 minutes avant que la compétition ne commence.
- Une volée d'essai est autorisée au début des phases éliminatoires pour toutes les équipes.

#### ☒ **Épreuve de tir**

- Le tir qualificatif se tire en 2 x 10 volées (3 flèches par archer en 2 minutes) à 18 mètres, y compris pour les benjamins et les minimes.
- **L'épreuve éliminatoire par équipes** dans laquelle les 16 meilleures équipes de 3 archers placées selon leurs résultats du tir de qualification, tirent simultanément une série de matches. Chaque match consiste en 4 volées de 6 flèches (2 par archer). Une volée est tirée dans un temps de 2 minutes, à la distance de 18m.
- **L'épreuve finale par équipes** (1 équipe par cible) dans laquelle les 4 meilleures équipes issues de l'épreuve éliminatoire, tirent des matches individuels. Chaque match consiste en 4 volées de 6 flèches (2 par archer). Une volée est tirée dans un temps de 2 minutes, à la distance de 18m. Et ceci jusqu'à la finale pour l'or.
- Si le nombre d'équipes inscrites est inférieur à celui requis pour chaque épreuve éliminatoire, les exemptions sont autorisées.
- Les équipes ayant des exemptions ou des matches forfaits ne pourront pas participer à la compétition durant les matches exemptés ou forfaits, sauf si l'abandon ou le forfait se produit au cours du match.

#### ☒ **Ordre de tir** (phases éliminatoires et finales)

- les 2 équipes commencent chaque volée de leur match avec les 3 archers derrière la ligne de 1m. Dès que le directeur des tirs démarre le match et le décompte du temps de tir, le premier archer peut franchir la ligne de 1m
- Les 3 athlètes d'une équipe peuvent tirer 2 flèches chacun dans l'ordre de leur choix.
- Un seul compétiteur peut se trouver sur la ligne de tir, les deux autres doivent se trouver derrière la ligne de 1m. A aucun moment, il ne peut y avoir plus d'un archer sur la ligne de tir.



## CHALLENGE DU COMITE DEPARTEMENTAL

- Les compétiteurs ne peuvent pas sortir les flèches du carquois avant d'être en position de tir.
- Les violations de ces règles seront sanctionnées comme spécifié au paragraphe "sanctions".

### **Égalité**

- Le départage des égalités, pour entrer dans les épreuves éliminatoires, pour la progression d'une étape de la compétition vers la suivante ou pour l'attribution de médailles, doit se faire, après les matches de cette étape, par des tirs de barrage (sans prendre en considération le nombre de 10 ou de 9).
- Pour le tir de barrage des équipes, il y aura une butte de tir par équipe
- Un tir de barrage d'une volée de 3 flèches (1 par archer), le plus haut total de points gagne.
  - ✓ Si l'égalité subsiste, l'équipe ayant la flèche la plus près du centre sera déclarée gagnante.
  - ✓ Si l'égalité subsiste, l'équipe, dont la deuxième (ou la troisième) flèche est la plus près du centre, sera déclarée gagnante.
- 1 minute est le temps alloué à une équipe pour tirer 3 flèches (1 par athlète) lors de l'Epreuve des duels par équipes pour résoudre une égalité.
- Pour les tirs de barrage individuels, on utilisera les cibles centrales des blasons triples verticaux..

## GÉNÉRALITÉS

### **Blasons**

- Tir qualificatif et épreuve éliminatoire :
  - ✓ Chaque équipe dispose de 2 cartes de 40 standard et 1 "tri spots" de 40 vertical. S'il y a un arc à poulies dans l'équipe, celui-ci tire obligatoirement sur le "tri spots". S'il y a un(e) cadet(te) arc à poulies, il lui est laissé le choix du blason sur lequel il (elle) tire.
- Épreuves finales
  - ✓ Chaque équipe dispose d'une cible sur laquelle sont positionnées 2 cartes de 40 standard et 1 "tri spots" de 40 vertical. S'il y a un arc à poulies dans l'équipe, celui-ci tire obligatoirement sur le "tri spots". S'il y a un(e) cadet(te) arc à poulies, il lui est laissé le choix du blason sur lequel il (elle) tire.

### **Marqueurs**

---

- Au moins un marqueur doit être désigné pour chaque cible. Ces marqueurs peuvent être des compétiteurs. La présence de marqueur (autre qu'un tireur) n'est souhaitée que lors des phases de la compétition où il n'y a qu'un seul tireur par cible.
- Cependant, parce qu'il est souvent difficile et onéreux de trouver un nombre important de marqueurs, la FFTA tolère, lorsque les archers tirent chacun sur une cible, que des concurrents voisins puissent se contrôler mutuellement. Quand l'organisateur ne fournit pas de marqueur, la double marque est obligatoire.
- Au cas où l'organisateur fournirait des marqueurs, ces derniers doivent être choisis parmi des personnes connaissant bien le tir à l'arc et en particulier l'enregistrement des points.
- Les organisateurs doivent désigner des marqueurs en nombre suffisant, pour assurer la présence d'un marqueur par cible. Les marqueurs ne doivent pas prendre part au tir, ni intervenir dans une discussion concernant la valeur d'une flèche.
- Les marqueurs sont placés sous l'autorité d'un ou plusieurs officiels, désignés par l'organisateur. Ils sont responsables du parfait enregistrement des scores.
- Le score est cumulé pour les 6 flèches de l'équipe. Tous les compétiteurs peuvent aller aux cibles.
- Lors de la marque, un seul archer annonce les points sous le contrôle du marqueur. En cas de doute, appelez un arbitre.

### **Incident**

---

- Lors des épreuves éliminatoires et finales de l'épreuve de matches en salle, il n'y aura pas de temps supplémentaire accordé pour un problème d'équipement ou pour un problème médical non prévisible.

Cependant, le compétiteur peut quitter la ligne de tir, réparer ou remplacer son matériel (même changer d'arc) et regagner la ligne de tir pour poursuivre le tir, si le temps restant le permet.

Dans le tir par équipes, les autres membres de l'équipe peuvent tirer durant ce temps.

### **Abandon**

---

Si une équipe se compose, avant le début des tirs, de 3 archers seulement et qu'un des trois archers abandonne au cours de la compétition, il ne pourra pas être remplacé, même si d'autres archers du même club participent à cette compétition.



### Encadrement

- Les 3 archers de l'équipe et leur coach peuvent s'assister verbalement, que les archers soient sur la ligne de tir ou non.
- Pendant le tir, le coach ne peut « coacher » que depuis son emplacement réservé.

## SANCTION

### **Infractions mineures**

*Sanctions en termes de temps*

- Si un membre de l'équipe franchit la ligne des 1 mètre trop tôt, l'arbitre montrera le carton jaune pour indiquer que le compétiteur doit revenir en arrière de la ligne des 1 mètre pour recommencer à nouveau ou être remplacé par un autre archer ayant des flèches à tirer.
- La même procédure sera appliquée si un membre de l'équipe sort une flèche du carquois avant d'être sur la ligne de tir.

### **Infractions majeures**

*Perte de la valeur des flèches*

- Flèche tirée avant ou après le signal de contrôle du temps ou hors de séquence.
- Si un membre de l'équipe tire plus de 2 flèches.
- Si l'équipe ne respecte pas le carton jaune et que le compétiteur tire sa flèche. L'équipe perdra la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée.

### **Infractions des entraîneurs**

- A la première infraction, l'arbitre s'approche de l'entraîneur et lui fait la remarque. A la deuxième infraction, l'arbitre attend la fin de la série de 2 flèches ou que l'archer, en train de tirer, ait terminé son tir pour s'approcher de l'entraîneur et lui demander de quitter immédiatement son emplacement. L'entraîneur doit rejoindre la zone de repos des archers pour la durée du match. A la troisième infraction, l'entraîneur sera expulsé du terrain de compétition pour le reste de la journée.

### Note importante

- Une ou plusieurs infractions de l'entraîneur ne peuvent, en aucun cas, faire perdre des points à l'équipe.
- Quand il a une remarque à faire, l'arbitre doit toujours s'adresser à l'entraîneur et non à l'archer pour ne pas le troubler davantage. C'est à l'entraîneur de diriger son équipe.
- Quand un arbitre inflige une pénalité à une équipe, il est essentiel que l'arbitre soit certain que l'entraîneur a bien vu le carton pour qu'il puisse en faire part à ses archers et réagir en conséquence.

### Conséquences du non-respect des règles

- Un archer, coupable d'avoir transgressé sciemment une règle ou un règlement, peut être éliminé de la compétition, perdant de ce fait toute position qu'il aurait pu obtenir.
  - ✓ Les comportements peu loyaux, manquant de "fair play", ne seront pas tolérés. Un tel comportement de la part d'un athlète, ou d'une personne considérée comme aidant un athlète, aura pour conséquence la disqualification de cet athlète, ou de la personne en question, et pourra entraîner sa suspension pour la fin de la compétition.
  - ✓ Toute personne qui modifie sans autorisation ou falsifie un score, ou qui en toute connaissance fait modifier ou falsifier un score, sera disqualifiée.
  - ✓ Les flèches retirées de la cible avant confirmation des scores par les marqueurs seront marquées M (manquées). La répétition de cette infraction aura pour conséquence la disqualification de l'athlète.

L'arbitre doit toujours donner la raison précise de la pénalité infligée, au moment où il sanctionne.

## ORGANISATION

### Accès au terrain

#### Les capitaines d'équipes

Pour toutes les disciplines individuelles et par équipe, les entraîneurs ou capitaines d'équipes doivent être titulaires d'une licence (hors D et P). Ils peuvent être licenciés dans une autre structure que celle qu'ils encadrent.

#### Lors des phases de qualification et jusqu'en 1/8ème de finale inclus :

Après la (les) session(s) d'entraînement aucun cadre technique ou entraîneur (ou coach) ne peut se trouver sur le terrain de compétition.

Les entraîneurs (ou coaches) et les cadres techniques peuvent se situer dans une bande latérale de 2m environ, qui est juxtaposée en arrière de la zone de repos des archers.

S'il y a impossibilité matérielle d'aménager cette zone (par exemple par manque de place), l'arbitre responsable de la compétition tentera de trouver une solution acceptable dans l'intérêt de tous.

#### Zone des entraîneurs :

Pas de siège à l'intérieur de la zone des entraîneurs.

Sous la responsabilité de l'organisateur, seuls les capitaines d'équipe et entraîneurs (ou coaches) accrédités ont accès à cette zone.

## CHALLENGE DU COMITE DEPARTEMENTAL

Les badges, permettant de se déplacer dans cette zone, sont confectionnés par l'organisateur et sont à retirer au Greffe de la compétition.

☞ **Les personnes ayant accès à la zone** : les personnes accréditées ayant au moins 1 archer dans la phase de compétition en cours.

Dans la mesure où un compétiteur serait affecté par un incident important (matériel, corporel, etc...) durant la compétition, l'entraîneur (ou coach), sur autorisation de l'arbitre, aura accès **momentanément** au terrain de compétition, le temps de résoudre l'incident ou d'aider l'archer à effectuer la réparation, selon la réglementation internationale.

☞ **Lors des 1/4 de finales, 1/2 finales et finales** :

Un entraîneur, désigné par l'archer pour ces phases de la compétition, peut accéder au terrain de compétition et se positionner derrière la ligne d'attente.

### MEMOIRE

Pour les compétitions autres que les championnats de France ou les compétitions nationales, chaque ligue met en place le règlement qu'elle désire.

❖ Pour les points de règlement non énumérés dans ce document, se reporter au règlement du « Manuel de l'Arbitre ».