

Règlement

Challenge CHAIRMARTIN



Le comité départemental a décidé d'honorer la famille Chairmartin en attribuant leur nom au challenge jeune.

Ils ont tous deux œuvré sans compter pour le tir à l'arc, sans attendre aucun retour.

Yannick était le président de la SGTA, club d'Angers et un des plus gros de France. Il était également le président du comité départemental à cette époque.

Il souhaitait se présenter à l'élection du président de région, mais une crise cardiaque l'a emporté lors de l'assemblée générale de la région, en début d'année 2005.

Le challenge jeune devient alors le challenge Yannick Chairmartin le 26 mars 2005. En 2006, les disciplines de parcours furent intégrées au challenge, sous l'impulsion de Patrice Lebreton, autre grand nom régional du tir à l'arc, et de Frédéric Robin. Catherine, quant à elle, avait succédé à Yannick à la présidence de la SGTA et était vice-présidente du comité départemental.

La perte de son époux a malheureusement contribué au développement de ce que l'on appelle une longue maladie.

Elle nous a quitté le 9 septembre 2007.

Depuis ce jour, le challenge porte leur nom en leur mémoire.

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 -21 ans peuvent rester leurs deux premières années de licence, les adultes seulement leur première année, pour les U11 ils ont la possibilité de rester leurs 3 années. Pour ceux qui commencent par une licence découverte, ils auront accès au challenge l'année suivante s'ils n'ont pas fait des concours (Chairmartin ou officiel).

Ensuite ils sortent et peuvent participer aux concours officiels.

Organisation :

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

- 1ère possibilité : tous les clubs du département se regroupent en 1 seul plateau.

- 2ème 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 : BEAUPRÉAU, CANDÉ, CHEMILLÉ, LE FUILET, LE MAY-SUR-ÈVRE, LES ARCHERS FLORENTAIS, TA CHOLET, ST MACAIRE,

Plateau n°2 : ANGERS, DAUMERAY, ÉCOUFLANT, ÉTRICHÉ, MAZÉ, MJTA, MÛRS-ÉRIGNÉ, NOYANT, POUANCÉ, SAUMUR

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

Règlement

Challenge CHAIRMARTIN



Classements :

- Les classements individuels se font par niveau, par sexe et par arme. Niveau Bronze, Argent, Or et As pour les garçons, idem pour les filles. Les classements jeunes et adultes seront séparés, les arcs classiques/barebow seront séparés des arcs à poulies qui ne compteront eux que 2 catégories (Niveau Or et As). 10 catégories de classement pour les jeunes, 10 catégories de classement pour les adultes (mêmes niveaux que pour les jeunes).
 - À 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.
- Les 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.

<u>Niveau</u>	<u>Coefficient</u>
Bronze	1
Argent	1,06
Or	1,09
As	1,15

Exemple : un archer tirant en niveau Argent 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 CDTA49 en fournit de nouvelle.

Armes utilisées :

- Arcs classiques, avec ou sans viseur (barebow)
- Arcs à poulies, les archers qui tirent en arc à poulies tireront sur des blasons trispots (Ø60cm pour les niveaux Or et Ø40cm poulies pour les niveaux As).

Règlement

Challenge CHAIRMARTIN



Calendriers et lieux des compétitions :

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 en se servant des mandats types fait par le CDTA49 (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.

Déroulement 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	Bronze	CL et BB : Blason de 80cm à 10m Pas de catégorie AMP							
Blanche	Argent	CL, BB et AMP : Blason de 80cm à 15m							
Noire	Or	CL et BB : Blason de 60cm à 15m AMP : Blason Trispots de 60cm à 15m (si place disponible)							
Bleue, rouge et jaune	Or	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.

Règlement

Challenge CHAIRMARTIN

Tableau de changement de niveaux :



Changement de niveau	Scores à réaliser	Flèches à obtenir
De Bronze à Argent (toutes catégories)	280 points	Flèche blanche
De Argent à Or (toutes catégories)	280 points	Flèche noire
De Or à As (pour les U18, U21, 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 Or ou As sortent OBLIGATOIREMENT du challenge à la fin des épreuves (après la finale en extérieur).

Pour le Challenge, les U15, U13 et U11 peuvent concourir du niveau Bronze au niveau Or, les autres catégories du niveau Bronze au niveau As. Les jeunes qui atteignent le niveau Or (U15 et U18) ou le niveau As (U18 et U21) restent dans ce niveau pour participer à toutes les manches restantes du Challenge.

Les U11 tireront sur des cibles permettant de positionner le centre de leur blason à 1m10 du sol.

Ils peuvent participer dès la première année de licence et peuvent rester dans le challenge 3 ans s'ils sont encore « U11 » 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.

Résultats :

Il ne sera fait qu'un seul tableau de résultat, avec toutes les armes confondus.

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...)

Règlement

Challenge CHAIRMARTIN



Chronomètre :

- 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 gèreront 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.

Arbitre :

Pour la 1^{er} manche et la finale il faudra avoir plus d'arbitres de club.

Accompagnant :

Il serait bien d'être accompagné d'un archer confirmé à chaque cible.

Déroulement de la manche parcours

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.)

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

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 Or : piquet rouge

Niveaux Argent et Bronze : piquet blanc

Trois flèches au même piquet pour les cibles campagnes

Deux flèches au même piquet pour les cibles 3D

Deux flèches au même piquet pour les cibles natures

Règlement

Challenge CHAIRMARTIN

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 Or et As
Piquet blanc	5 m	8 m	10 m	15 m	Niveau Argent et Bronze

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 Or 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 Argent et Bronze

3 flèches au même piquet	
6 points	Petit jaune
5 points	Jaune
4 points	Plus petit cercle noir
3 points	Noir
2 points	Noir
1 points	Plus grand cercle noir



Règlement

Challenge CHAIRMARTIN

4 cibles Tir 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 15m	15 m à 20 m	Niveau Or et As
Piquet blanc	5 m	5 m à 8 m	8 m à 15 m	10 m à 15 m	Niveau Argent et Bronze

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	Corne, sabots, plumes, (queue du dindon et cible manquée)



Règlement

Challenge CHAIRMARTIN

4 cibles Tir 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 Or et As
Piquet blanc	5 m maxi	8 m maxi	10 m maxi	15 m maxi	Niveau Argent et Bronze
	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 points.

