



## 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 archers doivent rester 2 saisons maximum dans le Challenge. Ensuite ils sortent et peuvent participer aux concours officiels. Les adultes restent 1 saison maximum dans le Challenge.

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

- 1<sup>ère</sup> possibilité : tous les clubs du département se regroupent en 1 seul plateau.
- 2<sup>ème</sup> 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. A compter de la seconde manche, seuls les scores des archers ayant réalisés au moins une manche précédemment seront comptabilisés.

Seuls les 16 premiers clubs marqueront des points.

Par manche, il sera attribué les points suivants :

|                              |           |                              |           |                               |           |                               |          |
|------------------------------|-----------|------------------------------|-----------|-------------------------------|-----------|-------------------------------|----------|
| <b>1<sup>ère</sup> place</b> | 40 points | <b>5<sup>ème</sup> place</b> | 24 points | <b>9<sup>ème</sup> place</b>  | 12 points | <b>13<sup>ème</sup> place</b> | 4 points |
| <b>2<sup>ème</sup> place</b> | 36 points | <b>6<sup>ème</sup> place</b> | 21 points | <b>10<sup>ème</sup> place</b> | 10 points | <b>14<sup>ème</sup> place</b> | 3 points |
| <b>3<sup>ème</sup> place</b> | 32 points | <b>7<sup>ème</sup> place</b> | 18 points | <b>11<sup>ème</sup> place</b> | 8 points  | <b>15<sup>ème</sup> place</b> | 2 points |
| <b>4<sup>ème</sup> place</b> | 28 points | <b>8<sup>ème</sup> place</b> | 15 points | <b>12<sup>ème</sup> place</b> | 6 points  | <b>16<sup>ème</sup> place</b> | 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 le remettra en jeu l'année suivante.

**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). L'engagement est fixé à 3€ par archer. Prévoir un goûter.

**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.

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

**ATTRIBUTION DES NIVEAUX :**

- Pour le 1<sup>er</sup> tir, le niveau du jeune est attribué en fonction des flèches de progression obtenues à savoir :

| Flèche                | Niveau | Poussins   | Minimes | Cadets   | Juniors | Seniors | Vétérans | Super-Vétérans |
|-----------------------|--------|--|---------|--|---------|---------|----------|----------------|
| Aucune                | 3      | CL et BB : Blason de 80cm à 10m<br>Pas de catégorie AMP                |         |  |         |         |          |                |
| Blanche               | 2      | CL et BB : Blason de 80 cm à 15m<br>Pas de catégorie AMP               |         |  |         |         |          |                |
| Noire                 | 1      | CL et BB : Blason de 60cm à 15m<br>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<br>AMP : Blason Trispot de 40cm poulies à 15m |         |         |          |                |

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

## **TABLEAU DE CHANGEMENT DE NIVEAUX :**

| <b>Changement de niveau</b>                       | <b>Scores à réaliser</b> | <b>Flèches à obtenir</b> |
|---|--------------------------|--------------------------|
| 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 et juniors 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 et minimes 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 2<sup>ème</sup> année seulement peuvent également participer au Challenge.

Les changements de niveau sont gérés en liaison avec le Comité Départemental par les dirigeants de club et sous leur entière responsabilité.

### **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 :**

- 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.

## 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

|                    |                                 |  |  |  |  |
|--------------------|---------------------------------|--|--|--|--|
| <b>4 cibles 3D</b> | <b>2 flèches au même piquet</b> |  |  |  |  |
|--------------------|---------------------------------|--|--|--|--|

|              | 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  |

| <b>Deux flèches au même piquet</b> |  |
|------------------------------------|--|
|------------------------------------|--|

|           |   |
|-----------|---|
| 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) |

|                         |                                 |  |  |  |  |
|-------------------------|---------------------------------|--|--|--|--|
| <b>4 cibles Natures</b> | <b>2 flèches au même piquet</b> |  |  |  |  |
|-------------------------|---------------------------------|--|--|--|--|

|              | 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  |

|  |
|--|
| <b>2 cibles,<br/>1 flèche par<br/>animal</b> |
|--|

| <b>Deux flèches au même piquet</b> |  |
|------------------------------------|--|
|------------------------------------|--|

|           |   |
|-----------|---|
| 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. |

|                              |                                 |  |  |  |  |
|------------------------------|---------------------------------|--|--|--|--|
| <b>8 cibles Tir Campagne</b> | <b>3 flèches au même piquet</b> |  |  |  |  |
|------------------------------|---------------------------------|--|--|--|--|

|              | 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  |

| <b>Trois flèches au même piquet</b> |  |
|-------------------------------------|--|
|-------------------------------------|--|

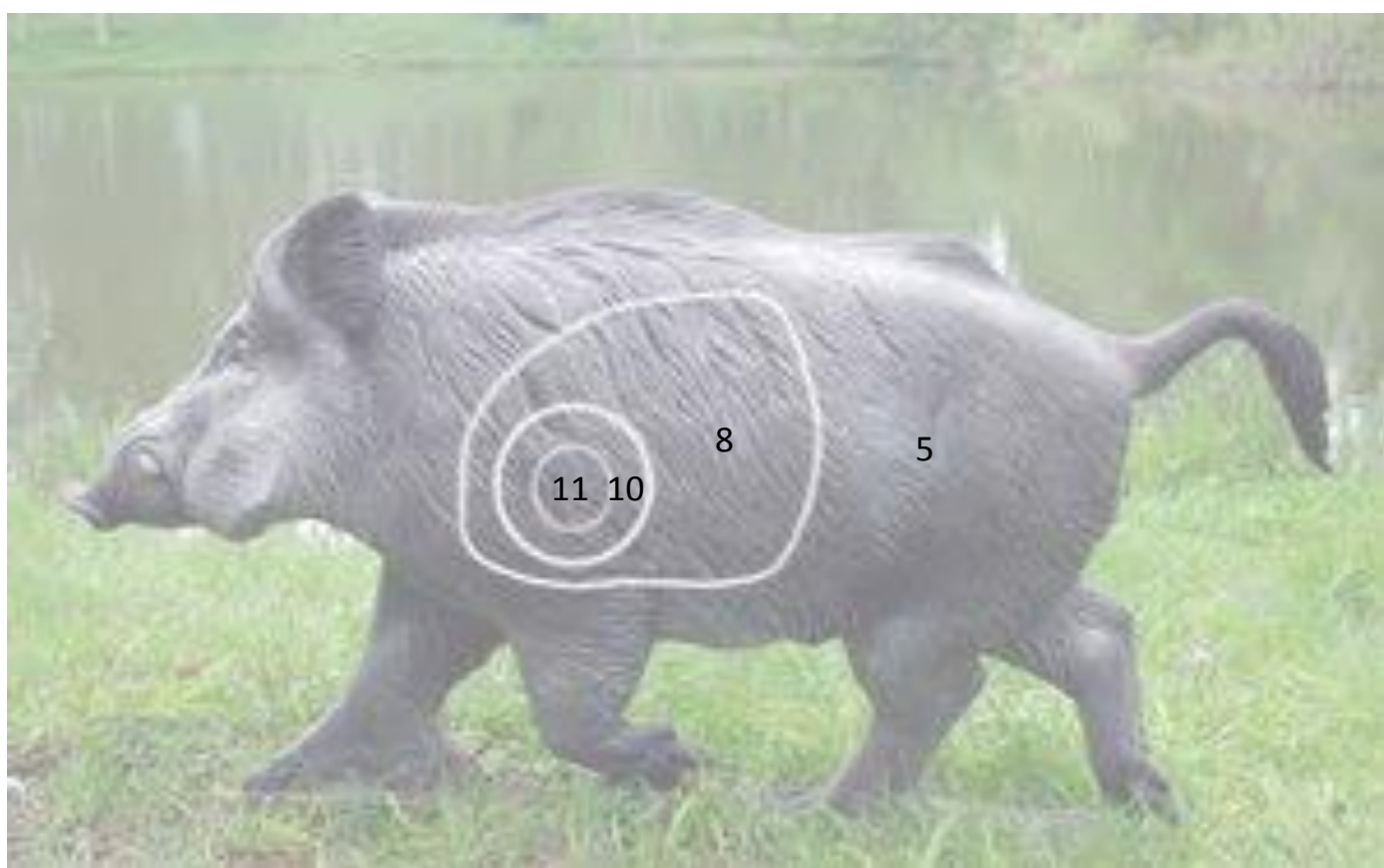
|          |                        |
|----------|------------------------|
| 6 points | Petit jaune            |
| 5 points | Jaune                  |
| 4 points | Plus petit cercle noir |
| 3 points | Noir                   |
| 2 points | Noir                   |
| 1 point  | Plus grand cercle noir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

**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) |



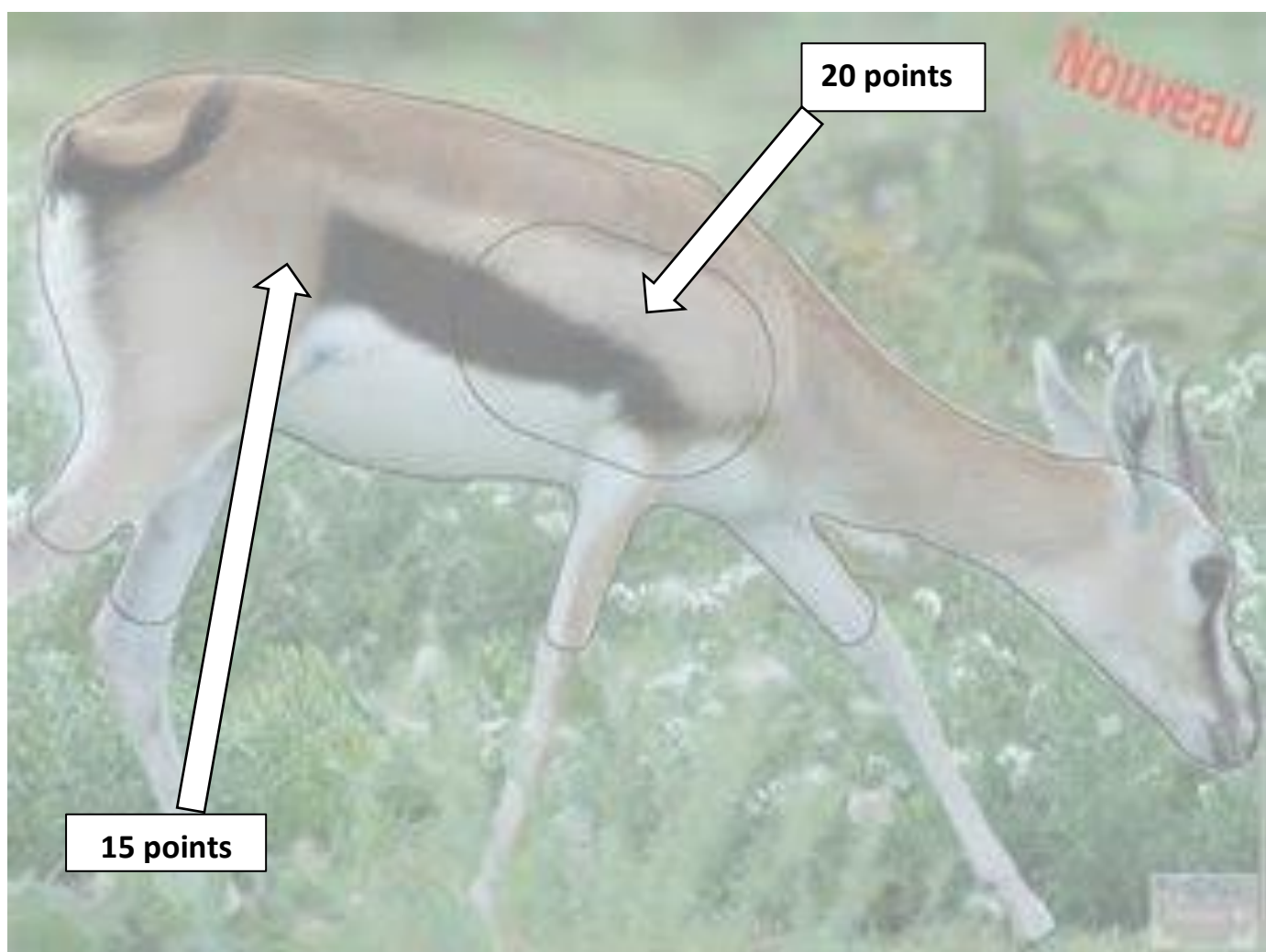
**4 cibles Natures**

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  |
|              | <b>2 cibles,<br/>1 flèche par animal</b> |              |              |              |                |

**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     |          |          |          |       |       |
| <b>TOTAL :</b> |          |          |          |       |       |

Valeurs des zones :

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

**Nature** 2 flèches au même piquet

| Cibles         | Flèche 1 | Flèche 2 | Total | Cumul |
|----------------|----------|----------|-------|-------|
| Cible 1        |          |          |       |       |
| Cible 2        |          |          |       |       |
| Cible 3        |          |          |       |       |
| Cible 4        |          |          |       |       |
| <b>TOTAL :</b> |          |          |       |       |

Valeurs des zones :

|              |           |
|--------------|-----------|
| Zone tuée    | 20 points |
| Zone blessée | 15 points |

**3D** 2 flèches au même piquet

| Cibles         | Flèche 1 | Flèche 2 | Total | Cumul |
|----------------|----------|----------|-------|-------|
| Cible 1        |          |          |       |       |
| Cible 2        |          |          |       |       |
| Cible 3        |          |          |       |       |
| Cible 4        |          |          |       |       |
| <b>TOTAL :</b> |          |          |       |       |

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   |

|                |  |
|----------------|--|
| Total Campagne |  |
| Total Nature   |  |
| Total 3D       |  |

|                 |  |
|-----------------|--|
| Total Général : |  |
|-----------------|--|

| SIGNATURES |        |
|------------|--------|
| Marqueur   | Archer |
|            |        |