

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



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 et/ou d'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.

- **12 équipes** seront sélectionnées pour la finale.

- 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 obligatoirement composée de 3 archer-e-s minimum et de 4 archer-e-s maximum dont un jeune et ou une femme impérativement. Un-e archer-e arc à poulies maximum par équipe **La présence d'un jeune et/ ou d'une femme est obligatoire sur le pas de tir de chaque volée.**

- La compétition finale se déroule sur toute la journée sur le principe suivant

Tir de qualification le matin pour établir un classement. En cas d'équipe avec 4 archer-e-s la sélection est faite sur les 3 meilleurs scores (**en respectant la composition obligatoire de l'équipe**). Pour les phases finales l'après midi le principe de la montante – descendante est appliqué selon le tableau en annexe.

- 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 quatrième membre de l'équipe peut être remplaçant lors des matchs cependant, la composition de l'équipe devra toujours être respectée.** Le remplaçant pourra rentrer lors d'un duel mais devra tirer les deux flèches comme les deux autres archers.

DÉROULEMENT

Selon le règlement FITA de la compétition par équipe

Entraînement

- Le matin, échauffement / 3 volées
- L'après midi, une volée d'essai est autorisée uniquement avant la première manche dite « 8^e de finale »

Épreuve de tir

- Le matin, la première manche de classement 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 comme il s'agit d'un tir de qualification le règlement de la FFTA s'appliquera de plein droit.
- L'après-midi, les quatre manches de classement suivantes se tirent en quatre volées de six flèches (2 par archer). Une volée est tirée dans un temps de 2 minutes, à la distance de 18m. Le placement des équipes se faisant en fonction des résultats du tir du matin, sur le principe du règlement de la DRE « montante-descendante »
- Si le nombre d'équipes inscrites est inférieur à celui requis pour chaque épreuve éliminatoire, les exemptions sont autorisées

Ordre de tir

- Les 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. Dans le cas d'une équipe composé de 4 archer-e-s, le remplaçant sera positionné près de l'entraîneur
- 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.
- 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 la progression d'une étape de la compétition vers la suivante ou pour l'attribution des médailles, doit se faire, après les matchs de cette étape, par des tirs de barrage.
- 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.
- 1 minute est le temps alloué à une équipe pour tirer 3 flèches (1 par athlète) lors de l'épreuve des duels par équipes pour résoudre une égalité.

GÉNÉRALITÉS

Blasons

- **Matin et après midi**
 - Chaque équipe dispose de 2 cartes de 40 standard et de 2 trispots de 40.
S'il y a un arc à poulies dans l'équipe, celui-ci tire obligatoirement sur le trispots poulies.
S'il y a un(e) cadet(te) arc à poulies, il lui est laissé le choix du blason sur lequel il (elle) tire.
 - Selon la disposition suivant :**
 - **Blason de 40 sur les emplacements A et C**
 - **Trispots de 40 vertical en B et D (En cas de trispots poulies, il sera placé obligatoirement en D)**

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.
- 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 du tir de qualification du matin, les incidents de tir sont autorisés. En revanche, lors des phases finales, 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.

Si l'archer-e, victime d'un incident n'a pas encore tiré sa première flèche, le remplaçant sera autorisé à prendre sa place lors de volée, à la condition de respecter la composition obligatoire de l'équipe (1 poulies maximum, 1 jeune et/ ou une femme sur le pas de tir)

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 voir 4 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 coachs) accrédités ont accès à cette zone.

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.

L'organisateur doit prévoir une zone strictement réservée aux archer-e-s et une zone réservée au public.

Dans le cas où cette consigne faisant appel au bon sens ne serait pas respectée et qu'un spectateur, une spectatrice, se trouverait dans la zone archer-e-s, l'arbitre sera en droit de demander et d'exiger de la personne contrevenante de regagner immédiatement la zone qui lui est dédiée.