

CHALLENGE DES CHAMPIONS

Règlement du Challenge



V 3.0 – 2022

Sommaire

- **Catégorie et équipement** p. 2
 - Accès à l'évènement
 - Catégorie de classement
 - Equipements des archers (arc et flèche)
 - Tenue
- **Rythme et temps de tir** p. 3
 - Rythme de tir
 - Temps de tir
 - Distance, blasons et points
 - Shoot-off (Barrage)
- **Déroulement de l'épreuve** p. 5
 - Qualification
 - Duels
 - Grande finale
- **Arbitre et jury** p. 7
 - Arbitre
 - Jury d'appel
 - Disqualification
- **Annexe** p. 8
 - Tableaux des duels

Catégorie et équipements

○ **Accès à l'évènement**

Le Challenge des Champions (CDC) est un concours amical créé par les Archers de Kervignac. Tous les archers possédant une licence FFTA peuvent s'inscrire à l'évènement, y compris les licenciés « loisir ».

Le CDC n'est pas un concours officiel de la FFTA sélectif au championnat de France.

○ **Catégorie de tir**

Au Challenge des Champions, une seule et unique catégorie est définie, bref un ALL-SCRATCH !!!!!

○ **Équipement de l'archer (arc et flèches)**

Un archer peut tirer avec l'équipement de son choix (classique, arc à poulies, barebow, droit, etc..) à partir du moment où ce dernier respecte la réglementation de la FFTA concernant les arcs et équipements (Règlement sportif et Arbitrage de la FFTA, articles II.2.B.3.1 et II.2.B.3.2).

Les flèches utilisés seront d'un diamètre maximal de 9,3mm et devront respecter l'article II.B.3.1.7.1 du Règlement sportif et Arbitrage de la FFTA.

○ **Tenue**

Tenue de club ou de vos sponsors souhaitée, chaussure de sport recommandée (salle de sport).

Rythme et temps de tir

o Rythme de tir

Les tirs s'effectueront sur un rythme AB/CD, avec un maximum de 4 archers par cible.

Deux duels par cibles.

o Temps de tir

Lors des tirs de qualification, des duels, et de la grande finale vous disposez au maximum de 120 secondes pour tirer vos trois flèches.

En cas de shoot-off, vous disposez au maximum de 40 secondes pour tirer votre flèche.

Les temps de tir sont contrôlés via un Chronotir.

o Distance, blasons et points

Les tirs s'effectuent à une distance de 18m (une tolérance de +/- 10cm est acceptée), sur des blasons trispots de diam 40cm.

Toutes les armes tirent sur le même blason avec une spécificité pour le poulie.

Les blasons sont propres aux Archers de Kervignac et édités pour l'évènement et respectent les dimensions d'un tri-spot 40 cm sauf le 10 poulie plus petit que la norme FFTA pour respecter l'équité.

Arcs à poulies : **10** – 9 – **8** – **7** – **6**

Autres arcs : **10** – 9 – **8** – **7** – **6**



- **Shoot-off (Barrage)**

En cas de shoot-off, le tir d'une seule flèche s'effectue sur le spot du centre. Les flèches des archers seront départagées en fonction de la distance les séparant du centre du spot du centre. L'archer dont la flèche est la plus près du centre remporte le barrage.

Une deuxième flèche de barrage sera tirée si égalité sur la première flèche de barrage. En cas d'égalité au shoot-off après deux flèches tirées, l'archer le plus jeune remporte le barrage.

Déroulement de l'épreuve

Le changement des blasons est pris en charge par l'archer, il devra placer lui-même le blason correspondant à son arc ou le changer s'il est trop abimé.

○ **Qualification**

2 volées d'échauffement.

15 flèches de qualifications (5 volées de 3 flèches au rythme AB/CD), à la suite desquelles sera édité un classement provisoire permettant de placer les archers dans le tableau principal des duels.

En cas d'égalité parfaite entre des archers, un shoot-off viendra les départager.

○ **Duels**

Du Tour 1 au Tour 7 :

Les duels se tirent par matchs en sets, sur un maximum de **3 sets** de 3 flèches chacun (une volée de trois flèches = un set).

Le vainqueur de chaque set (c'est-à-dire l'archer ayant le plus haut score à l'issue des 3 flèches) marque 2 points. Le perdant marque 0 point. Si les deux archers sont à égalité, ils marquent chacun 1 point.

Le vainqueur du match est déterminé par le nombre de sets gagnés, donc le premier archer atteignant **4 points**.

En cas d'égalité 3-3 à la fin du match, il sera procédé à un shoot-off déterminant le vainqueur du duel.

Demi-finales et Finales des Tableaux 2 à 16 :

Les duels se tirent par matchs en sets, sur un maximum de **5 sets** de 3 flèches chacun (une volée de trois flèches = un set).

Le vainqueur de chaque set (c'est-à-dire l'archer ayant le plus haut score à l'issue des 3 flèches) marque 2 points. Le perdant marque 0 point. Si les deux archers sont à égalité, ils marquent chacun 1 point.

Le vainqueur du match est déterminé par le nombre des sets gagnés, donc le premier archer atteignant **6 points**.

En cas d'égalité 5-5 à la fin du match, il sera procédé à un shoot-off déterminant le vainqueur du duel.

L'affectation des cibles et des places pour les duels est automatique et affiché sur les tableaux de duels.

Un archer gagnant son duel reste sur le même tableau pour le tour suivant ; un archer perdant son duel est envoyé sur un tableau annexe pour le tour suivant.

Deux duels sont tirés par cible, lors de la fin d'un duel sur une cible, le second duel de la cible doit automatiquement être tiré en A/B.

Se qualifient pour la grande finale : les quatre demi-finalistes du tableau principal et les deux finalistes du tableau secondaire.

o **Grande finale**

La grande finale se joue en 5 tours d'une volée de trois flèches par archer.

Le perdant de chaque tour (c'est-à-dire l'archer ayant le plus bas score à l'issue des 3 flèches) sort de la grande finale et est classé à sa place définitive.

En cas d'égalité de plusieurs archers sur les plus basses volées, il sera procédé à un shoot-off entre ces archers, la volée avec le plus bas score détermine le perdant du duel.

Le dernier archer en liste est sacré Champion !!!!!

Arbitrage et jury

○ Arbitrage

Si un arbitre fédéral de formation, ou une personne fiable, se propose de prendre le rôle d'arbitre du Challenge, il sera en charge de vérifier que le règlement soit bien suivi de tous, et devra principalement trancher sur des cas de cordons et les shoot-off nécessitant une décision externe aux tireurs concernés.

Si personne ne souhaite prendre la charge d'arbitrage, les jugements de cordons et de shoot-off seront effectués par 3 archers d'une autre cible (la décision sera validée à la majorité des trois archers juges).

○ Jury d'appel

Aucun jury d'appel ne sera constitué. En cas de doute sur une décision d'arbitrage, les archers peuvent faire appel auprès du responsable de l'organisation. La décision du responsable de l'organisation est définitive et ne peut être portée en appel.

○ Disqualification

Si, pour une raison quelconque, un différend survient ou lorsque la sécurité est menacée, l'organisateur se réserve le droit disqualifier, voir exclure de la salle, un participant ou un entraîneur.