



**Sarbacane**

# **REGLEMENTATION SPORTIVE**

## **2015**

Challenge National Jeunes

Coupe Nationale Adultes

## 1. Intro

---

Le règlement présenté dans ce document traite de l'activité sarbacane.

La réglementation de l'activité sarbacane s'applique à toutes les compétitions qui sont sous l'égide de la Commission de sarbacane de la FFH. Ces compétitions comprennent tous les événements incluant, mais ne se limitent pas aux championnats départementaux, régionaux, la Coupe Nationale et le Challenge Jeune.

Le tir à la sarbacane a été choisi pour les qualités et les compétences qu'il développe auprès d'un public handicapé. Cette activité nécessite une grande rigueur et une maîtrise technique absolue de l'engin (*adresse, précision, endurance*). Le contrôle du souffle et la maîtrise émotionnelle sont également des éléments essentiels. Un encadrement attentif et compétent ainsi que de nombreuses heures d'entraînement, doivent permettre à tous, d'accéder à cette discipline, et à certains d'y exceller.

## Esprit du jeu

---

Le **fair-play**, l'**esprit sportif** ou le **franc-jeu** désigne une conduite honnête dans un jeu, puis dans toutes circonstances. Ce terme recouvre à la fois le respect de l'adversaire, des règles, des décisions de l'arbitre, du public et de l'esprit du jeu, mais aussi la loyauté, la maîtrise de soi et la dignité dans la victoire comme dans la défaite qui préfigure à toute participation à une rencontre amicale ou compétitive de sarbacane.

## 2. Equipement et Installation

---

La vérification de l'équipement doit se faire avant le début de la compétition. Elle sera dirigée dans la chambre d'appel par un arbitre et/ou les personnes désignées. L'équipement qui doit être vérifié inclut : la sarbacane (taille, système anti-retour), les flèches, la potence, ainsi que la licence Handisport (loisir, établissement ou compétition) de l'année sportive en cours.

L'équipement est sujet à une vérification au hasard à n'importe quel moment durant la compétition à la discrétion de l'arbitre en chef. Si un des équipements n'est pas conforme, le compétiteur devra y remédier dans un bref délai, sous peine de disqualification.

### 2.1. La cible

Le centre de la cible est situé à 1,30 m du sol. La cible est de 171 mm de diamètre. Elle est posée contre un panneau en mousse polyéthylène (butte de tir) de matière souple.

Après la phase de qualification, la cible monospot (*cf. Annexe 1*) devient une cible trispot (*cf. Annexe 2*) pour la phase de duels et la consolante.

### 2.2. Sarbacane (*cf. annexe 3*)

Longueur maximale 122cm, calibre de 10.5 mm.

L'adaptation d'embouchure spécifique est autorisée.

Possibilité de mettre la sarbacane dans la bouche selon le type d'embouchure utilisée.

#### **Système anti-retour obligatoire (sous la responsabilité de chaque délégation).**

*Vous avez la possibilité de contacter la commission sarbacane si vous rencontrez des difficultés d'adaptation au niveau du matériel.*

Généralement en aluminium, le tube est l'élément principal de la sarbacane.

En général, les sarbacanes du commerce sont pour la plupart équipées d'un système anti-retour et se composent d'un tube ou plus (2 tubes) qui sont assemblés entre eux avec une fixation étanche.

La sarbacane peut avoir certains accessoires optionnels:

- **Le porte-flèches** : Il permet de porter ses flèches sur la sarbacane elle-même.
- **La poignée** : C'est une zone en mousse qui permet de poser la main sur la sarbacane d'une manière adhérente.
- **Le viseur** : Il se situe à l'opposé de l'embouchure et permet non seulement d'aligner son tir mais aussi de protéger une sarbacane verticalement posée à terre.

### 2.3. La potence

Une potence répond à des critères bien spécifiques. Elle peut être sur pied ou posée sur une table. Les spécificités de la potence portent uniquement sur la partie supérieure ou support de la sarbacane (*voir croquis*).

Ce point de support de la sarbacane doit être plat d'une largeur minimum de 20 mm.

Il est interdit de rajouter sur la partie supérieure de la potence, tout type de matériaux (ex : mousse) pour en réduire sa largeur ou pour caler la sarbacane (*elle doit être à « l'état originel »*).



### 2.4. Les flèches

Les flèches généralement utilisées ont une forme d'aiguille (pointe) en acier munie, en guise d'empennage, d'un cône en plastique pouvant être inséré dans le tube de la sarbacane (*poids 1,10 gr, longueur de 110 mm*).

### 2.5. Aménagement du terrain (cf. Annexe 4)

2.5.1 Lorsque la disposition de la salle le rend obligatoire, des séparations seront dressées autour du pas de tir de manière à garder les spectateurs en arrière de celui-ci. Ces séparations doivent être dressées à au moins 6.5 m des extrémités de la ligne des cibles. Les spectateurs ne peuvent pas se trouver devant la ligne des cibles.

2.5.2. Une ligne de 2.5m sera marquée pour la ligne de tir.

2.5.3. Les cibles devront être regroupées par 2. Le centre des 2 cibles seront alors distantes d'environ 90 cm.

2.5.4. Chaque cible sera identifiée par un numéro situé au dessus.

2.5.5. Une chambre d'appel sera mise en place pour la vérification de l'équipement et faire l'appel des différents compétiteurs pour la série à venir.

2.5.6. Un sens de circulation est mis en place pour les compétiteurs et les assistants, démarrant de la chambre d'appel vers la sortie du pas de tir.

2.5.7. Une zone réservée à l'enregistrement des résultats ainsi que la préparation des différentes feuilles de marquage sera mise en arrière de la ligne de tir.

### 2.6. Conditions de Tir

2.6.1. L'usage de la potence est laissé à l'appréciation de chaque tireur.

2.6.2. Tous les tireurs effectuent la compétition en position assise (*fauteuil ou chaise*)

2.6.3. L'extrémité avant de la sarbacane en position de tir doit être positionnée au minimum à 2,5 mètres des cibles.

### 3. Eligibilités des Compétiteurs

---

Tous les sportifs licenciés à la FFH ( titulaires de la licence de l'année sportive en cours ).

Les compétiteurs doivent **impérativement** être licenciés au moment de la compétition.

Au minimum l'attestation de licence FFH doit être fournie lors des inscriptions définitives.

Lorsqu'aucune preuve de licence ne peut être fournie, le compétiteur se verra refuser l'accès à la compétition.

*(pas de licence = pas de couverture d'assurance sportive fédérale).*

### 4. Catégorie de participation

---

Les catégories de participation sont spécifiques aux évènements organisés.

Elles se résument à la catégorie d'âge, de handicap et de l'utilisation de la potence.

Chaque évènement sportif de sarbacane est mixte.

#### **Challenge national jeunes :**

- 10-20 ans (-21 ans le jour de la compétition)
- handicap FE, F1 et D1 (classification Jeunes)
- 2 catégories : 1 avec potence et 1 sans potence\*

<http://www.handisport.org/content/jeunes/ftp/Classifications-Jeunes.pdf>

#### **Coupe nationale adultes :**

- à partir de 21 ans
- handicap OPEN (tous handicaps physiques)
- 2 catégories : 1 avec potence et 1 sans potence\*

Les catégories sportives sont les suivantes :

#### **\*Catégorie avec Potence**

Ces joueurs bénéficient d'une potence (**cf. 2.3**) comme support pour la sarbacane.

Ils peuvent avoir recours à un assistant sportif.

#### **\*Catégorie sans Potence**

Ces joueurs bénéficient d'aucune aide extérieure (**ni support, ni assistant**).

**Les sportifs, entre 18 et 20, ayant déjà participé à la coupe adulte ont la possibilité de continuer à y concourir jusqu'à leur 21 ans, tout en ayant le droit de participer qu'à un seul des deux évènements la même année.**

### 5. Rôle de l'assistant sportif

---

La communication (type coaching) entre le compétiteur et son assistant sportif n'est pas permise durant les volées. L'assistant pourra uniquement indiquer le score de chaque flèche tirée.

Il peut intervenir, **à la demande du compétiteur** pour l'une des raisons suivantes :

- ajuster le fauteuil
- régler la potence (uniquement autorisé **entre** les volées et non après chaque flèche, même pour les duels)
- insérer les flèches
- retirer la sarbacane de la potence et de la bouche **entre chaque volée** (*sécurité des officiels*).

L'assistant devra se placer ( **assis** ) devant le tireur uniquement si le compétiteur nécessite son aide pour insérer les flèches par l'extrémité de la sarbacane. Dans ce cas, l'assistant devra rester assis durant la totalité des séries (toujours derrière la ligne de tir à 2,50m de la cible).

Lorsque le compétiteur nécessite de l'aide pour insérer les flèches par l'embouchure de la sarbacane, l'assistant devra se placer (**assis**) en retrait ou à hauteur du tireur et veiller à ne pas gêner la visibilité des autres compétiteurs.

Pour chaque flèche tirée, le tireur ne pourra recevoir aucune aide dans le maintien de la sarbacane, ni dans le maintien d'une partie du corps.

## 6. Chambre d'appel

---

Avant de rentrer dans la chambre d'appel, chaque joueur devra s'assurer qu'il dispose de son matériel nécessaire à la pratique de l'activité (sarbacane, potence, flèches,...). Tout appareil « sonore » est strictement interdit sur le pas de tir : musique, téléphone, etc...).

Chaque joueur devra se présenter 15 minutes avant l'heure prévue de sa série.

Les joueurs en catégorie avec potence peuvent être accompagnés dans la chambre d'appel de leur assistant.

## 7. Arbitrage

---

Deux arbitres officiels seront présents sur le pas de tir. Ils se situeront chacun à l'une et l'autre extrémité pour avancer vers le centre du pas de tir.

Ils seront là aussi pour vérifier la position de l'extrémité de la sarbacane ainsi que la potence.

Les tireurs tireront après le signal de l'arbitre :

Il annoncera au fur et à mesure :

- ➔ « 1m30 d'échauffement » (coup de sifflet)
- ➔ « Début de la 1<sup>ère</sup> volée » (coup de sifflet)
- ➔ « Flèches » (lorsque tous les tireurs ont soufflé leurs 3 flèches où que le temps de tir est écoulé ; les marqueurs pourront aller retirer les flèches et noter le score de leur cible)
- ➔ « Début de la 2<sup>ème</sup> volée » (coup de sifflet)
- ➔ « .....
- ➔ « Fin du tir » (les tireurs peuvent se retirer du pas de tir dans le sens de circulation cf. annexe 4)

## 8. Organisation de l'épreuve

---

Dans chaque tournoi, la rencontre débutera par une 1<sup>ère</sup> phase de compétition qualificative qui se déroulera en 10 volées de 3 flèches + 1 volée d'essai, afin de définir les phases finales. Ensuite, se déroule une 2<sup>ème</sup> phase en tableau sous forme de duels avec élimination directe. (Volées de 3 flèches + 1 volée d'essai).

Aucun minimum de points n'est exigé. Seule une pratique régulière et la connaissance du règlement de l'activité sont demandées.

Le but de la compétition est de totaliser le plus grand nombre de points sur un total de 300 en qualification, et ensuite de disputer des phases finales (sous forme de duels) qui détermineront le classement définitif.

Dans le cas d'une flèche dit "cordon" (la tige métallique de la flèche touche la ligne de séparation de deux zones) les points de la zone la plus élevée sont comptabilisés.

En cas d'égalité de points, le tireur ayant réalisé le plus grand nombre de 10, ou à défaut le nombre de 9, et ainsi de suite, remporte le duel. Si malgré tout l'égalité est parfaite (*même nombre de points et même nombre de 10, 9,8,...*), on passe à la « flèche en or » (flèche par flèche jusqu'à ce qu'un tireur marque plus de points que son concurrent). La flèche en or se tire sur le spot du haut.

Lorsqu'une flèche retombe au sol après avoir touché la cible (rebond), le tireur a le droit de tirer une autre flèche. Si la flèche ne touche pas la cible, elle est considérée comme nulle pour cette volée et ne sera donc pas à retirer.

Dans le cas où une flèche est plantée dans une autre (appelé « robin ») les points comptabilisés seront identiques à ceux de la première flèche (*même si sa pointe va à son tour se planter dans une zone de valeur inférieure ou supérieure*).

Une aide est autorisée pour introduire la flèche dans la sarbacane (*cf. 5. Rôle de l'assistant sportif*)

**Après chaque volée**, le tireur devra retirer sa sarbacane de la bouche mais aussi du support de la potence.

## 9. Déroulement de la compétition

---

### 9.1. Vérification matériel et Chambre d'appel

Avant chaque série qualificative ou de duel, le tireur devra se présenter à la chambre d'appel. Une vérification du matériel (potence, sarbacane,...) y sera effectuée.

### 9.2. Tirs de qualification (CIBLE MONOSPOT)

La phase de qualification présentée sous forme de classement au nombre de point, consiste à définir les phases finales (*duels, poules, consolante*).

Déroulement des qualifications :

→ 5 flèches d'essai maximum en 1 minute 30.

→ 10 volées de 3 flèches avec 1 minute 30 par volée.

Après la phase qualificative, suivant son nombre de point, le tireur participera soit aux duels du 1<sup>er</sup> tour puis 2<sup>ème</sup> tour..., soit au 1<sup>er</sup> tour puis consolante si éliminée soit à la consolante directement (*idéalement mais variable en fonction des contraintes horaires sur chaque évènement*).

### 9.3. Duels (CIBLE TRISPOT)

Les duels avec élimination directe débiteront au « 1er tour ».

Les duels se disputent en 2 volées gagnantes.

#### Déroulement des duels :

- 5 flèches d'essai maximum en 1 minute 30.
- 2 à 3 volées de 3 flèches avec 1 minute 30 par volée. Pour gagner le duel il faut être le premier à remporter 2 volées sur la série.

Si il y a une égalité sur une des volée (ex : 26 à 26 avec même nombre de 10, 9, 8,...) il y aura une flèche en or qui se déroulera sur le spot du haut.

Tous les tireurs en duel attendront le signal de l'arbitre pour sortir du pas de tir afin de ne pas déranger les autres concurrents.

Si 2 flèches arrivent dans un même spot, la flèche la meilleure sera supprimée.

### 9.5. Consolante (CIBLE TRISPOT)

Les perdants du 1<sup>er</sup> tour des duels se retrouvent dans une consolante.

#### Déroulement de la consolante :

- 5 flèches d'essai maximum en 1 minute 30.
- 3 volées de 3 flèches, 1 minute 30 par volée (*classement aux points*).

### 9.6. Finale (CIBLE TRISPOT)

#### Déroulement de la finale :

- La finale se dispute entre 3 joueurs.
- 5 flèches d'essai maximum en 1 minute 30.
- Volées de 3 flèches, (jusqu'à 8 volées possibles) avec comptabilisation des points après chaque flèche.
- Le gagnant est le premier à atteindre 6 points en sachant que :
  - 1 volée gagnée = 2 points
  - 1 volée égale (même nombre de points qu'un adversaire) = 1 point
  - 1 volée perdue = 0 point

Exemple : x, y, z sont des tireurs

tireurs	Score volée n°1	Points marqués	TOTAL
X	22	0	0
Y	23	0	0
Z	28	2	2

tireurs	Score volée n°2	Points marqués	TOTAL
X	23	0	0
Y	23	0	0
Z	28	2	4

tireurs	Score volée n°3	Points marqués	TOTAL
X	15	0	0
Y	21	1	1
Z	21	1	5

tireurs	Score volée n°4	Points marqués	TOTAL
X	28	1	1
Y	23	0	1
Z	28	1	<b>6</b>

Victoire de Z.

Si 2 tireurs arrivent à 6 pts en même temps. On départagera d'abord par le nombre de 10, 9, 8, ... puis si besoin par une flèche en or. La flèche en or sera toujours tirée sur le spot du haut.

## 9.7. Récompenses

### **Challenge national jeunes :**

A l'issue de la compétition, 3 classements sont établis dans chacun des tournois, pour lesquels les 3 meilleurs tireurs et équipes sont récompensés :

- un classement du tournoi « POTENCE »
- un classement du tournoi « SANS POTENCE »
- un classement par équipe (*basé sur les tirs de qualifications de 3 tireurs définis lors des inscriptions : potence et/ou sans potence*)
- un classement de la consolante Potence et sans Potence
- un classement meilleure progression par rapport à l'année précédente (*basé sur les tirs de qualifications*)

### **Coupe nationale adultes :**

A l'issue de la compétition, 3 classements sont établis dans chacun des tournois, pour lesquels les 3 meilleurs tireurs sont récompensés :

- un classement du tournoi « POTENCE »
- un classement du tournoi « SANS POTENCE »
- un classement de la consolante Potence et sans Potence.
- un classement meilleure progression par rapport à l'année précédente (*basé sur les tirs de qualifications*)

## 9.8. Sécurité

Pendant les volées, les compétiteurs, arbitres, juges de cibles et assistants sportifs, se tiennent obligatoirement derrière le pas de tir.

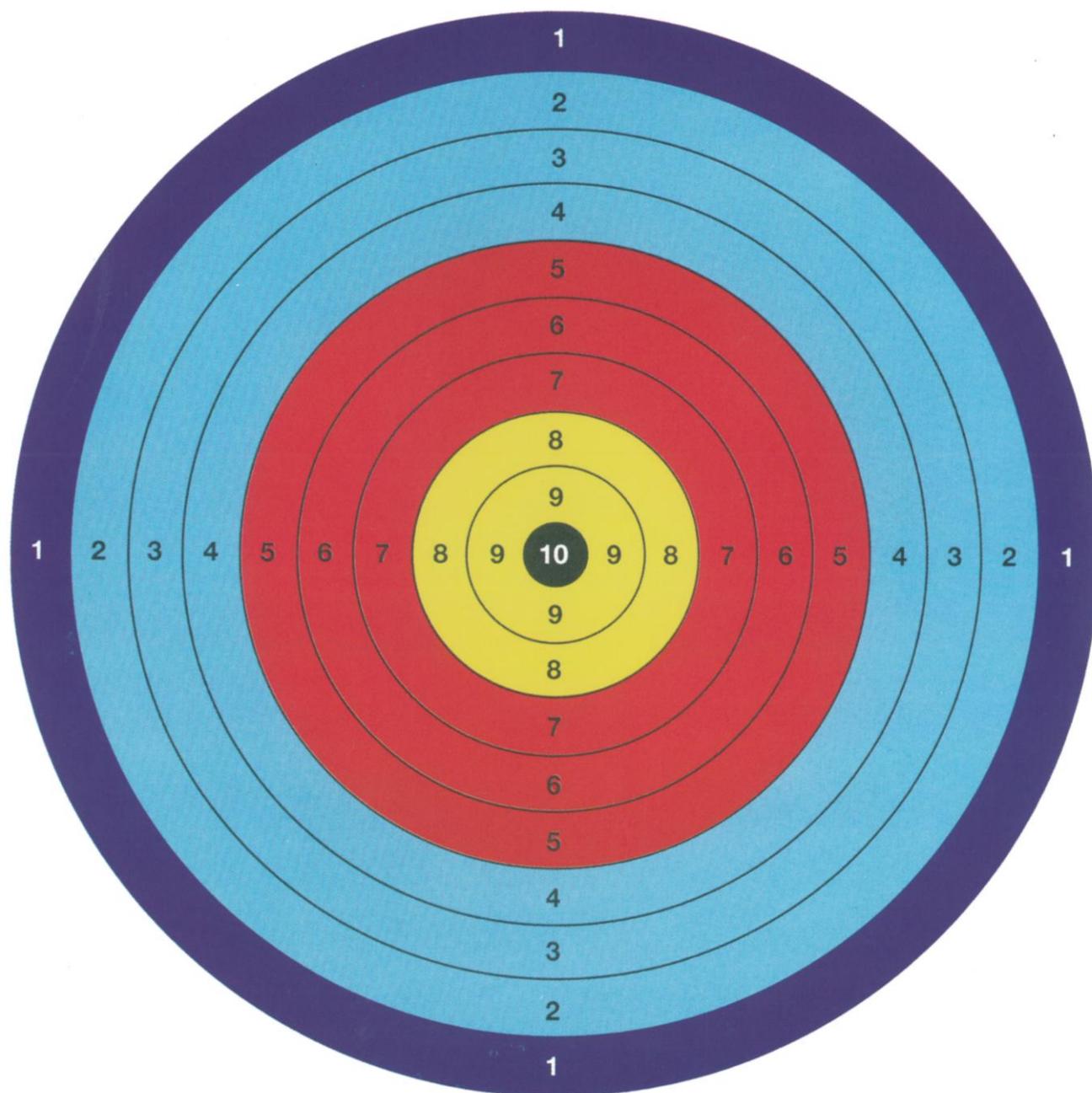
Les spectateurs doivent être derrière les délimitations de la zone de tir.

Aucun tireur ne peut charger sa sarbacane avant l'autorisation donnée par l'arbitre.

Le comptage des points ne peut s'effectuer que lorsque l'ensemble des tireurs a terminé de tirer et que l'arbitre a sifflé la fin du tir.

# ANNEXE 1

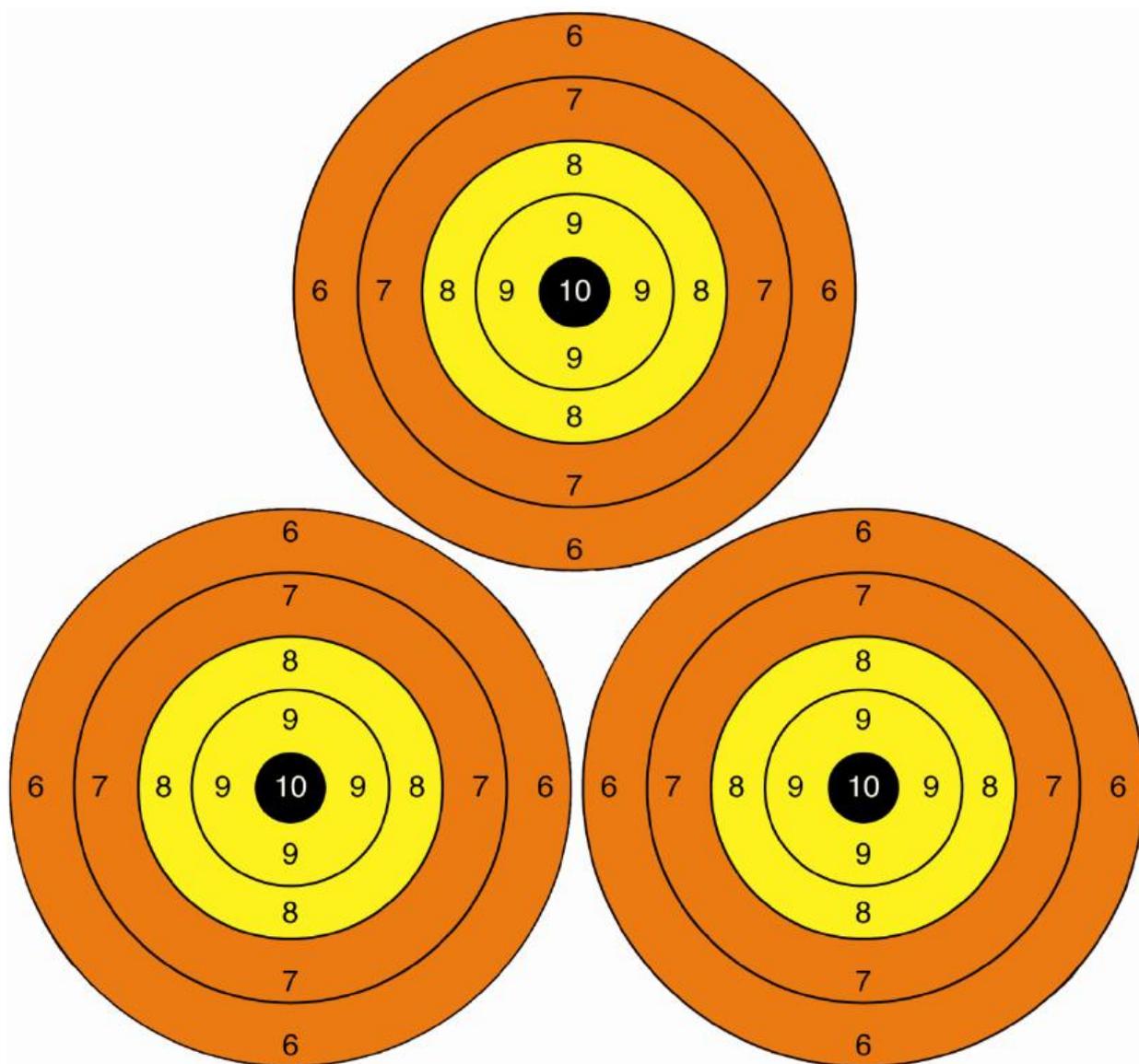
## Cible Monospot



Diamètre de la cible	Zone de score
171mm	9mm

# ANNEXE 2

## Cible Trisport



# ANNEXE 3

## La Sarbacane



Sarbacane



Embouchure avec anti retour



Embouchure spécifique



Viseur



Poignée



Porte-flèches



Flèche

# ANNEXE 4

## Aménagement du pas de tir

