



CHALLENGES DES CHAMPIONS

Par les Archers de Kervignac

REGLEMENT OFFICIEL

V 4.02 - 2024

ARCHERS DE
KERVIGNAC

Table des matières

Préambule.....	2
CATÉGORIE ET ÉQUIPEMENTS	3
Accès à l'évènement.....	3
Catégorie de tir.....	3
Nombre de places.....	3
Equipements de l'archer.....	3
Arc	3
Flèches.....	3
Tenue	3
RYTHME ET BLASON	4
Rythme de tir	4
Temps de tir	4
Distance et blason	4
Comptabilisation des points en fonction de l'arc	4
Shoot-off (Tir de barrage).....	5
DÉROULEMENT DE L'ÉPREUVE	6
Généralités	6
Qualification.....	6
Phases finales.....	6
Du 1 ^{er} Tour au 9 ^{ème} Tour :.....	7
Demi-finales et Finales du tableau secondaire et de classement :.....	7
Grande finale.....	7
ARBITRAGE ET JURY	8
Arbitrage	8
Jury d'appel.....	8
Disqualification	8
ILS ONT REMPORTE LE CDC :	9
ANNEXES	10

Préambule

Le Challenge des Champions (CDC) est un tournoi amical créé par les Archers de Kervignac.

A l'origine de ce format : le constat qu'il manquait un support pour permettre aux archers de pouvoir s'entraîner et se préparer aux championnats (et aux duels), ou aux grands concours, en amont de ces derniers. L'idée germa dans un petit coin de tête et c'est en 2016 que le format fut créé et lancé.

Une philosophie principale : un format regroupant l'ensemble des participants dans une seule et unique catégorie de tir (All-Scratch), et ce sans éliminations pour plus de tir et plus de plaisir. Les bases étaient annoncées !

Cette philosophie a permis d'affiner le format actuel : Les archers, malgré un match perdu, ne sont pas éliminés mais continuent le tournoi sur des tableaux annexes (Tableau du Lucky-Loser, puis tableaux de placement à partir de la deuxième défaite de l'archer). Une grande finale à cinq (4 demi-finalistes du tableaux principale + Lucky-Loser) en Big Shoot Off vient clôturer cette journée de tir.

A l'origine ouvert seulement aux archers du club, Les Archers de Kervignac ont pris la décision d'ouvrir le tournoi à l'ensemble des archers souhaitant participer à ce format en 2019 (y compris les archers dit « loisir » possédant une licence « pratique en club »), il fut alors renommé le CHALLENGE DES CHAMPIONS.

Au fil des éditions, le Challenge Des Champions s'est structuré (Création d'un système complexe de tableaux de phase finale sans élimination avec repêchage, Création d'un blason officiel avec ses règles de décompte des points permettant une équité entre les armes utilisés, etc...) afin d'offrir les meilleures conditions d'accueil possible et permettant de répondre aux diverses attentes des archers :

- ➔ Plaisir
- ➔ Bonne humeur
- ➔ Attrait sportif
- ➔ Préparation sportive

En 2024, face au succès des éditions précédentes et devant l'engouement suscité par l'épreuve, les Archers de Kervignac font le choix de déménager le Challenge Des Champions (passage de la « salle d'entraînement » à la « grande salle des concours ») afin d'augmenter sa capacité d'accueil.

C'est aujourd'hui 120 archers, répartis sur 30 cibles, qui peuvent être accueilli.

Avec ses 488 duels/matches programmés, le Challenge Des Champions devient le plus grand tournoi de Bretagne !

Le Challenge Des Champions est un challenge/tournoi amical créé par les Archers de Kervignac. Ce n'est pas, de ce fait, un concours officiel de la FFTA sélectif au championnat de France malgré son inscription au calendrier officiel.



CATÉGORIE ET ÉQUIPEMENTS

Accès à l'évènement

Tous les archers possédant une licence FFTA de type A, L et J peuvent s'inscrire à l'évènement.

Catégories	Types de licences proposées
Adultes	<p>(A) Pratique en compétition - Droit de vote et de représentation dans une instance club et fédérale - Participation à tous les types de stages de formation - Participation aux compétitions, aux rencontres loisirs pour tous les types de pratiques.</p> <p>(L) Pratique en club - Droit de vote et de représentation dans une instance club et fédérale - Participation aux stages de formation sauf ceux faisant référence à la pratique en compétition - Participation aux rencontres organisées par un club affilié à la FFTA et inscrites au calendrier des rencontres loisirs de la saison concernée destinées à la détente, la découverte et à la promotion du tir à l'arc - Compétitions non autorisées -</p> <p>(E) Sans pratique - Droit de vote et de représentation dans une instance club et fédérale - Participation aux stages de formations de dirigeants ou d'arbitres et aux formations techniques pour le candidat qui se voit dispensé d'obligation de pratique s'il peut justifier de son antériorité de pratiquant.</p>
Jeunes	<p>(J) Pratique en club ou en compétition Toutes les catégories d'âges Jeunes de Benjamins à Juniors</p>

Source :



Catégorie de tir

Il n'est défini qu'une seule et unique catégorie. Un ALL-SCRATCH !!!!!

Nombre de places

Le nombre de places ouvertes est de 120.

Equipements de l'archer

Arc

Un archer peut tirer avec l'équipement de son choix (arc classique, arc à poulies, arc nu) dès lors que 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, II.2.B.3.2 et II.2.B.3.3).

Flèches

Les flèches utilisées devront respecter l'article II.B.3.1.7.1 du Règlement sportif et Arbitrage de la FFTA, hormis le point sur le diamètre maximum. Le diamètre extérieur maximum du tube de la flèche autorisé sur le Challenge Des Champions est de 10.67mm soit un calibre de type X27.

Tenue

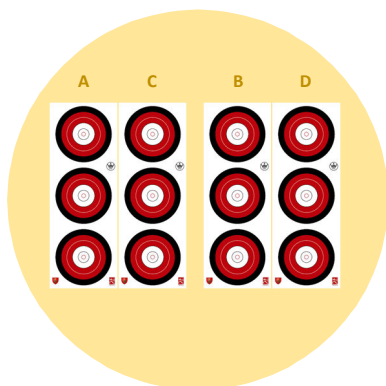
Tenue de club ou de vos sponsors souhaitée, chaussure de sport obligatoire (salle de sport).



RYTHME ET BLASON

Rythme de tir

Les tirs s'effectueront sur un rythme AB/CD, avec un maximum de 4 archers par cible.
Deux duels sont tirés par cible, le premier en A/B et le deuxième en C/D



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.

Distance et blason

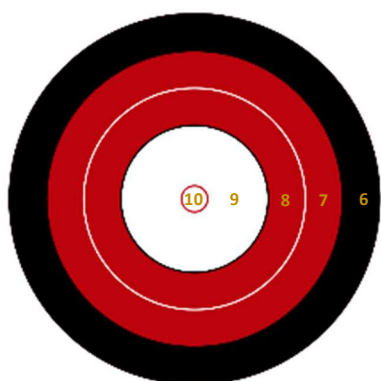


Les tirs s'effectuent à une distance de 18m (une tolérance de +/- 10cm est acceptée), sur les blasons officiels du Challenge Des Champions.

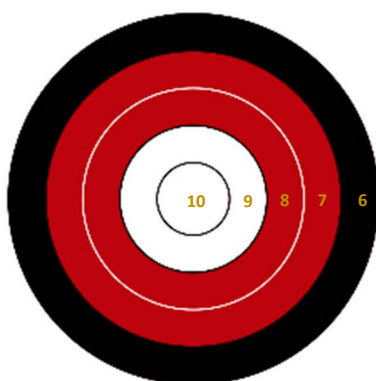
Le blason utilisé est une création propre aux Archers de Kervignac et édité spécifiquement pour l'évènement. Ils respectent les dimensions d'un tri-spot officiel de 40 cm, hormis le diamètre du « 10 poulie » qui est plus petit que la norme FFTA dans le but de respecter l'équité entre les armes.

Comptabilisation des points en fonction de l'arc

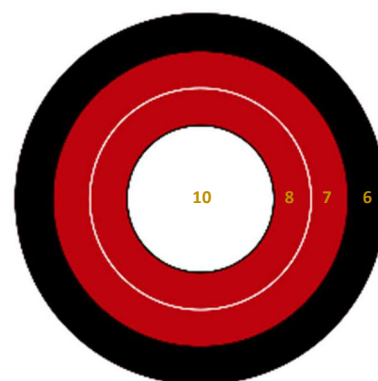
Arc à poulies :



Arc classique :



Arc nu :



Shoot-off (Tir de barrage)

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

En cas d'égalité sur le premier shoot-off, un deuxième shoot-off sera tiré. Si les archers sont de nouveau à égalité, l'archer le plus jeune remporte le barrage.



DÉROULEMENT DE L'ÉPREUVE

Généralités

A la suite du tour de qualification, tous les archers commencent par le tableau principal.

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

L'ensemble des archers peuvent potentiellement atteindre la grande finale, et ce avec au maximum une défaite.

Le cheminement de l'archer dans les tableaux est le suivant :

Tableau principal

↳ Tableau secondaire (Lucky Looser)

↳ Tableaux de classement

Se qualifient pour la grande finale : les quatre demi-finalistes du tableau principal et le vainqueur du Lucky Looser (tableau secondaire).

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 sur le rythme A/B.

Qualification

L'affectation des cibles et des places pour le tir de qualification est libre, dans la limite du respect d'un maximum de 4 archers par cible. Cependant, en fonction du nombre d'inscrits, l'utilisation d'un système informatique de gestion des scores peut être nécessaire afin de gagner du temps sur le déroulé de la journée, dans ce cas l'affectation en cible sera effectué par l'organisateur et affiché dans la salle.

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.

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

Phases finales

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

Les duels sont formés pour respecter au maximum l'équité sportive tout en essayant de ne pas retomber sur des archers déjà affrontés (il n'est cependant pas impossible que des mêmes archers se rencontrent plusieurs fois dans les tableaux en fonction de leurs résultats). Le classement à l'issue des tirs de qualification est très important vis-à-vis du cheminement de l'archer.

Il ne sera pas éditer de feuille de marque pour les duels, la remonté des scores est à la charge des archers qui se devront d'en faire part aux marqueurs entrant les scores dans les tableaux.



Du 1^{er} Tour au 9^{ème} Tour :

Les duels se tirent par matchs en sets, sur un maximum de 3 sets (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, il sera procédé à un shoot-off déterminant le vainqueur du duel.

Demi-finales et Finales du tableau secondaire et de classement :

Les duels se tirent par matchs en sets, sur un maximum de 5 sets (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, il sera procédé à un shoot-off déterminant le vainqueur du duel.

Grande finale

La grande finale se joue en 4 tours.

Les archers tirent une unique volée de trois flèches par tour.

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 flèche la plus éloignée du centre détermine le perdant du shoot-off et, de ce fait, le perdant du tour.

Le dernier archer en lice 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 lors du Challenge Des Champions, 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. Il pourra aussi demander le changement de blason quand cela lui semblera nécessaire.

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.

ILS ONT REMPORTE LE CDC :

Edition saison 2016-17 : **BAVIERA** Christian

Edition saison 2017-18 : **BAUDIN** Pierre

Edition saison 2018-19 : **GUICHEN** Julien

Edition saison 2019-20 : *Annulé cause COVID*

Edition saison 2020-21 : *Annulé cause COVID*

Edition saison 2021-22 : **NESTOUR** Mathieu

Edition saison 2022-23 : **EVENO** Ghislaine

Edition saison 2023-24 : **DANES** Agathe

Edition saison 2024-25 : **Venez tenter votre chance !**

ANNEXES

- ➔ Annexe 1 : CHALLENGE DES CHAMPIONS - PLAN DE CIBLE
- ➔ Annexe 2 : CHALLENGE DES CHAMPIONS - TABLEAU PRINCIPAL
- ➔ Annexe 3 : CHALLENGE DES CHAMPIONS - TABLEAU LUCKY-LOOSER ET PLACEMENT

ANNEXE 1 : CHALLENGE DES CHAMPIONS - PLAN DE CIBLE



	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23		24		25		26		27		28		29		30	
	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D	A-B	C-D												
09:05 - 09:15	Échauffement																																																											
09:15 - 10:00	Tours de qualification 5 volées de 3 flèches																																																											
10:00 - 10:30	PAUSE PAUSE CAFÉ																																																											
10:30 - 10:35	Barrage 1 volée de 1 flèche																																																											
10:40 - 11:05	1er tour Matches individuels 3 volées de 3 flèches (4 pts gagnant)																																																											
11:10 - 11:35	2ème tour Matches individuels 3 volées de 3 flèches (4 pts gagnant)																																																											
11:40 - 12:05	3ème tour Matches individuels 3 volées de 3 flèches (4 pts gagnant)																																																											
12:10 - 12:35	4ème tour Matches individuels 3 volées de 3 flèches (4 pts gagnant)																																																											
12:40 - 13:00	5ème tour Matches individuels 3 volées de 3 flèches (4 pts gagnant)																																																											
13:00 - 13:25	PAUSE PAUSE REPAS																																																											
13:25 - 13:30	Échauffement 1 volée d'échauffement																																																											
13:30 - 13:55	6ème tour Matches individuels 3 volées de 3 flèches (4 pts gagnant)																																																											
14:00 - 14:20	7ème tour Matches individuels 3 volées de 3 flèches (4 pts gagnant)																																																											
14:25 - 14:50	8ème tour et 1/4 Matches individuels 3 volées de 3 flèches (4 pts gagnant)																																																											
14:55 - 15:15	9ème tour Matches individuels 3 volées de 3 flèches (4 pts gagnant)																																																											
15:20 - 16:00	1/2 Finales placement Matches individuels 5 volées de 3 flèches (6 pts gagnant)																																																											
16:05 - 16:45	Finales placement Matches individuels 5 volées de 3 flèches (6 pts gagnant)																																																											
16:45 - 17:00	PAUSE PAUSE / INSTALLATION GRANDE FINALE																																																											
17:00 - 17:05	Grande Finale Big shoot off - T1																																																											
17:10 - 17:15	Grande Finale Big shoot off - T2																																																											
17:20 - 17:25	Grande Finale Big shoot off - T3																																																											
17:30 - 17:35	Grande Finale Big shoot off - T4																																																											
17:40 - 18:00	PODIUM PODIUM - REMISE DES PRIX																																																											

Plan de cible susceptible d'être modifié en fonction du nombre de participants
Horaires donnés à titre indicatif



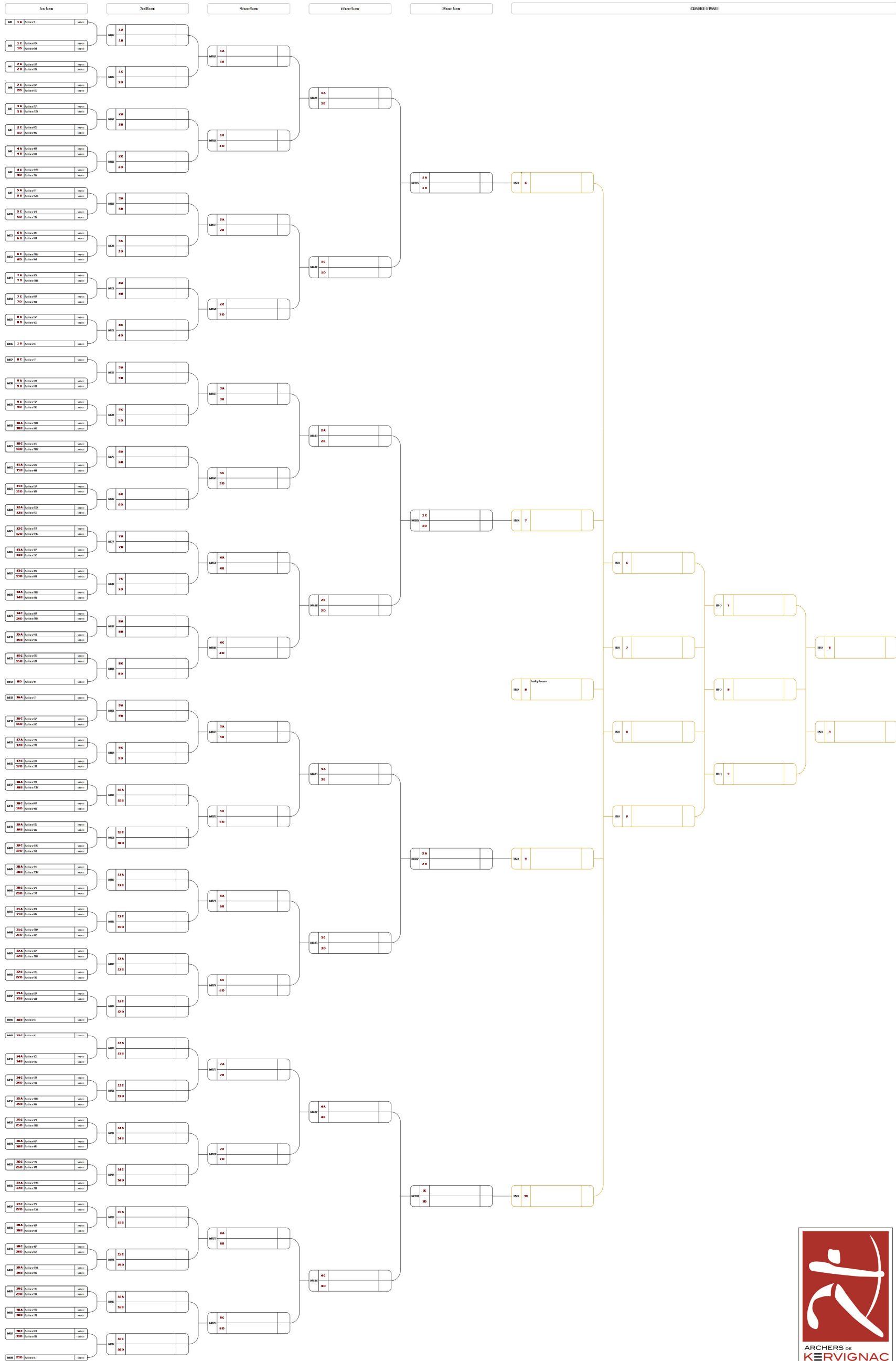
CHAMPION

2

3

4

5



ANNEXE 3 : CHALLENGE DES CHAMPIONS - TABLEAU LUCKY-LOOSER ET PLACEMENT

