

REGLEMENTATION SPORTIVE

SARBACANE



1. Intro

Les règlements présentés dans ce document traitent de l'activité sarbacane.

Les règlements de l'activité sarbacane s'appliquent 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 licence, la potence.

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 équipement n'est pas conforme, le compétiteur devra y remédier dans un bref délai, sous peine de disqualification.

2.1 .la cible

Le centre 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 (*cf. Annexe1, Modèle de cible*).

Après la phase de qualification, la cible monospot devient un trispot (*cf. Annexe 2*)...

2.2. Sarbacane (cf. annexe 3)

Longueur maximale 122cm, calibre de 10.5 mm.

L'adaptation d'embouchure spécifique est autorisée.

Système anti-retour obligatoire. Possibilité de mettre la sarbacane dans la bouche selon le type d'embouchure utilisée.

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-dards : Il permet de porter ses dards 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 caler la sarbacane (*elle doit être à « l'état originel »*).



2.4. Les flèches

Les flèches généralement utilisées ont une forme d'aiguille (pointe ou lance) 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 (Annexe 4)

2.5.1 Lorsque la disposition de la salle le rend obligatoire, des séparations seront dressées autour du terrain 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 de 90cm.

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. Mettre en place un sens de circulation pour les compétiteurs et les assistants débutant de la chambre d'appel.

2.5.7. Une Zone consacré à l'enregistrement de résultats ainsi que la préparation des différentes feuilles de marquage sera mis 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 positionné à 2,5 mètres des cibles.

3. Eligibilités des Athlètes

Tous les sportifs licenciés à la FFH, handicapé moteur. Aucune classification ne sera demandée

Le Challenge Sarbacane est ouvert aux jeunes de -20 ans.

La Coupe Nationale est ouverte aux adultes de + de 18 ans.

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 peut inclure des participants des deux sexes.

Challenge national jeunes :

- 10-20 ans
- catégories de handicap FE, F1 et D1 (classification du secteur jeunes)

Coupe nationale Adulte

- à partir de 18 ans
- catégorie potence ou sans potence

Les catégories 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 qui doit toutefois demeurer derrière le sportif à l'endroit désigné (ex : derrière la ligne assistants, arbitres de cibles).

***Catégorie sans Potence**

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

5. Rôle de L'assistant sportif

La communication entre le joueur et son assistant sportif n'est pas permise durant les volées

L'assistant pourra uniquement indiquer le score de la flèche et devra se replacer derrière le tireur (sur sa chaise).

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

- ajuster le fauteuil
- régler la potence
- insérer les flèches

Il devra retirer la sarbacane de la potence entre chaque volée.

La sarbacane

Durant la compétition, 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 bien de son dossard, sa licence ainsi que son matériel nécessaire à la pratique de l'activité.

Chaque joueur devra se présenter 15 minutes avant l'heure prévue pour leur partie.

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

7. Arbitrage

2 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^{ère} volée** » (coup de sifflet)

➔ « **Flèches** » (lorsque tous les tireurs ont soufflé leurs 3 flèches ; les marqueurs pourront aller retirer les flèches et noter le score de leur cible)

➔ « **Début de la 2^{ème} 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^{ère} phase de compétition, qualificative pour identifier les têtes de série qui se déroulera en 10 volées de 3 flèches +1 volée d'essai). Puis a lieu, une 2^{ème} phase en tableau, avec élimination directe. (Volées de 3 flèches)

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.

Pour remporter la finale, il faudra atteindre 6 points gagnants.

Avec 2 points par volée gagnée , 1 point par volée égale et 0 point par volée perdue.

Dans le cas d'une flèche dit "cordon" la tige métallique de la flèche touche la ligne de séparation des zones) alors 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,...*), on passe à la « flèche en or » (*flèche par flèche jusqu'à ce qu'un tireur marque plus de points que son concurrent*). Cette flèche 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 un autre dard.

Si la flèche ne touche pas la cible, il est considéré comme nul pour cette volée et ne sera donc pas à retiré.

Dans le cas où une flèche est plantée dans une autre, 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 pourra être autorisée pour introduire le dard dans l'embout de la sarbacane (*cf. 4. Catégorie de participation.*)

Après chaque flèche, le tireur devra retirer sa sarbacane de la bouche mais aussi 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) et un contrôle des licences y seront effectués.

9.2 Tirs de Qualification

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

Déroulement de la compétition

- flèches d'essai d'1 minute 30
- 10 volées de 3 dards sur la cible monospot avec 1 minute 30 par volée.

Après la phase qualificative, suivant son nombre de point, le pratiquant participera soit aux duels (1^{er} tour), puis 2^{ème} tour ou à la consolante.

9.3. Duels (Elimination directe)

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

Les duels se disputeront en 2 volées gagnantes.

Déroulement de la compétition

- flèches d'essai d' 1 minutes 30
- « duels » sur une cible trispot pour passer au tour suivant il faut être le premier à remporter 2 volées sur la série (il y aura donc au minimum 2 volées et au maximum 3)
cf p.6

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

Si il y a une égalité sur une des volée (ex : 26à26 avec même nombre de 10,9,8...). Il y aura une flèche en or qui se déroulera sur le spot du haut.

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

9.5. Consolante

Les perdants du 1^{er} tour des duels se retrouvent dans une consolante.

Déroulement de la compétition

- 3 volées de 3 dards (*classement aux points*).
- La consolante se déroulera sur la cible monospot.

9.6. La finale

Déroulement de la compétition

- Volées de 3 dards (jusqu'à 8 volées possibles).
- Entre 3 joueurs
- 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 joueurs

joueurs	Score par volée	Points marqués	TOTAL
X	22	0	0
Y	23	0	0
Z	28	2	2

joueurs	Score par volée	Points marqués	TOTAL
X	23	0	0
Y	23	0	0
Z	28	2	4

joueurs	Score par volée	Points marqués	TOTAL
X	15	0	0
Y	21	1	1
Z	21	1	5

joueurs	Score par volée	Points marqués	TOTAL
X	28	1	1
Y	23	0	1
Z	28	1	6

Victoire de Z

Si 2 joueurs arrivent à 6 pts en même temps. Il y aura d'abord le nombre de 10,9,8, ... puis flèche en or pour les 2. La flèche en or sur le spot du haut

8.7. 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 principal
- un classement par équipe
- un classement Tournoi de la consolante
- un classement meilleur progression / à l'année précédente (établie sur les qualifications)

Coupe nationale Adulte

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 Tournoi POTENCE
- un classement Tournoi SANS POTENCE
- un classement Tournoi de la consolante
- un classement meilleur progression / à l'année précédente (établie sur les qualifications)

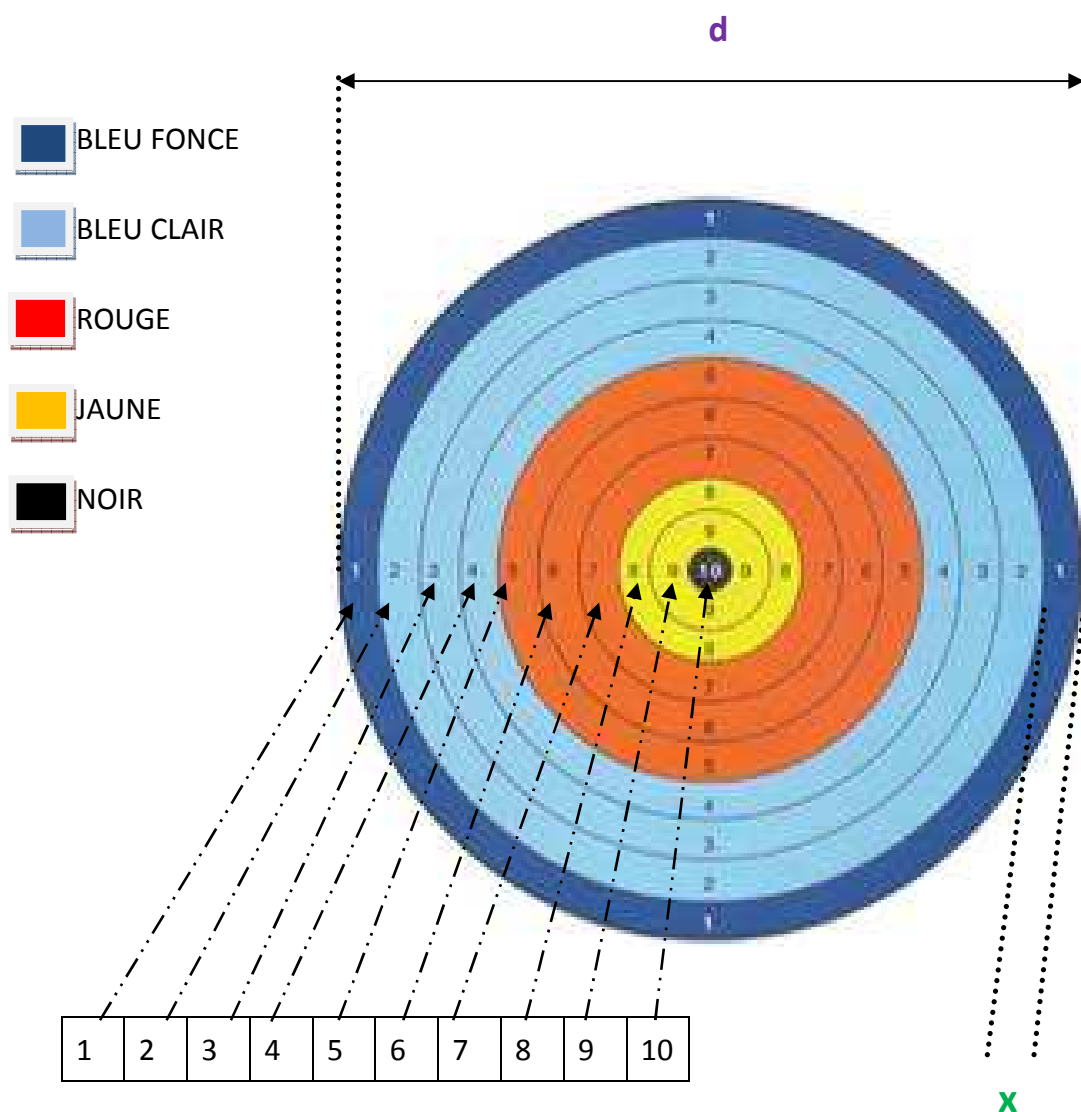
8.8. Sécurité

Les concurrents, 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.

ANNEXE 1

CIBLE pour les qualifications

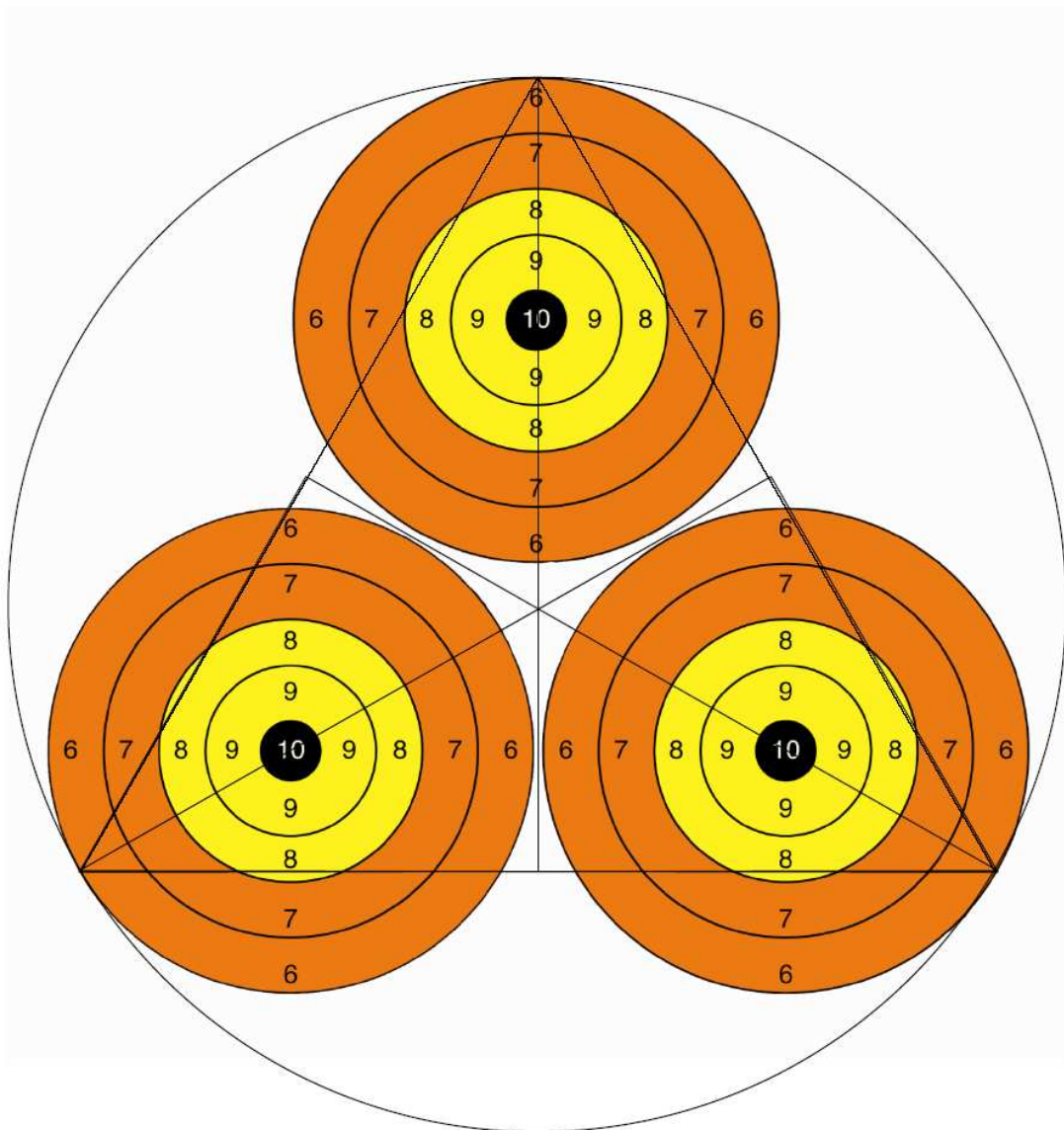


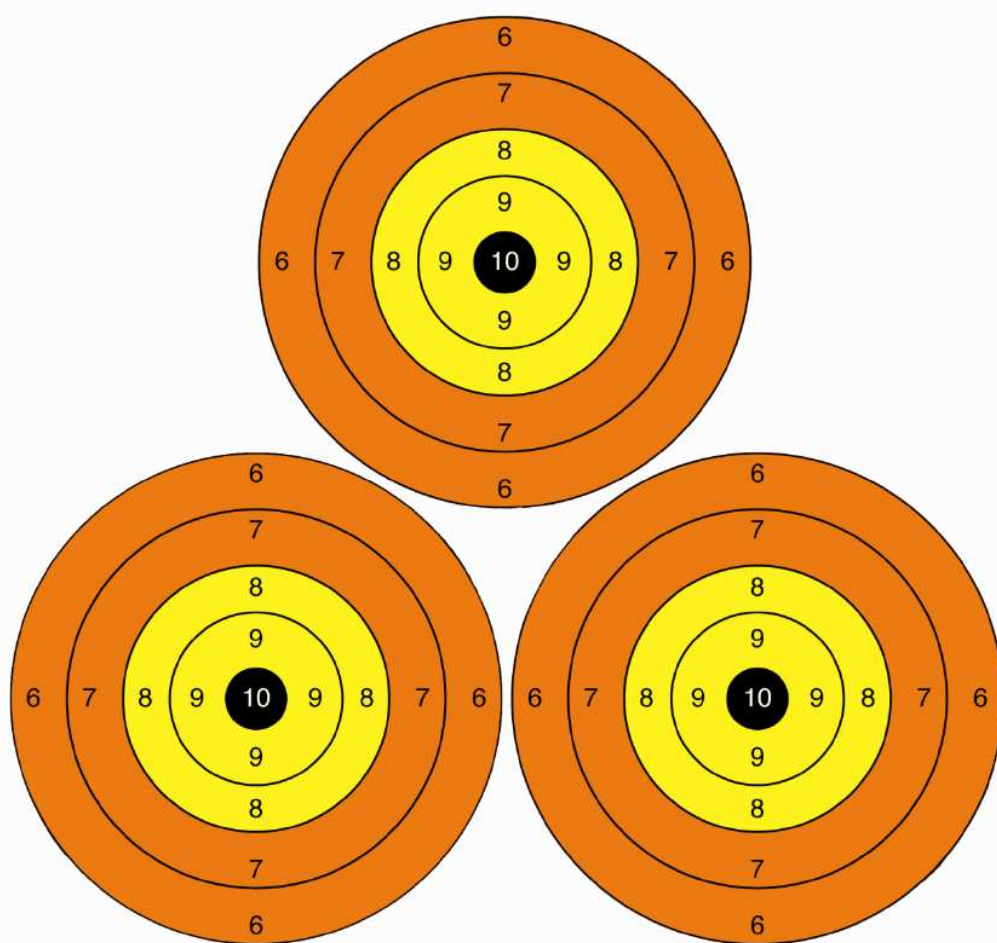
Diamètre de la cible	Zone de score
d	x
171mm	9 mm

ANNEXE 2

Cible Trispot

Version 6-10 sur 171mm





ANNEXE 3

La Sarbacane



Sarbacane



Embouchure



Embouchure avec anti retour



Viseur



poignée



Porte-flèches



Flèche

ANNEXE 4

Aménagement de terrain

