

ASAL
Lorient




AROUEZ TREC'H
AN ORIENT



AROUEZ TREC'H
AN ORIENT

- Catégorie et équipement

Page 3

- ° Accès à l'événement
- ° Catégorie de classement
- ° Equipement des archers (arcs et flèches)
- ° Tenue

- Rythme et temps de tir

Page 4

- ° Rythme de tir
- ° Temps de tir
- ° Distance, blasons et points
- ° Barrage

- Déroulement du challenge

Page 6

- ° Qualifications
- ° Duels

- Arbitres et jury

Page 8

- ° Arbitres
- ° Jury d'appel
- ° Disqualification



**AROUEZ TREC'H
AN ORIENT**

Catégorie et équipements

•Accès à l'évènement

Le Challenge AROUEZ TREC'H est un concours amical créé par les Archers de ASAL.

Tous les archers possédant une licence FFTA peuvent s'inscrire à l'évènement, y compris les licenciés « loisir ».

L' AROUEZ TREC'H n'est pas un concours officiel de la FFTA et donc non sélectif au championnat de France.

•Catégorie de tir

Sur ce Challenge AROUEZ TREC'H, trois catégories d'armes : arc nu, arc classique, arc à poulie.

Pas de différence homme / femme, adultes / jeunes ou valides / handicapés !!!

Ouverture de la catégorie Arc Nu à partir de 4 tireurs inscrits.

•Equipement de l'archer (arc et flèches)

Un archer peut tirer avec l'équipement de son choix du début à la fin du challenge (classique, arc à poulies, barebow, droit, etc..) à partir du moment où ce dernier respecte la réglementation 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 utilisées seront d'un diamètre maximal de 10,7mm soit X 27 (Autorisé en IFAA/ FFTL / Vegas Shoot / King of archery)

• Tenue

Tenue de club ou de vos sponsors souhaitée, tenues déguisées autorisées (correctes).

Chaussures de sport **OBLIGATOIRES** (salle de sport).



AROUEZ TREC'H
AN ORIENT



AROUEZ TREC'H
AN ORIENT

Rythme et temps de tir

° Rythme de tir

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

Temps de tir

Lors des tirs de qualification, vous disposez au maximum de 120 secondes pour tirer vos trois flèches.

Pour les duels et grande finale, vous disposez de 150 secondes pour tirer vos cinq flèches.

En cas de flèche de barrage, vous disposez au maximum de 30 secondes pour tirer votre flèche.

Les temps de tir sont contrôlés via un Chronotir.

○ **Distance, blasons et points**

Les tirs s'effectuent à une distance de 18m (une tolérance de +/- 10cm est acceptée), sur des blasons trispots Végas de diam 40cm pour les qualifications et un trispot Végas de diam 40cm spécial Arouez Trec'h pour les duels.

Toutes les armes tirent sur le même blason.

Les blasons spéciaux Arouez trec'h sont propres au challenge des archers de l'A.S.A.L et édités pour l'évènement et respectent les dimensions d'un tri-spot 40 cm.

Arcs à poulies : **X - 10 (classique) – 9 – 8 – 7 – 6** Autres arcs : **X – 10 (jaune) – Pas de 9 – 8 – 7 – 6**

Déroulement de l'épreuve



AROUEZ TREC'H
AN ORIENT

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

○ **Qualification**

3 volées d'échauffement.

30 flèches de qualifications (10 volées de 3 flèches au rythme AB/CD maximum 300), avec une pause (récréative) après la 5ème volée.

A la suite des qualifications, un classement sera édité permettant de garder un nombre d'archers.

Les 7 premiers archers sont qualifiés pour la finale.

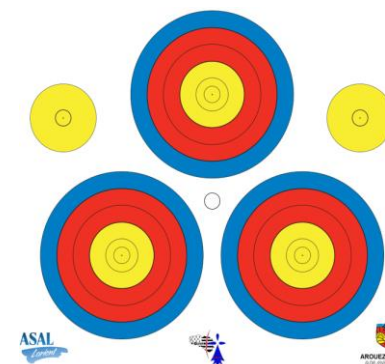
Les autres archers participeront au Lucky Looser, soit une flèche de barrage à tirer dans le petit rond central du blason spécial Arouez Trec'h, pour rentrer dans la grande finale.

○ **Duels**

Cela sera sous forme de grande finale type Shoot-Off Vegas.

L'archer ayant le moins bon score est éliminé. Dès qu'il restera 2 tireurs, une flèche de barrage sera tirée dans le petit rond central du blason spécial Arouez Trec'h pour déclarer le vainqueur.

Les tirs s'effectuent par volée de cinq flèches.



Déroulement de la phase finale :

Cela sera sous forme de grande finale type Shoot-Off Vegas.

L'archer ayant le moins bon score est éliminé. Dès qu'il restera 2 tireurs, une flèche de barrage sera tirée dans le petit rond central du blason spécial Arouez Trec'h pour déclarer le vainqueur.

Les tirs s'effectuent par volée de cinq flèches.

- une volée d'entraînement (5 flèches)
- première volée sur gros dix (comme aux qualifications)
- à partir de la deuxième volée, retour au petit 10 – 9 – 8 – 7 - 6.
- la moins bonne volée est éliminée.
- classement final selon l'ordre d'élimination.
- Dès qu'il restera 2 tireurs, une flèche de barrage sera tirée dans le petit rond central du blason spécial Arouez Trec'h pour déclarer le vainqueur, si ça touche pas, on continue !

L'archer vainqueur est sacré **CHAMPION AROUEZ TREC'H AN ORIENT !!!!!**



**AROUEZ TREC'H
AN ORIENT**

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 flèches de barrage 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 de disqualifier, voir exclure de la salle, un participant ou un entraîneur.