



COMITE DEPARTEMENTAL DU VAL DE MARNE

COMMISSION SPORTIVE

CHALLENGE INTERCLUBS 94

Article 1/ PREAMBULE

Le Comité Départemental du Val de Marne, affilié à la FFTA, organise un Championnat Départemental par Équipes de Club, qui porte le nom de CHALLENGE INTERCLUBS 94 depuis le 22 septembre 2009. Le but de ce challenge est de permettre aux tireurs du département de se rencontrer les uns chez les autres, afin de développer des relations amicales entre les Compagnies/Clubs du Département et les archers qui les représentent, dans un esprit de saine émulation sportive et d'entraînement aux duels dans les compétitions à partir du championnat départemental. Le règlement de ce challenge interclubs et les détails de son organisation sont confiés à la Commission Sportive, qui légifère, agit et tranche les éventuels litiges sous l'autorité du Comité Départemental, à qui elle rend compte.

Pour participer au Challenge interclubs, l'inscription est obligatoire et gratuite. Les Clubs/Compagnies du Val de Marne peuvent présenter autant d'équipes qu'ils le désirent, sous réserve que ce soit dans des divisions différentes.

Article 2/ DE LA REPARTITION DES EQUIPES

Si le nombre de candidatures l'exige, les équipes seront réparties en trois groupes :

Le premier groupe (**Première Division**) regroupe les 5 meilleures équipes de l'année précédente.

Le deuxième groupe (**Deuxième Division**) regroupe 8 à 10 équipes suivantes de l'année précédente, réparties en 2 poules.

Le troisième groupe (**Troisième Division**) regroupe toutes les autres équipes inscrites. La troisième division peut, si le nombre d'inscrits l'exige, être découpée en poules, qui ne contiendront chacune ni moins de 3, ni plus de 6 équipes participantes.

Le passage en fin d'année d'une division à l'autre se fait selon les principes suivants :

Les Clubs/Compagnies dont l'équipe termine première de la finale de la division 2, et première ou deuxième de la division 3 sont promus dans le groupe supérieur l'année suivante. Compte-tenu toutefois de l'interdiction de présenter deux équipes dans le même groupe, un droit à promotion non utilisé échoirait au suivant immédiat.

Le Club/Compagnie dont l'équipe est classée dernière d'un groupe ou, pour la division 2, de sa poule, est rétrogradé en groupe inférieur l'année suivante.

En conséquence les inscriptions seront faites en respectant les priorités suivantes :

La première équipe des Clubs/Compagnies, puis la seconde équipe des Compagnies/Clubs qui le souhaitent et éventuellement la troisième équipe, dans l'ordre chronologique de réception des inscriptions.

Les équipes inscrites concourent obligatoirement dans les groupes les plus élevés auxquelles leur donnent droit leurs classements de l'année précédente.

Si un club/compagnie a plusieurs équipes engagées dans les différentes divisions et

qu'elle souhaite en retirer une, c'est obligatoirement dans la division la plus basse. Si elle déclare forfait dans la division supérieure, ipso facto les équipes en divisions inférieures se trouvent également forfait et ce pour une durée de 2 ans.

Article 3/ DE LA COMPOSITION DES EQUIPES

Les Clubs/Compagnies se feront représenter à leur gré par des équipes de 3 archers, non nécessairement toujours les mêmes, appartenant à n'importe quelle catégorie d'arme (reconnue par la FFTA) ou d'âge, sous réserve des restrictions édictées aux deuxième et troisième paragraphes du présent article.

Les tireurs désignés auront une licence FFTA compétition dans le Club/Compagnie qui les présente et pour l'année en cours.

Afin de préserver à la fois leur aspect promotionnel aux groupes inférieurs et la possibilité de pourvoir aux nécessaires remplacements dans les groupes supérieurs, il est stipulé que ne pourront participer à des rencontres dans un groupe inférieur que des tireurs n'ayant représenté au jour de la rencontre leur équipe qu'au plus une fois dans un groupe supérieur. En cas d'erreur ou de fraude, l'équipe supérieure de la Compagnie/Club à laquelle appartient le tireur fautif serait rétrogradé d'office à la dernière place du classement en fin d'année. En cas de récidive, par le même tireur ou un autre, le Club/Compagnie pourrait se voir interdire la participation au Championnat.

Remplacement: Les équipes étant constituées, après la 1^{er} volée de la première rencontre aucun remplacement d'un membre de l'équipe ne peut être effectué sauf en cas d'incapacité physique ou de casse matériel.

Article 4/ DE LA DISTANCE ET DES BLASONS

Les tirs se feront à la distance de 18 m. Toutefois, au seul cas où la dimension des locaux ne le permettrait pas, le tir pourra se faire à une distance inférieure, qui ne pourra cependant pas être inférieure à 15 m.

Dans les groupes Première et Deuxième Division, seront utilisés les blasons internationaux dits TRISPOTS de Ø40cm pour tous les tireurs hors Arcs classiques nus qui utiliserons des TRISPOTS de Ø60cm.

Dans la troisième division, seront utilisés les blasons internationaux complets de Ø40 cm avec des zones de 2 cm, pour tous les tireurs, hors arcs classiques nus qui utiliserons les blasons complets de Ø60cm. Toutefois, les trispots pourront être utilisés par les trois archers d'une équipe, s'ils le demandent unanimement.

Dans les trois groupes, les blasons devront comporter une zone centrale réduite (le "petit 10").

Article 5/ DES VOLEES ET DES POINTS

Les archers tireront des volées de 3 flèches, à raison d'une flèche par spot sur trispot, dans l'ordre de leur choix, en une durée maximale de 2 minutes.

La valeur d'une volée sera comptée de la manière suivante :

Pour les archers **Classiques**, en suivant les règles habituelles de la FFTA

(maximum de 30 points).

Pour les archers **Compound**, en comptant, à l'avantage, 10 le "petit 10", 9 le reste du "grand 10", 8 le reste du jaune, et ainsi de suite jusqu'à 6 (sur tri spots) ou 2 (sur blasons entiers). Les autres flèches seront comptées nulles. Il faut donc comprendre qu'une flèche arrivée dans le 6 sur tri spots ou dans le 1 sur blason entier serait alors comptée comme une flèche manquée.

Conformément aux règles d'arbitrage de la FFTA, au cas où on trouverait deux flèches dans le même spot, sera seule comptée celle qui rapporte le moins de points (l'autre étant comptée nulle). De même, au cas où une flèche serait tirée après le signal de la fin du temps réglementaire, serait comptée nulle la meilleure flèche du tireur responsable, dans l'ensemble des 3 spots.

Article 6/ DES LIEUX ET DATES DES RENCONTRES

Dans chaque groupe (et dans chaque poule éventuellement) chacun des Clubs/Compagnies reçoit tous les autres, et se déplace chez tous.

Le Club/Compagnie qui reçoit (appelé **local** dans la suite), son adversaire, ainsi que la semaine où il doit le recevoir sont fixés à l'avance par la Commission Sportive, l'ensemble de ces dates constitue le Calendrier Officiel de la Division Départementale.

La Compagnie/Club locale est considérée responsable de l'organisation de la rencontre, et assume donc toutes les conséquences de cet état de fait. Elle doit envoyer, pour que la réception en ait lieu au moins 7 jours francs avant la date qu'elle a fixée pour la rencontre, une convocation à son adversaire désigné (appelé **visiteur** dans la suite). La convocation doit spécifier le jour choisi (dans la semaine indiquée au Calendrier), le lieu et l'heure du début de la rencontre, ainsi que le nom de l'arbitre que le Club/Compagnie aura désigné.

Par dérogation au Calendrier Officiel, il est permis d'anticiper, de reporter ou d'inverser une rencontre, avec l'accord de son adversaire (On notera la situation en envoyant les résultats). En ce cas l'organisateur doit impérativement en avertir le responsable du calendrier soit dans les 7 jours francs qui suivent l'accord (en cas d'anticipation), soit dans les 7 jours francs qui suivent la date normale (en cas de report). Il est cependant précisé que toutes les rencontres devront avoir été tirées pendant la saison prévue au Calendrier Officiel, aucune rencontre déplacée ne pouvant être tirée ni avant l'ouverture de la saison, ni après sa clôture.

Toutes les rencontres devront être tirées sauf accord mutuel des deux Compagnies/Clubs. Si aucun accord mutuel est trouvé, il appartient à la Commission Sportive de trancher.

Article 7/ DE L'ORGANISATION DES RENCONTRES

La Compagnie/Club locale prévoira des facilités pour que les visiteurs puissent s'entraîner pendant 30 minutes à la distance et sur les cibles prévues, avant les matches proprement dits. L'heure de début de cet entraînement est considérée comme l'heure de début de la rencontre.

Une rencontre est terminée quand chacun des 3 tireurs d'une équipe a rencontré chacun des 3 tireurs de l'autre, elle comporte donc 3 tiers temps. En désignant A, B et C chacun des tireurs de chaque équipe, on aura le plan suivant qui assure le passage de chaque tireur de chaque équipe sur chaque cible :

<u>Premier Tiers Temps</u>	<u>Deuxième Tiers Temps</u>	<u>Troisième Tiers Temps</u>
A Locale/A Visiteur	B Locale/C Visiteur	C Locale/B Visiteur
B Locale/B Visiteur	C Locale/A Visiteur	A Locale/C Visiteur
C Locale/C Visiteur	A Locale/B Visiteur	B Locale/A Visiteur

Une Compagnie/Club présentant à l'heure dite une équipe incomplète pourra affronter son adversaire avec cette équipe réduite, mais perdra les avantages qui lui auraient éventuellement été rapportés par le(s) tireur(s) manquant(s) avant l'arrivée de celui (ceux)-ci.

Article 8/ DU DECOMPTE DES AVANTAGES D'UNE RENCONTRE

Chacun des 3 matches d'un tiers temps se déroulera en 4 volées de 3 flèches, sans volée d'essai.

L'organisation générale des rencontres est celle des matches archer contre archer, volée par volée. L'archer vainqueur (meilleur total) d'une volée rapporte 2 **avantages** à son équipe, le perdant rien, avec partage des 2 avantages en cas d'égalité.

L'équipe vainqueur est celle ayant le plus d'avantages à la fin des 3 tiers temps de la rencontre.

Article 9/ DU SPECTACLE

Les équipes revêtiront dans la mesure du possible leur tenue officielle. De plus, l'aspect compétitif des rencontres sera si possible souligné par la tenue d'un tableau de marque par cible, plus un tableau général. Enfin, les spectateurs seront, à tout instant, autorisés à encourager les archers, par tous moyens à leur convenance.

Article 10/ DE L'ARBITRE ET DE L'ARBITRAGE

La Compagnie/Club locale désignera un arbitre à son gré. Cet arbitre, dont le nom figurera sur la convocation, sera un archer licencié à la FFTA, expérimenté, et ne participant pas aux tirs ce jour-là. Il sera chargé de juger sans appel (et suivant les règles générales édictées par la FFTA) les litiges issus des tirs. Il pourra s'il le souhaite solliciter le conseil de qui bon lui semble et sera un archer reconnu pour sa haute moralité. Il remplira la carte de participation de chacun des tireurs. Enfin, conjointement aux 3 tireurs de chacune des équipes, il signera la feuille de rencontre et les 2 doubles conformes, et sera chargé (au nom de l'organisateur) de l'expédition de l'original au responsable du Calendrier.

Tous les autres litiges feront l'objet d'un rapport écrit rédigé par le Capitaine de l'équipe plaignante. Ce rapport sera communiqué sur-le-champ à l'arbitre (qui y apportera des commentaires s'il le juge bon), obligatoirement contresigné par lui, et transmis par l'équipe plaignante dans le délai maximum de 7 jours francs à la commission Sportive. Cette dernière informera le plaignant de sa décision. Les parties ont une possibilité d'appel devant le Conseil d'Administration du Comité Départemental.

Article 11/ DU DECOMPTE DES POINTS DU CHAMPIONNAT

A réception de la feuille de rencontre par le responsable du Championnat, le Club/Compagnie vainqueur se verra attribuer 3 points au classement de la Division dans son groupe, et le perdant 1 point ; en cas d'égalité, les adversaires recevront 2 points chacun. Si une rencontre n'a pas pu être tirée du fait d'une des équipes, l'équipe fautive recevra 0 point et 0 avantages, et l'autre équipe 3 points et 72 avantages. Sont en particulier considérés comme des défauts d'organisation : ne pas organiser la rencontre, ne pas prévenir d'un report, ne pas transmettre la feuille de rencontre dans le délai de 7 jours francs après la rencontre.

Le classement dans chaque groupe et dans chaque poule de la Division Départementale se fera dans l'ordre décroissant des points. En cas d'égalité, le départage se fera en faveur du Club/Compagnie dont la différence du total des avantages gagnés moins les avantages perdus est la plus grande.

Article 12/ FINALE DU CHAMPIONNAT

Si un groupe comporte plusieurs poules, une épreuve finale regroupera les deux Compagnies/Clubs ayant terminé en tête de leur poule.

L'épreuve finale se déroulera sous forme de poule (une par division), 3 volées par match de poule sur trispots, en rythme ABC (1 équipe par cible). En cas d'égalité sur les matchs ou à la fin des matchs, les équipes seront départagées selon les règles du barrage (1 flèche par archer sur trispots en position horizontal).

Les archers qui concourront à la finale, le feront dans la division pour laquelle ils ont été inscrits sur l'année courante.

La Compagnie/Club vainqueur du Challenge Interclubs 94 portera le titre de Champion du CHALLENGE, et sera récompensée en conséquence. Si les vainqueurs de cette finale ne peuvent monter, les seconds seront promus en fonction de leurs classements lors de l'épreuve finale. Les Compagnies/Clubs vainqueurs des autres groupes seront également récompensés.