

REGLEMENT DIVISION REGIONALE

CHALLENGE AUVERGNE - RHONE-ALPES

Définition

Le Challenge Auvergne – Rhône-Alpes permet d'offrir à tous les clubs, une compétition par équipe (avec des duels par équipe) pour structurer les clubs autour d'un projet compétitif abordable

Elle est composée de 2 manches et 1 finale basées sur le tir Fédéral.

1 catégorie : Adultes Arc Classique.

Une ou plusieurs zones seront créées selon le nombre d'équipes inscrites : de 8 à 16 équipes par catégorie.

Présentation

La mixité H/F est admise

Un club peut inscrire plusieurs équipes dans la catégorie.

Les clubs ayant une ou des équipes dans des divisions supérieures pourront participer à ce championnat sous condition de non participation dans leur équipe de leurs meilleurs archers (*licenciés ou non de la saison en cours*) du classement national FITA de l'année précédente (*transfert compris*) dans les catégories d'arc et de sexe correspondantes (Cf manuel de l'arbitre).

Seules les moyennes supérieures à 450 pts en FITA sur 3 concours seront prises en compte dans le tableau ci-dessous.

Position des équipes	DR
Equipe 1 en D1 ou D2	3 archers
Equipe 1 en D1 ou D2 Equipe 2 en DR Honneur	6 archers
Equipe 1 en D1 ou D2 Equipe 2 en DR Excellence Equipe 3 en DR Honneur	9 archers
Equipe 1 en DR Excellence	3 archers
Equipe 1 en DR Excellence Equipe 2 en DR Honneur	6 archers
Equipe 1 en DR Honneur	3 archers

• Par exemple :

Le club de XXXXXXXXXX a une équipe homme ou femme qui tire D2 ou D1 ; il peut inscrire une ou plusieurs équipes mixtes en challenge Auvergne - Rhône-Alpes sans les 3 archers les mieux classés en FITA l'année précédente.

- Equipe de **3 tireurs minimum** (avec possibilité d'un remplaçant) et un coach si possible.
- La règle des transferts est la règle nationale.
- Archer étranger : selon règlement fédéral.
- Les tireurs d'une équipe peuvent être différents en cours de saison.
- Tenue identique (de club ou blanche)pour toute l'équipe.

- La composition de l'équipe, transmise au club organisateur lors de l'inscription, peut être modifiée le jour de la compétition (dépôt de la composition de l'équipe au greffe).
- Si le club a transmis au club-organisateur une composition d'équipe ne comprenant que 3 archers, il ne sera pas possible d'aligner 4 archers le jour de la compétition.

Une réunion des capitaines d'équipe aura lieu avant les matchs.

Inscriptions

Les clubs qui souhaitent participer au Challenge Auvergne – Rhône-Alpes devront valider leur inscription accompagnée de son règlement et envoyer l'ensemble au Comité Auvergne-Rhône-Alpes avant le **30 Décembre**.

Le Comité publiera sur son site la liste des équipes engagées dans le Challenge

- Inscription par équipe pour les 2 manches: **80 euros par équipe** (chèque libellé à l'ordre de CRATA). Celui-ci comptera pour 2 manches avec 4 tireurs de votre club.
- Inscription à la finale si qualification à la suite des 2 manches : **40 euros par équipe**.

Les clubs envoient la liste des archers de leurs équipes **au moins 7 jours avant la compétition** (manche ou finale)

La compétition - 2 manches et la finale

1 CATEGORIE :

- Mixtes en arc classique – maximum : 16 équipes par zone

PHASE1 - Tir de qualifications (type compétition individuelle)

_ Distance de tir et blason :

Catégorie	Distance	Blason
Adultes arc classique	50 m	Ø 122

_ Echauffement à la distance (20 mn mini à 45 mn maxi.)

_ 2 séries de 6 volées de 6 flèches.

_ Tir en A-B-C ou A-B-C-D.

A l'issue du classement de l'épreuve de qualification, les scores des 3 meilleurs archers de l'équipe seront comptabilisés pour effectuer un classement, les équipes seront réparties suivant les tableaux ci-dessous.

PHASE2 - Duels (en rotation):

_ Distance de tir et blason :

Catégorie	Distance	Blason
Adultes arc classique	50 m	Ø 122

_ 3 archers titulaires et 1 remplaçant qui peut entrer au début de chaque volée.

_ match avec tir **en rotation** en 2 minutes.

_ 2 volées d'entraînement avant le 1^{er} match

_ match en sets de 4 volées de 6 flèches maximum (2 flèches par archer)

_ Volée gagnante = 2 points

_ Egalité = 1 point

_ Volée perdue = 0 point

_ l'équipe gagnante est la 1^{ère} avec 5 points.

_ en cas d'égalité dans un match : tir de barrage selon règlement fédéral

_ L'égalité apporte 1 point soit 5 à 4 sur le match

Répartition des duels

Avec le nouveau règlement FFTA, la compétition se fera par élimination directe avec des tableaux montants (équipes gagnantes) et descendants (équipes perdantes).

Les duels à blanc sont à tirer avec 3 volées.

Les équipes classées de 1 à 16 se rencontrent, les équipes gagnantes sont qualifiées pour les 1/8 de finale,

Les équipes gagnantes en 1/8 de finale sont qualifiées pour les 1/4 de finale etc.

Tableau pour une catégorie de 16 équipes

Cible 1/8ème de finale			Cible 1/4 de finale			Cible 1/2 finale			Cible Finale		
1	Duel 1	Equipe 12	1	Duel 11	Gagnant duel 1	1	Duel 21	Gagnant duel 11	1	Duel 31	Gagnant duel 21
2		Equipe 5	2		Gagnant duel 2	2		Gagnant duel 12	2		Gagnant duel 22
3	Duel 2	Equipe 13	3	Duel 12	Gagnant duel 3	3	Duel 22	Gagnant duel 13	Cible Places de 3 à 4		
4		Equipe 4	4		Gagnant duel 4	4		Gagnant duel 14	3	Duel 32	Perdant duel 21
5	Duel 3	Equipe 9	5	Duel 13	Gagnant duel 5	Cible Places de 5 à 8			4		Perdant duel 22
6		Equipe 8	6		Gagnant duel 6	5	Duel 23	Perdant duel 11	Cible Places de 5 à 6		
7	Duel 4	Equipe 16	7	Duel 14	Gagnant duel 7	6		Perdant duel 12	5	Duel 33	Gagnant duel 23
8		Equipe 1	8		Gagnant duel 8	7	Duel 24	Perdant duel 13	6		Gagnant duel 24
9	Duel 5	Equipe 2	Cible Places de 9 à 16			Cible Places de 9 à 12			Cible Places de 7 à 8		
10		Equipe 15	9	Duel 15	Perdant duel 1	9	Duel 25	Gagnant duel 15	7	Duel 34	Perdant duel 23
11	Duel 6	Equipe 7	10		Perdant duel 2	10		Gagnant duel 16	8		Perdant duel 24
12		Equipe 10	11	Duel 16	Perdant duel 3	11	Duel 26	Gagnant duel 17	Cible Places de 9 à 10		
13	Duel 7	Equipe 3	12		Perdant duel 4	12		Gagnant duel 18	9	Duel 35	Gagnant duel 25
14		Equipe 14	13	Duel 17	Perdant duel 5	Cible Places de 13 à 16			10		Gagnant duel 26
15	Duel 8	Equipe 6	14		Perdant duel 6	13	Duel 27	Perdant duel 15	Cible Places de 11 à 12		
16		Equipe 11	15	Duel 18	Perdant duel 7	14		Perdant duel 16	11	Duel 36	Perdant duel 25
			16		Perdant duel 8	15	Duel 28	Perdant duel 17	12		Perdant duel 26
						16		Perdant duel 18	Cible Places de 13 à 14		
									13	Duel 37	Gagnant duel 27
									14		Gagnant duel 28
									Cible Places de 15 à 16		
									15	Duel 38	Perdant duel 27
									16		Perdant duel 28

PHASE 3: Classement final par catégorie :

ATTRIBUTION DES POINTS PAR MANCHE

De 9 à 16 équipes

1 ^{ère}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}	6 ^{ème}	7 ^{ème}	8 ^{ème}
40	36	32	28	24	21	18	15
9 ^{ème}	10 ^{ème}	11 ^{ème}	12 ^{ème}	13 ^{ème}	14 ^{ème}	15 ^{ème}	16 ^{ème}
12	10	8	6	4	3	2	1

Pour 8 équipes et moins

1 ^{ère}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}	5 ^{ème}	6 ^{ème}	7 ^{ème}	8 ^{ème}
20	16	12	9	6	4	2	1

Pénalité équivalente à la moitié des points de l'équipe classée 1^{ère} est prévue en cas de non participation de l'équipe complète à une manche (Tir de qualification et matchs).

Aucun point à une équipe incomplète au tir de qualification (pas de matchs).

En cas d'égalité au classement général, le départage sera effectué par le meilleur total des qualifications sur les 2 manches, puis par un tir de barrage entre les équipes pour définir le classement (règlement tir par équipe).

En cas d'annulation d'une manche, les classements se feront sur la manche réalisée.

Finale CHALLENGE AUVERGNE - RHONE-ALPES – EQUIPES QUALIFIEES

Mixtes en arc classique – 16 équipes

_ Si 4 zones: 3 premières qualifiées par zone puis les meilleures équipes restantes du classement régional avec les cumul des scores des qualifications

_ Si 2 ou 3 zones: 4 premières qualifiées par zone puis les meilleures équipes restantes du classement régional avec les cumul des scores des qualifications

PHASE1 - Tir de qualifications (type compétition individuelle)

_ Distance de tir et blason :

Catégorie	Distance	Blason
Adultes arc classique	50 m	Ø 122

_ Echauffement à la distance *(20 mn mini à 45 mn maxi)*.

_ 2 séries de 6 volées de 6 flèches.

_ Privilégier le tir en A–B–C si possible.

A l'issue du classement de l'épreuve de qualification, les scores des 3 meilleurs archers de l'équipe seront comptabilisés pour effectuer un classement, les équipes seront réparties suivant les tableaux ci-dessous.

PHASE2- Duels (en rotation) :

_ Distance de tir et blason :

Catégorie	Distance	Blason
Adultes arc classique	50 m	Ø 122

_ 3 archers titulaires et 1 remplaçant qui peut entrer au début de chaque volée.

_ match avec tir **en rotation** en 2 minutes.

_ 2 volées d'entraînement avant le 1^{er} match.

_ Arc classique :

_ match en sets de 4 volées de 6 flèches maximum *(2 flèches par archer)*.

_ Volée gagnante = 2 points

_ Egalité = 1 point

_ Volée perdue = 0 point

_ l'équipe gagnante est la 1^{ère} avec 5 points.

_ en cas d'égalité dans un match : tir de barrage selon règlement fédéral

_ L'égalité apporte 1 point soit 5 à 4 sur le match

