



COMITE REGIONAL DE NORMANDIE DE TIR A L'ARC

Cahier des Charges CHAMPIONNAT RÉGIONAL 3D

Le présent cahier des charges vise à donner plus d'information à l'organisateur du CR 3D que le règlement sportif du CR 3D. Il s'y ajoute uniquement

Parcours :

Le parcours de 24 cibles est un parcours « normal »

Les besoins particuliers sont pour les phases éliminatoires de l'après-midi :

- Un circuit de 12 cibles de classement
- Deux boucles de 6 cibles pour les ¼ de finales
- 2 à 3 « arènes » de 4 cibles visibles du public pour les demi-finales et finales. (1 cible de chaque groupe)
- 2 cibles de barrage : une pour les ¼ et une pour les phases finales

Il est tout à fait possible que le circuit de classement et les 2 boucles des ¼ reprennent tout ou partie du parcours du matin. Dans ce cas l'accès de chacune de ces boucles doit être facile et permettre à un peloton de se rendre sur la boucle et d'en revenir à l'issue de ses tirs facilement et en toute sécurité. De plus les pas de tirs de cibles utilisées le matin doivent être modifiées avant que les phases éliminatoires commencent dessus. Il est souhaitable mais pas obligatoire de changer les pas de tir des cibles du circuit de classement.

Le tir du matin doit être assez court en distance afin d'être réalisé rapidement par les archers pour que les duels ne commencent pas trop tard.

Greffe :

Pelotons : La réalisation des pelotons est de la responsabilité du délégué technique régionale à qui doit être remis la liste définitive des archers inscrits à J-3. Il doit ensuite être prévenu de tout changement des la liste des inscrits.

Feuilles de marques : le délégué technique tient à la disposition de l'organisateur un modèle de feuille de marque correspondant aux différentes épreuves de la journée. La feuille de marque du matin sera dédoublée (contremarque) pour le tir sélectif. Pour les phases éliminatoires l'archer ne gardera que sa marque

Le délégué technique fournira aussi les feuilles de gestion des duels par catégories.

Il est demandé au club organisateur de bien vouloir imprimer ses feuilles de marques sur du papier adapté. (si possible cartonné)

Gestion et mode de fonctionnement des duels :

Afin de ne pas provoquer de retards, il est important que les flèches hors-cibles soient facilement récupérable, (terrain dégagé, butte, filet). De même les phases de duels doivent commencer au plus vite à l'issue des tirs de qualification, les différentes zones doivent donc être disponibles le plus vite possible.

Toutes les étapes de duels sont en 2 flèches, sur 1min30s

Il est appréciable que les 4 cibles des ½ et finales soient placées à des distances cohérentes avec leur taille et catégorie. (Pas de groupe 1 à 20m ni de groupe 4 à 20m)

La ligne de tirs composées des différents pas de tir des 4 cibles de chaque arène doit au possible permettre le tir en simultané des 4 cibles sans risque de sécurité.

Le principe idéal est celui d'un tir tournant des paires d'archers, avec une gestion de la séquence de tir par arène et non par archer. A l'arrivée de 2 catégories (soit 2x4 archers), chaque paire est placée sur une cible, début des tirs commun, comptage des points en même temps, puis décalage de chaque paire d'archers d'une cible en sens horaire. Les archers rejoindront le pas d'attente de la cible suivante avant d'être invité à aller au pas de tir.

Pour les phases de duels des repères doivent permettre aux arbitres de repérer la distance maximale du piquet de tir suivant les catégories (25/30/45m).

Il ne pourra y avoir sur une même zone de duels que des archers tirant du même pas de tir. Lors de l'arrivée d'archers tirant d'un autre pas de tir il sera laissé libre une cible par rapport aux archers déjà en place pour des raisons de sécurité.

Gestion des résultats :

L'organisateur garde la responsabilité de la saisie et de l'envoi à la fédération des scores du matin, tout à fait classiquement. Il aura pour cela les contremarques.

Les marques sont récupérées par le délégué technique qui les utilise pour éditer le déroulement des phases de duels.

Le résultat des phases de duels sont établis par le délégué technique pour les ¼ et demi-finales, le résultat de la finale doit être écrit sur la feuille de marque de suivi de la catégorie par l'arbitre en charge de la finale.

Installation des archers :

Etant donné qu'il y a forcément un temps d'attente assez long, souvent de plusieurs heures pour les dernières catégories, il est souhaitable que l'organisateur prévoie à cet effet une buvette et des abris pour les archers attendant leur tour. Cette attente se situant dans une zone leur permettant de suivre les duels en cours.

Arbitres

Cette organisation nécessite un nombre conséquent d'arbitres pour les duels

Il en faut : 1 pour le parcours de classement, 2 par zone de ¼, un par arène. Soit 7 au minimum.

Le responsable des arbitres devra impérativement faire un briefing sur le fonctionnement des phases de duels à tous ses arbitres le matin pendant les phases de qualifications.

Bénévoles

Ce type de concours nécessite toujours un nombre de bénévole assez conséquent, à la fois afin d'avoir une intendance efficace le midi pour ne pas perdre de temps mais aussi afin de pouvoir réagir rapidement en cas d'incident pendant le concours.

Il est indispensable que des bénévoles soient présents lors de la vérification et validation du parcours et des arènes par l'arbitre responsable et le délégué technique afin de pouvoir faire les modifications jugées nécessaires rapidement.

Divers

Le plan du parcours ainsi que la liste des cibles avec leur groupe doit être transmis au Délégué technique 2 semaines avant le concours afin de pouvoir faire les adaptations nécessaires le cas échéant. Sur demande du club ou selon les besoins le délégué technique peut aussi venir quelques semaines avant le concours