



REGLEMENT SPORTIF

Version de Septembre 2021

CONTACT

Marie-Noëlle GUITTON
Directrice Sportive Sarbacane Handisport
06 83 00 09 85
sarbacane@handisport.org

TABLE DES MATIERES

1. INTRODUCTION	3
2. EQUIPEMENT ET INSTALLATION.....	3
2.1. La cible.....	3
2.2. Sarbacane	4
2.3. La potence	4
2.4. Les flèches	4
2.5. Aménagement du terrain	5
2.6. Conditions de Tir	5
4. CATEGORIES D'AGE	5
5. CATEGORIES SPORTIVES.....	6
6. ROLE DE L'ASSISTANT SPORTIF.....	6
7. CHAMBRE D'APPEL.....	7
8. ARBITRAGE	7
9. DEROULEMENT DES COMPETITIONS.....	7
9.1. Vérification matériel et Chambre d'appel.....	7
9.2. Tirs de qualification	7
9.3. Duels.....	8
9.4. Consolante.....	8
9.5. Finale	8
9.6. Récompenses.....	9
9.7. Sécurité.....	9
10. POINTS DE REGLEMENTS PARTICULIERS	10
ANNEXE 1 - CIBLE MONOSPOT	11
ANNEXE 2 - CIBLE TRISPOT	12
ANNEXE 3 - SARBACANE ET ACCESSOIRES	13
ANNEXE 4 - AMENAGEMENT DU PAS DE TIR	14

1. INTRODUCTION

Sport de visée, l'objectif de la discipline est de propulser un projectile sur une cible verticale en soufflant dans une sarbacane. 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.

La réglementation sportive présentée dans ce document s'applique aux épreuves du circuit de compétition officiel de la commission fédérale de sarbacane:

- ➔ Challenges du Circuit National de Sarbacane
- ➔ Championnat de France Jeunes
- ➔ Championnat de France Seniors

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 potence, ainsi que la licence Handisport (loisir, établissement ou compétition) de l'année sportive en cours.

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

2.1. La cible

Le centre de la cible 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.

Après la phase de qualification, la cible monospot (Annexe 1) devient une cible trispot (Annexe 2) pour la phase de duels et la consolante.

2.2. Sarbacane (cf. Annexe 3)

- ➔ Longueur maximale 122cm, calibre de 10.5 mm.
- ➔ L'adaptation d'embouchure spécifique est autorisée.
- ➔ Possibilité de mettre la sarbacane dans la bouche selon le type d'embouchure utilisée.
- ➔ Système anti-retour obligatoire (sous la responsabilité de chaque délégation).

Vous avez la possibilité de contacter la commission sarbacane si vous rencontrez des difficultés d'adaptation au niveau du matériel.

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

2.4. Les flèches

Les flèches généralement utilisées ont une forme d'aiguille (pointe) 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 (cf. Annexe 4)

- ➔ Lorsque la disposition de la salle le rend obligatoire, des séparations seront dressées autour du pas 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.
- ➔ Une ligne de 2.5m sera marquée pour la ligne de tir.
- ➔ Les cibles seront distantes de 1m 30 (selon la salle).
- ➔ Chaque cible sera identifiée par un numéro situé au-dessus.
- ➔ 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.
- ➔ Un sens de circulation est mis en place pour les compétiteurs et les assistants, démarrant de la chambre d'appel vers la sortie du pas de tir.
- ➔ Une zone réservée à l'enregistrement des résultats ainsi que la préparation des différentes feuilles de marquage sera mise en arrière de la ligne de tir.

2.6. Conditions de Tir

- ➔ L'usage de la potence est laissé à l'appréciation de chaque tireur.
- ➔ Tous les tireurs effectuent la compétition en position assise (fauteuil ou chaise).
- ➔ L'extrémité avant de la sarbacane en position de tir doit être positionnée au minimum à 2,5 mètres des cibles.

4. CATEGORIES D'AGE

- ➔ Jeunes
 - Moins de 20ans
 - Tous sportif ayant 20 ans au plus l'année de l'évènement
- ➔ Seniors
 - 21 ans et plus
 - Tous sportif ayant 21 ans ou plus l'année de l'évènement

5. CATEGORIES SPORTIVES

➡ Catégorie sans Potence (SP)

Les sportifs ne bénéficient d'aucune aide extérieure (ni support, ni assistant).

Catégorie ouverte à tous les types de handicaps moteurs, aux sourds et au malvoyants.

➡ Catégorie avec Potence (P)

Les sportifs bénéficient d'une potence (cf. 2.3) comme support pour la sarbacane.

Ils peuvent avoir recours à un assistant sportif.

Catégorie ouverte à tous les types de handicaps moteurs, aux sourds et au malvoyants.

6. ROLE DE L'ASSISTANT SPORTIF

La communication (type coaching) entre le compétiteur et son assistant sportif n'est pas permise durant les volées. L'assistant pourra uniquement indiquer le score de chaque flèche tirée.

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

- ➡ Ajuster le fauteuil
- ➡ Régler la potence (uniquement autorisé **entre** les volées et non après chaque flèche, même pour les duels)
- ➡ Insérer les flèches
- ➡ Retirer la sarbacane de la potence et de la bouche **entre chaque volée** (sécurité des officiels).

L'assistant devra se placer (**assis**) à l'avant du tireur et sur le côté, uniquement si le compétiteur nécessite son aide pour insérer les flèches par l'extrémité de la sarbacane. Dans ce cas, l'assistant devra rester assis durant la totalité des séries (toujours derrière la ligne de tir à 2,50m de la cible).

Lorsque le compétiteur nécessite de l'aide pour insérer les flèches par l'embouchure de la sarbacane, l'assistant devra se placer (**assis**) en retrait ou à hauteur du tireur et veiller à ne pas gêner la visibilité des autres compétiteurs.

Pour chaque flèche tirée, le tireur ne pourra recevoir aucune aide dans le maintien de la sarbacane, ni dans le maintien d'une partie du corps.

Cas Particuliers en catégorie Sans Potence :

Un assistant pourra (sous réserve d'autorisation par la Commission) intervenir auprès du tireur dans des cas bien spécifiques et restreints :

- ➡ Tireur malentendant
- ➡ En cas de nécessité pour insérer la flèche dans la sarbacane (hémiplégié...)
- ➡ Tireur avec troubles associés nécessitant la présence d'une tierce personne.

Dans tous les cas, l'autonomie du tireur sera privilégiée.

7. CHAMBRE D'APPEL

Avant de rentrer dans la chambre d'appel, chaque joueur devra s'assurer qu'il dispose de son matériel nécessaire à la pratique de l'activité (sarbacane, potence, flèches...). Tout appareil « sonore » est strictement interdit sur le pas de tir : musique, téléphone, etc....).

Chaque joueur devra se présenter 15 minutes avant l'heure prévue de sa série.

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

8. ARBITRAGE

Deux arbitres 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 :

- ➡ « 1min30 d'échauffement » (coup de sifflet)
- ➡ « Début de la 1^{ère} volée » (coup de sifflet)
- ➡ « Flèches » (lorsque tous les tireurs ont soufflé leurs 3 flèches où que le temps de tir est écoulé ; 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. annexe4)

9. DEROULEMENT DES COMPETITIONS

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...) y sera effectuée.

9.2. Tirs de qualification (Cible Monospot)

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

- ➡ 5 flèches d'essai maximum en 1 minute 30.
- ➡ 10 volées de 3 flèches avec 1 minute 30 par volée.

Après la phase qualificative, suivant son nombre de point, le tireur participera soit aux duels du 1er tour puis 2^{ème} tour..., soit au 1er tour puis consolante si éliminée soit à la consolante directement (idéalement mais variable en fonction des contraintes horaires sur chaque événement).

9.3. Duels (Cible Trispot)

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

Les duels se disputent en 2 volées gagnantes.

- ➔ 5 flèches d'essai maximum en 1 minute 30.
- ➔ 2 à 3 volées de 3 flèches avec 1 minute 30 par volée. Pour gagner le duel il faut être le premier à remporter 2 volées sur la série.

En cas d'égalité sur une des volées (ex : 26 à 26 avec même nombre de 10, 9, 8...) il y aura une flèche en or qui se déroulera sur le spot du haut.

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

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

9.4. Consolante (CIBLE TRISPOT)

Les non sélectionnés pour les duels se retrouvent dans une consolante.

- ➔ 5 flèches d'essai maximum en 1 minute 30.
- ➔ 3 volées de 3 flèches, 1 minute 30 par volée (classement aux points).

9.5. Finale (CIBLE TRISPOT)

- ➔ La finale se dispute entre 3 joueurs.
- ➔ 5 flèches d'essai maximum en 1 minute 30.
- ➔ Volées de 3 flèches, (jusqu'à 8 volées possibles) avec comptabilisation des points après chaque flèche.
- ➔ Le gagnant est le premier à 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
 - Si 2 tireurs arrivent à 6 pts en même temps. On départagera d'abord par le nombre de 10, 9, 8, ... puis si besoin par une flèche en or. La flèche en or sera toujours tirée sur le spot du haut.

Exemple :

Tireurs	Score volée n°1	Points marqués	TOTAL
X	22	0	0
Y	23	0	0
Z	28	2	2
Tireurs	Score volée n°2	Points marqués	TOTAL
X	23	0	0
Y	23	0	0
Z	28	2	4
Tireurs	Score volée n°3	Points marqués	TOTAL
X	15	0	0
Y	21	1	1
Z	21	1	5
Tireurs	Score volée n°4	Points marqués	TOTAL
X	28	1	1
Y	23	0	1
Z	28	1	6

Victoire de Z

9.6. Récompenses

A l'issue de la compétition, Plusieurs classements sont établis, pour lesquels les 3 meilleurs tireurs sont récompensés :

- un classement du tournoi en catégorie Potence
- un classement du tournoi en catégorie Sans Potence
- un classement de la consolante Potence et sans Potence

9.7. Sécurité

Pendant les volées, les compétiteurs, arbitres, juges de cibles et assistants sportifs, se tiennent obligatoirement derrière le pas de tir.

Les spectateurs doivent être placés derrière les délimitations de la zone de tir.

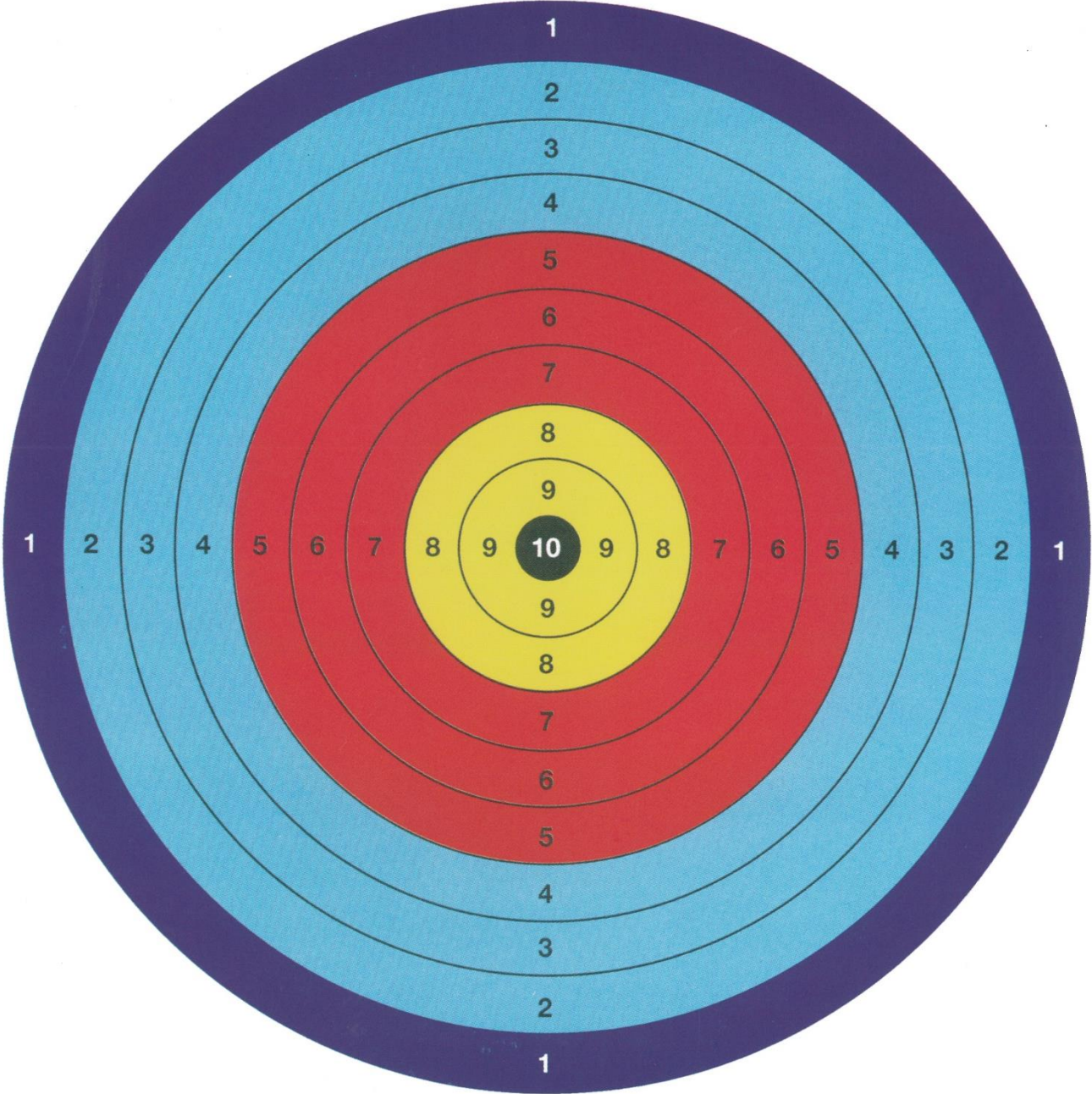
Aucun tireur ne peut charger sa sarbacane avant l'autorisation donnée par l'arbitre.

Le comptage des points ne peut s'effectuer que lorsque l'ensemble des tireurs a terminé de tirer et que l'arbitre a sifflé la fin du tir.

10. POINTS DE REGLEMENTS PARTICULIERS

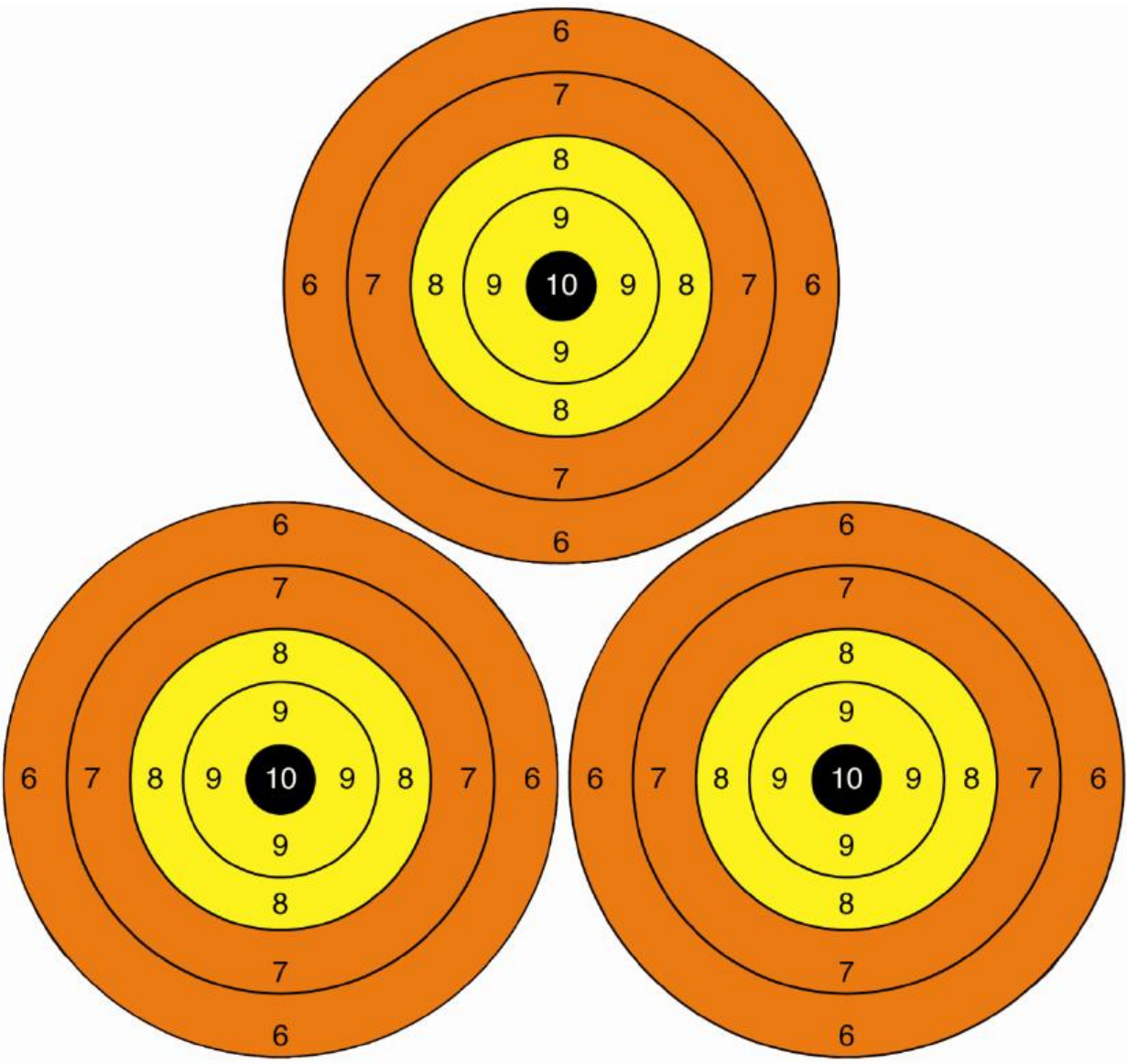
- ➔ La distance de tir est de 2m50 à l'extrémité de la sarbacane.
- ➔ Dans le cas d'une flèche dit "cordon" (la tige métallique de la flèche touche la ligne de séparation de deux zones) les points de la zone la plus élevée sont comptabilisés.
- ➔ En cas d'égalité de points, le tireur ayant réalisé le 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, 8...*), on passe à la « flèche en or » (flèche par flèche jusqu'à ce qu'un tireur marque plus de points que son concurrent). La flèche en or 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 une autre flèche.
- ➔ Si la flèche ne touche pas la cible, elle est considérée comme nulle pour cette volée et ne sera donc pas à retirer.
- ➔ Dans le cas où une flèche est plantée dans une autre (appelé « robin ») 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 est autorisée pour introduire la flèche dans la sarbacane (*cf. 5. Rôle de l'assistant sportif*)
- ➔ Après chaque volée, le tireur devra retirer sa sarbacane de la bouche mais aussi du support de la potence.

ANNEXE 1 - CIBLE MONOSPOT



Diamètre de la cible	Zone de score
171mm	9mm

ANNEXE 2 - CIBLE TRISPOT



ANNEXE 3 - SARBACANE ET ACCESSOIRES

Sarbacane



Poignée



Embouchures avec anti-retour



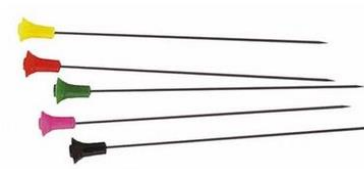
Porte-flèches



Embouchure spécifique



Flèches



Viseur



ANNEXE 4 - AMENAGEMENT DU PAS DE TIR

