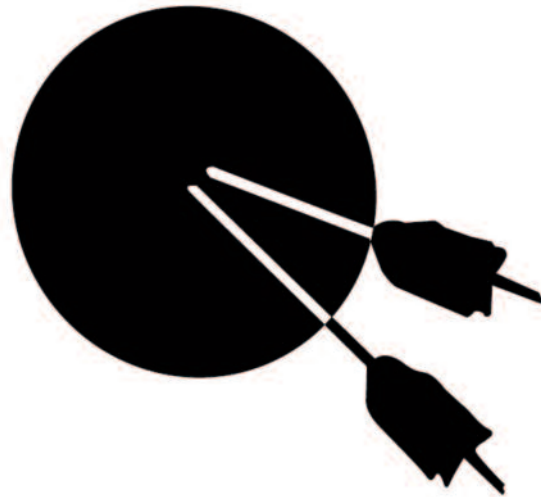


# ArcTRAP



## Cahier des charges et règlement relatifs à la pratique de l'ArcTrap.

Organisation de tournois, démonstrations, entraînements ou initiations.



# Sommaire :

Présentation.....	1
Règlement général.....	2
Implantation de l'aire de tir.....	3
La sécurité.....	4
Le matériel.....	5
Arbitrage.....	6
Assurance et responsabilités.....	7



# 1-Présentation

L'Arc Trap est la version adaptée du Ball Trap à la pratique du tir à l'arc. Les cibles, en mousse étafoam haute densité, sont réutilisables alors que le Ball Trap utilise des plateaux d'argile à usage unique. L'Arc Trap n'occasionne aucune nuisance sonore et la flèche, projectile unique, est réutilisée après chaque tir. Ce nouveau sport extrêmement spectaculaire et télévisuel mobilise un nombre d'adeptes croissant. Il s'inscrit dans une logique de développement durable et peut être pratiqué par tous avec un équipement simple et peu coûteux. Actuellement pratiqué en extérieur, l'Arc Trap connaîtra prochainement une adaptation en salle avec une installation adaptée pour stopper et récupérer les flèches en toute sécurité.

L'Arc Trap a été inventé en 2008 par deux archers azuréens ; ARC TRAP est une marque déposée, N° National 10/3710183

## 2-Règlement général

### 2-1/ Les Catégories.

**Tous types d'arcs confondus :**

**Adultes :**

**Senior homme. (18-55 ans)**

La catégorie Senior Homme tire sur des plateaux d'étafoam de 25 cm de diamètre, à 12 mètres du lanceur, sur une trajectoire verticale aléatoire comprise entre 8 et 12 mètres de haut.

**Senior femme. (18-55 ans)**

La catégorie Senior Femme tire sur des plateaux d'étafoam de 35 cm de diamètre, à 10 mètres du lanceur, sur une trajectoire verticale aléatoire comprise entre 8 et 10 mètres de haut.

**Vétéran homme. (56 ans et +)**

La catégorie Vétéran Homme tire sur des plateaux d'étafoam de 25 cm de diamètre, à 12 mètres du lanceur, sur une trajectoire verticale aléatoire comprise entre 8 et 12 mètres de haut.

**Vétéran femme. (56 ans et +)**

La catégorie Vétéran Femme tire sur des plateaux d'étafoam de 35 cm de diamètre, à 10 mètres du lanceur, sur une trajectoire verticale aléatoire comprise entre 8 et 10 mètres de haut.



# 2-Règlement général

## Jeunes :

### Junior filles et garçons. (15/17 ans)

La catégorie Junior tire sur des plateaux d'étafoam de 35 cm de diamètre, à 10 mètres du lanceur, sur une trajectoire verticale aléatoire comprise entre 8 et 10 mètres de haut.

### Benjamin filles et garçons. (12/14 ans)

La catégorie Benjamin tire sur des plateaux d'étafoam de 35 cm de diamètre, à 8 mètres du lanceur, sur une trajectoire verticale aléatoire comprise entre 6 et 8 mètres de haut.

### Enfants « Découverte ». (Filles et garçons)

La catégorie enfant est actuellement considérée comme une catégorie de découverte de l'activité jusqu'à 11 ans. Les organisateurs sont libres de regrouper les jeunes pratiquants par tranche d'âge et de sexe de 7 à 12 ans.

La catégorie Enfants « Découverte » tire sur des plateaux d'étafoam de 35 cm de diamètre, à 6 mètres du lanceur, sur une trajectoire verticale aléatoire comprise entre 6 et 8 mètres de haut.

## Les compétiteurs handicapés :

Le règlement Arc Trap ne prévoit pas encore de distinctions de handicap. Seul le cas des compétiteurs en fauteuil fait l'objet de catégories distinctes à ce jour. Les organisateurs doivent tout mettre en œuvre pour faciliter l'accès des compétiteurs handicapés à la pratique de l'Arc Trap. Les compétiteurs handicapés qui souhaitent des aménagements spécifiques doivent se mettre en relation avec les organisateurs avant la compétition.

## Tous types d'arcs confondus :

### Adultes :

#### Senior homme. (18-55 ans)

La catégorie Senior Homme tire sur des plateaux d'étafoam de 35 cm de diamètre, à 12 mètres du lanceur, sur une trajectoire verticale aléatoire comprise entre 8 et 10 mètres de haut.

#### Senior femme. (18-55 ans)

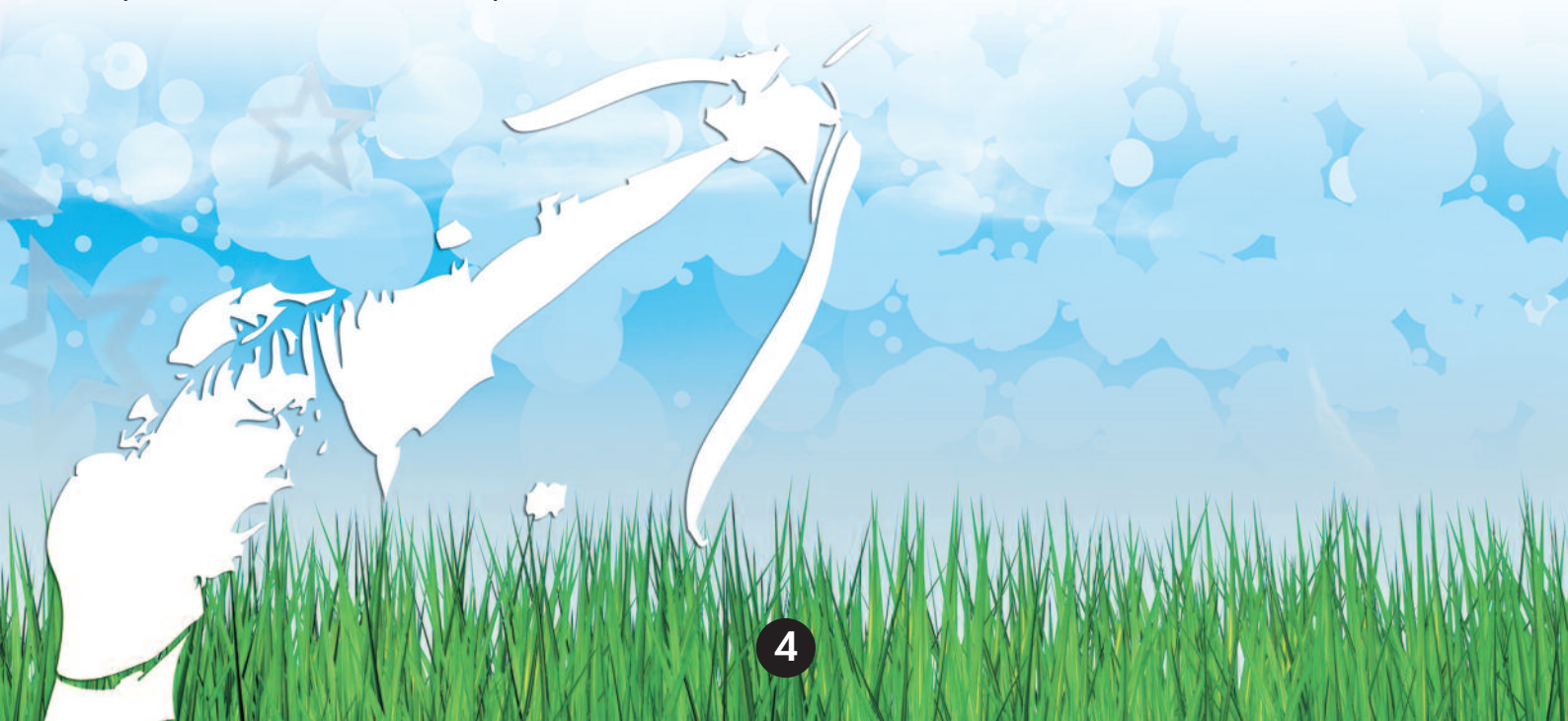
La catégorie Senior Femme tire sur des plateaux d'étafoam de 35 cm de diamètre, à 6 mètres du lanceur, sur une trajectoire verticale aléatoire comprise entre 8 et 10 mètres de haut.

#### Vétéran homme. (56 ans et +)

La catégorie Vétéran homme tire sur des plateaux d'étafoam de 35 cm de diamètre, à 12 mètres du lanceur, sur une trajectoire verticale aléatoire comprise entre 8 et 10 mètres de haut.

#### Vétéran femme. (56 ans et +)

La catégorie Vétéran Femme tire sur des plateaux d'étafoam de 35 cm de diamètre, à 6 mètres du lanceur, sur une trajectoire verticale aléatoire comprise entre 8 et 10 mètres de haut.



# 2-Règlement général

**Jeunes :**

**Junior filles et garçons. (15/17 ans)**

La catégorie Junior tire sur des plateaux d'étafoam de 35 cm de diamètre, à 6 mètres du lanceur, sur une trajectoire verticale aléatoire comprise entre 6 et 8 mètres de haut.

**Benjamin filles et garçons. (12/14 ans)**

La catégorie Benjamin tire sur des plateaux d'étafoam de 35 cm de diamètre, à 6 mètres du lanceur, sur une trajectoire verticale aléatoire comprise entre 6 et 8 mètres de haut.

**Enfants « Découverte ». (Filles et garçons)**

La catégorie Enfants « Découverte » tire sur des plateaux d'étafoam de 35 cm de diamètre, à 6 mètres du lanceur, sur une trajectoire verticale aléatoire comprise entre 6 et 8 mètres de haut.

## 2-2/Techniques de tir et types d'arcs autorisés :

**Prise de corde et configuration : libre.**

Recurve monobloc ou démontable force maximum à l'allonge du tireur : 60#

Longbow droit ou reflex-deflex, force maximum à l'allonge du tireur : 70#

Arc à poulies : Force maximum autorisée à l'allonge du tireur : 50#.

**! Pour la catégorie arc à poulies, les flèches doivent obligatoirement être montées avec 6 plumes dès que la force de l'arc est égale ou supérieure à 40#. (Pour la longueur et le diamètre des empennages, se reporter au paragraphe 2-3)**

## 2-3/La flèche :

**La flèche doit obligatoirement être de type Flu-Flu.**

**Définition :**

Une flèche de type Flu-Flu est une flèche dont l'empennage est réalisé à partir de plumes naturelles et dont les dimensions doivent être conformes aux exigences suivantes :

**Senior et vétéran homme :**

Empennage de 120 millimètres de longueur minimum, ne pouvant s'inscrire sans déformation dans un cercle de 60 mm de diamètre.

**Nombre de plumes minimum : 3**

(Excepté pour les archers utilisant un arc à poulies, cf règlement général, article 2-2)



# 2-Règlement général

## Senior et vétéran femme :

Empennage de 100 millimètres de longueur minimum, ne pouvant s'inscrire sans déformation dans un cercle de 60 mm de diamètre.

## Nombre de plumes minimum : 3

(Excepté pour les archères utilisant un arc à poulies, cf règlement général, article 2-2)

## Junior, benjamin, et enfant (Filles et garçons).

Empennage de 100 millimètres de longueur minimum, ne pouvant s'inscrire sans déformation dans un cercle de 60 mm de diamètre.

## Nombre de plumes minimum : 3

## Compétiteurs handicapés :

### Pour toutes catégories :

Empennage de 100 millimètres de longueur minimum, ne pouvant s'inscrire sans déformation dans un cercle de 60 mm de diamètre.

## Nombre de plumes minimum : 3

(Excepté pour les archers utilisant un arc à poulies, cf règlement général, article 2-2)

## Matériaux :

Tous matériaux autorisés.

## Masse :

Sans limite de masse.

## Pointe :

Ogive, field ou combo à coller ou à visser.

## 2-4/Le Tir et le décompte des points dans le cas d'un tournoi avec classement individuel :

**Chaque pas de tir** doit être numéroté par les organisateurs.

**L'échauffement** : les archers pourront réaliser des tirs d'entraînement libres pendant une heure. Trois archers maximum par lanceur.

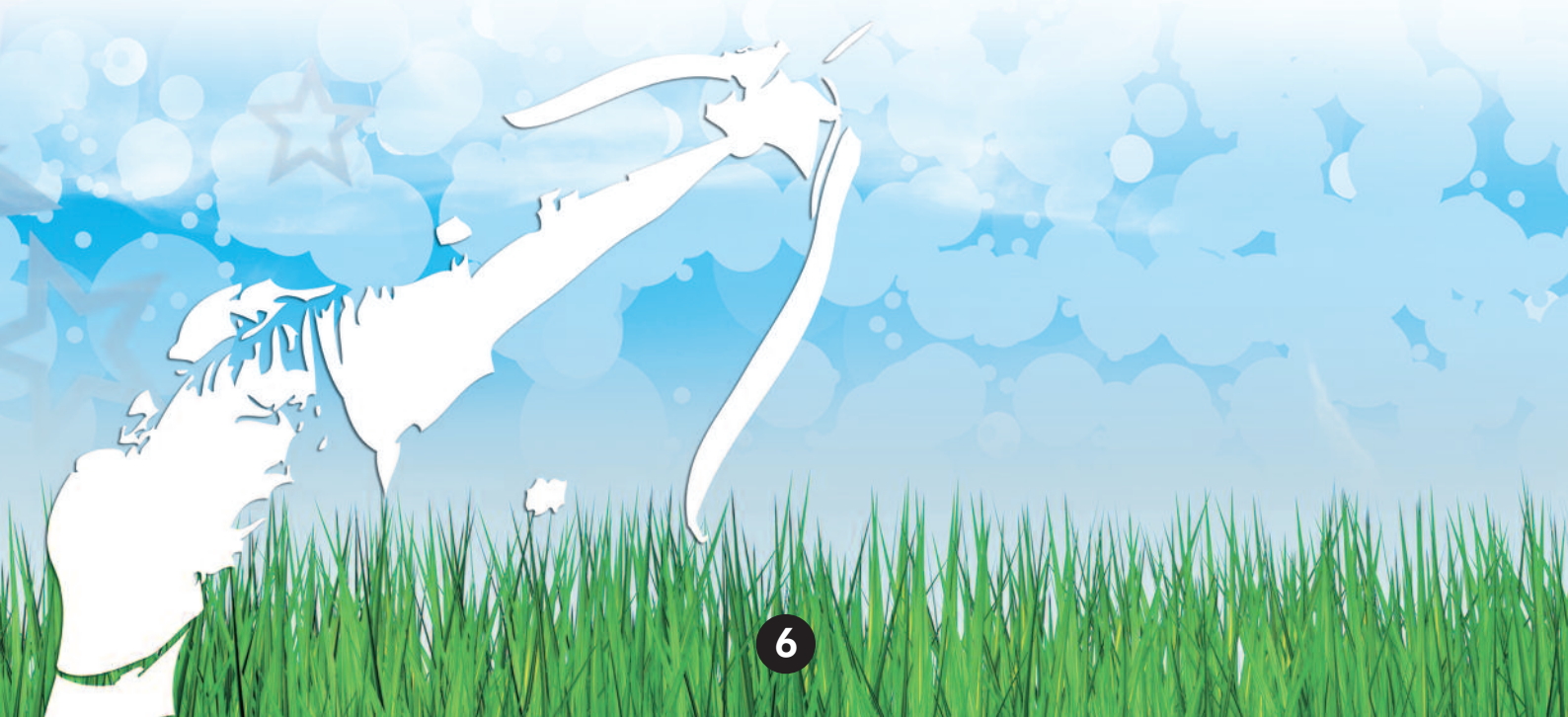
**Le tournoi** : l'organisateur est libre d'organiser la chronologie du passage des archers. Ex : Par ordre d'inscription, alphabétique, par catégorie, par créneau horaire etc...

**Pour participer au tournoi**, chaque archer aura besoin de 12 flèches minimum, marquées à son nom au feutre indélébile.

**Pendant les phases de qualification**, le tireur devra se présenter sur le pas de tir avec seulement 6 flèches.

**Chaque archer devra réaliser** 10 séries de 6 tirs appelées « planches ».

**Chaque point marqué** compte « 10 ».



# 2-Règlement général

**Pour que le point soit comptabilisé**, la flèche ou une partie de celle-ci, doit rester solidaire du plateau après avoir touché le sol.

**Pendant les phases de qualification**, un archer par lanceur.

**Les 16 meilleurs scores seront retenus** à l'issue des séries pour accéder aux 8<sup>ème</sup> de finale.

Cependant, l'organisateur est libre de réduire le nombre de planches en fonction du nombre de participants s'il ne dispose pas d'un nombre suffisant de lanceurs ou à cause de mauvaises conditions météorologiques.

**Le tireur devra avoir un pied de chaque côté de la ligne de tir** matérialisée au sol. (Cf paragraphe 3/Implantation de l'aire de tir) Pour les duels, il sera procédé à un tirage au sort pour déterminer la place de chaque archer sur la ligne de tir.

**Pour la catégorie compétiteur handicapé**, une roue du fauteuil de chaque côté de la ligne de tir.

**L'arc devra être désarmé** et la flèche encochée tant que le tireur n'aura pas donné l'ordre du départ du plateau.

Est considérée comme position désarmée : l'arc en main et les doigts en contact avec la corde mais sans qu'aucune tension ne soit exercée sur cette dernière.

**Dans le cas où le tireur ne décocherait pas sa flèche**, le tir sera compté comme nul.

**C'est le tireur qui donne l'ordre du départ du plateau.** Il se sera entendu au préalable avec son arbitre assistant sur la nature du message qu'il souhaite donner. (Ex : « pool » etc...)

**Le dépassement de temps :** Le tireur dispose de 120 secondes pour tirer 6 plateaux. Au delà des 120 secondes, il devra interrompre son tir et procéder au comptage des points.

## **Cas du « No Bird »**

Le « No Bird » est le cas où le plateau n'est pas expulsé par le lanceur :

- A cause d'un problème mécanique.
- D'une mésentente entre le tireur et son juge.

Le chronomètre sera stoppé et le tireur disposera alors d'un « temps bonus » de 20 secondes par flèche restante pour terminer sa série.

**La feuille de marque :** Elle doit être rendue au greffe, signée par le juge et le tireur, à la fin des séries qualificatives.



# 2-Règlement général

## Accès aux 8èmes de finale et la règle de la mort subite.

Les tireurs qualifiés jouent en binôme selon le principe de « La mort subite »: Ils tirent le même plateau, c'est l'arbitre général ou l'arbitre assistant qui donne le départ, le premier qui marque le point se qualifie. En cas d'ex-æquo : Cas où le plateau toucherait le sol entravé des deux flèches ou de l'une des parties de celles-ci, la manche sera rejouée.

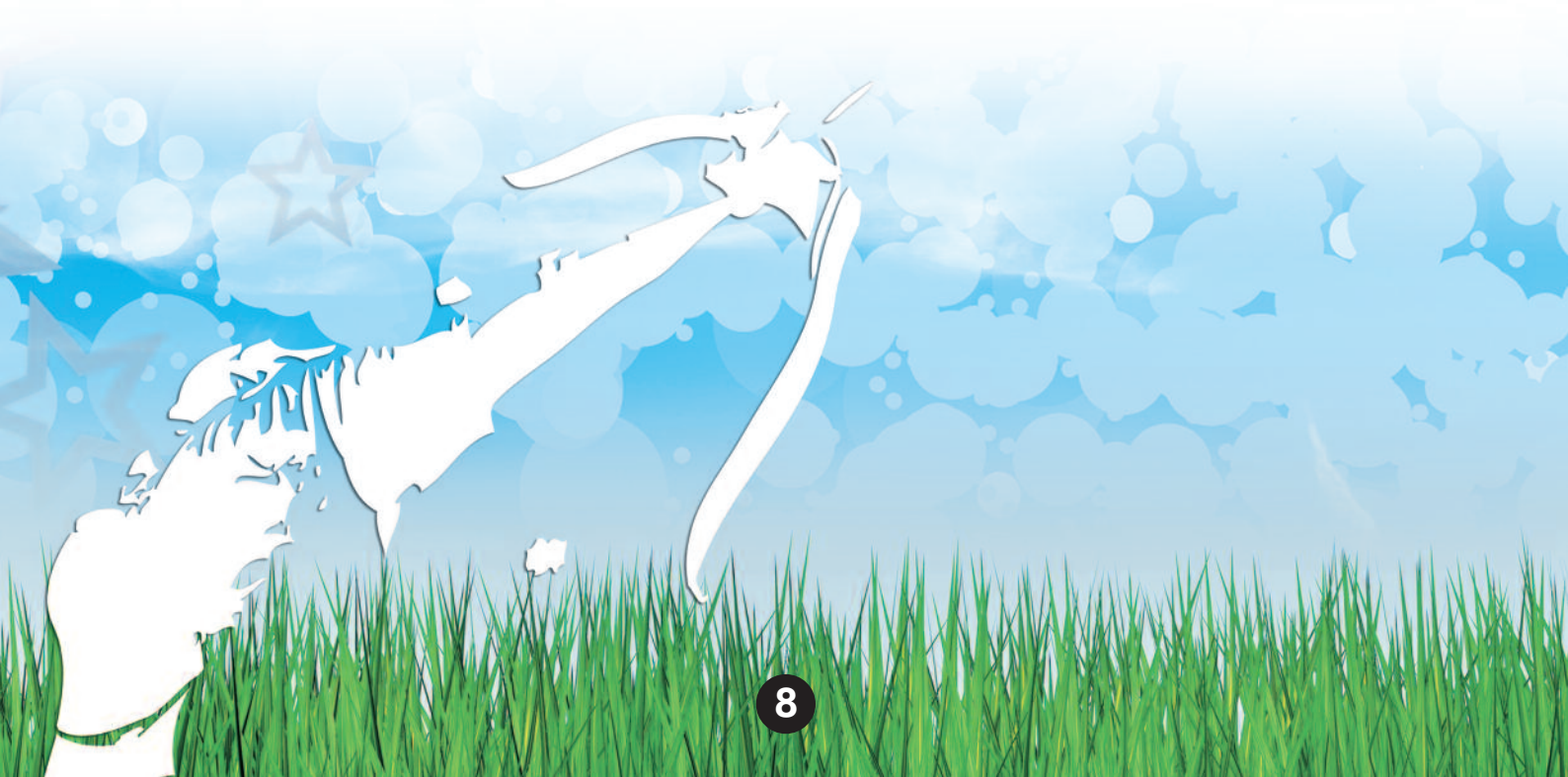
16 meilleurs  
tireurs qualifiés

Qualifiés pour les 1/8<sup>ème</sup> de finale \*

Passage en 1/4  
de finale.  
Tirage au sort  
et "mort subite"

Les 16 tireurs forment 8 binômes par tirage au sort et jouent selon le principe de « la mort subite ». 1 plateau, 2 tireurs, le départ est donné par l'arbitre ou l'arbitre assistant, le 1<sup>er</sup> qui marque le point accède au 1/4 de finale. \*

Si la 16<sup>ème</sup> place compte plusieurs ex-æquo, les archers tirent successivement 1 plateau. Les archers qui manquent sont définitivement éliminés jusqu'à qu'il n'en reste plus qu'un pour la dernière place de qualification en 16<sup>ème</sup> de finale.





# 2-Règlement général

## En cas d'ex-æquo :

Cas où le plateau toucherait le sol entravé des deux flèches ou de l'une des parties de celles-ci, la manche sera rejouée.

### Passage en 1/2 finale. Tirage au sort et "mort subite"

Les 8 tireurs forment 4 binômes par tirage au sort et jouent selon le principe de « la mort subite ». 1 plateau, 2 tireurs, le départ est donné par l'arbitre ou l'arbitre assistant, le 1<sup>er</sup> qui marque le point accède à la 1/2 finale.\*

### Passage en finale. Tirage au sort et "mort subite"

Les 4 tireurs forment 2 binômes par tirage au sort et jouent selon le principe de « la mort subite ». 1 plateau, 2 tireurs, le départ est donné par l'arbitre ou l'arbitre assistant, le 1<sup>er</sup> qui marque le point accède à la finale.\*

## En cas d'ex-æquo :

Cas où le plateau toucherait le sol entravé des deux flèches ou de l'une des parties de celles-ci, la manche sera rejouée.

### 3<sup>ème</sup> place

Les perdants des 1/2 finale jouent pour la 3<sup>ème</sup> place en 2 plateaux gagnants.\*



# 2-Règlement général

2<sup>ème</sup> et 1<sup>ère</sup> place.

Les gagnants de la 1/2 finale jouent pour la 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> place en 3 plateaux gagnants.\*

## En cas d'ex-æquo :

Cas où le plateau toucherait le sol entravé des deux flèches ou de l'une des parties de celles-ci, la manche sera rejouée.

## Cas particulier.

Dans le cas où l'une des catégories ne bénéficierait pas d'un nombre suffisants d'inscrits permettant la sélection de 16 tireurs pour l'organisation des phases finales, les organisateurs se réservent le droit de procéder comme suit :

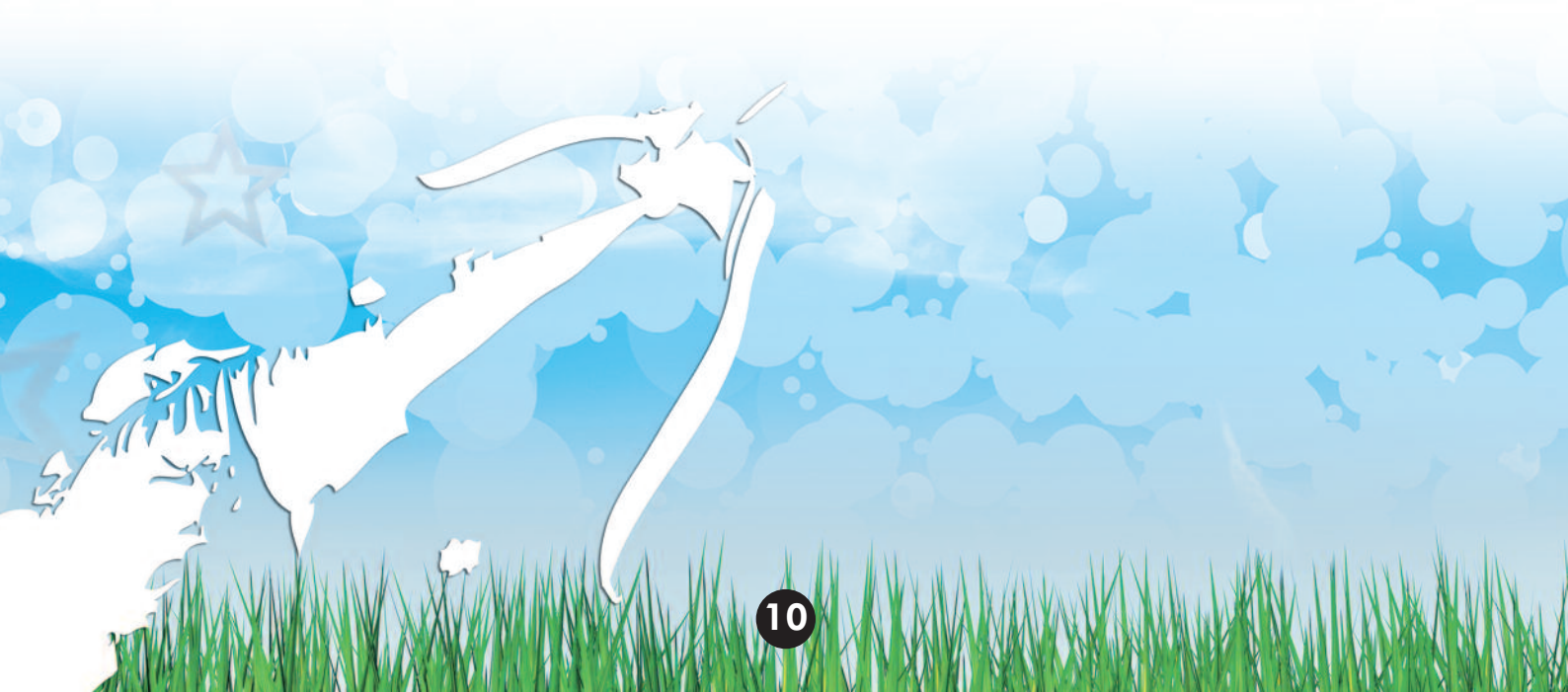
Passage directement en 8<sup>ème</sup> de finale. Ou,

Passage directement en 1/4 de finale. Ou,

Le vainqueur du tournoi sera déclaré(e) suivant le nombre de points cumulés à l'issue du concours.

## 2-5/ Le Tir et le décompte des points dans le cas d'un tournoi par équipe :

Règles non définies à ce jour.




# 2-Règlement général

2-6/La feuille de marque :

Exemple de feuille de marque :



**ArcTRAP** 

Nom : .....  
Prénom : .....  
Catégorie : .....

**Série 1**

1	2	3	4	5	6	Total

**Série 2**

1	2	3	4	5	6	Total

**Série 3**

1	2	3	4	5	6	Total

**Série 4**

1	2	3	4	5	6	Total

**Série 5**

1	2	3	4	5	6	Total

**Série 6**

1	2	3	4	5	6	Total

**Série 7**

1	2	3	4	5	6	Total

**Série 8**

1	2	3	4	5	6	Total

**Série 9**

1	2	3	4	5	6	Total

**Série 10**

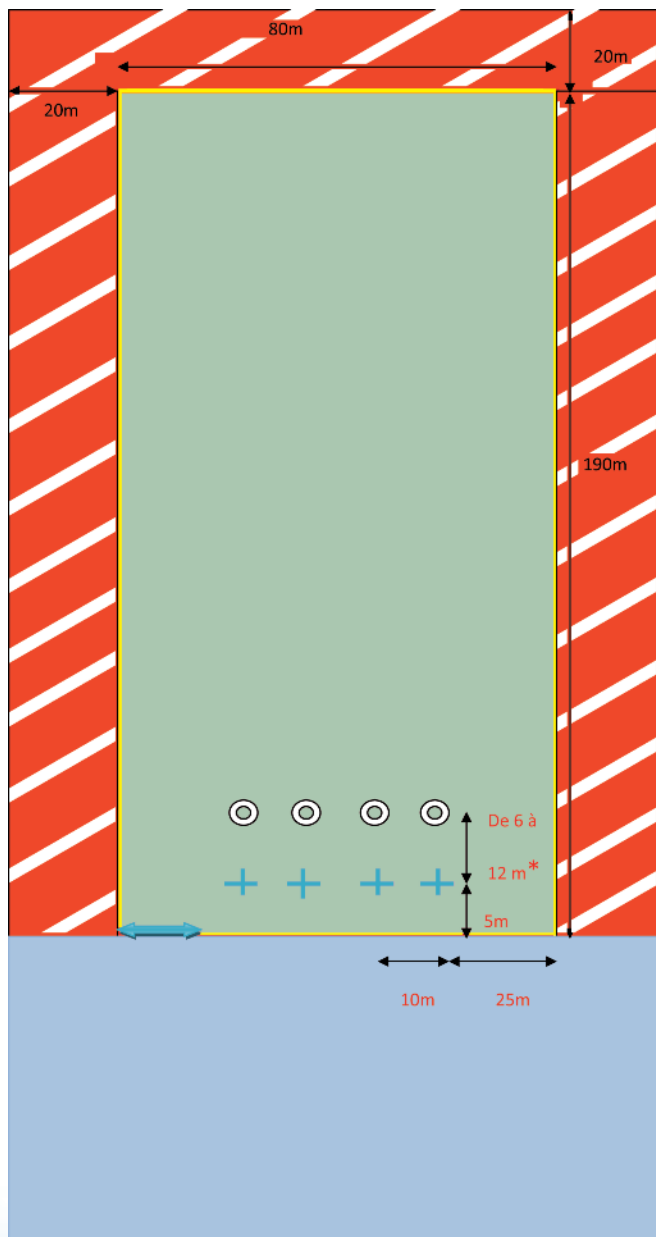
1	2	3	4	5	6	Total

Création : Rouget Communication









**Correct**

# 3-Implantation de l'aire de tir

## 3-1/ Schéma d'une implantation type :



### Légende :

-  Périmètre latéral de sécurité. **Zone à occupation déconseillée pendant les tirs.**
-  Aire de tir. **Occupation interdite pendant les tirs.**
-  Zone de circulation (Spectateurs, parking, stands, buvette...)
-  Porte d'accès aux pas de tir.
-  Périmètre clos.
-  Lanceurs.
-  Lignes de tir. Accès règlementé. (Tireurs, arbitres)
-  \* Distance entre les pas de tir et les lanceurs : de 6 à 12 mètres selon les catégories.

# 3-Implantation de l'aire de tir

## 3-2/Généralités :

**Chaque pas tir devra être numéroté** par les organisateurs.

**Les lignes de tir :** Elles doivent être matérialisées au sol avec une peinture de marquage en respectant les inter-distances précisées à l'article 2-1/ du règlement général. La ligne de tir devra mesurer deux mètres avec une perpendiculaire en son milieu. Elle servira à séparer les deux archers dans le cas des tirs en duel.

**Dispositif de masquage et de protection des lanceurs :** Les lanceurs ne doivent pas être visibles depuis chaque pas de tir. Le dispositif de masquage et de protection est laissé libre. (ex : bottes de paille)

## 4-La sécurité

**4-1/ La pose de barrières de sécurité permettant d'isoler les tireurs de la zone de circulation est obligatoire. (Cf 3-1/ Schéma d'une implantation type)**

**Pendant le tir,** l'accès à l'aire de tir est strictement interdit.

Seuls les tireurs et les arbitres sont autorisés à entrer sur **le pas de tir par la porte d'accès.**

**L'aire de tir** doit être sécurisée et matérialisée par un dispositif visible type barrière ou rubalise. La pose de panneau affichant la mention « **Danger zone de tir** » est fortement recommandée.

**Le périmètre latéral de sécurité** est une zone « tampon » à occupation déconseillée pendant les tirs. Elle ne nécessite pas la pose de barrière de sécurité mais la pose de panneaux affichant la mention « **Danger zone de tir** » est fortement recommandée.

**Il est interdit de tirer** couché, assis ou à genoux. Seule la station debout est autorisée.

**Sur décision de l'arbitre général,** tout comportement dangereux ou attitudes non conformes au règlement pourraient entraîner une exclusion définitive du tireur concerné.



# 4-La sécurité

## 4-2/-Récupération des flèches :

Les flèches doivent être récupérées sur ordre de l'arbitre général lorsque chaque archer aura réalisé deux séries de 6 flèches. Les organisateurs sont libres de demander à tous les archers d'aller chercher leurs flèches ou d'organiser eux-mêmes le ramassage des flèches. (Véhicule motorisé, ramasseurs de flèches etc...)

# 5-Le matériel

## 5-1/Les lanceurs :

Tout type de lanceur capable de propulser des cibles conformément aux caractéristiques ci-dessous.

## 5-2/Les cibles :

**Diamètre :** 250 ou 350 mm

**Épaisseur :** 50 mm

**Matériau :** Etafoam

**Couleur :** Orange.

**Masse :** nc



# 6-Arbitrage

**Le corps arbitral se compose d'un arbitre général et de ses arbitres assistants.**

## **Rôle de l'arbitre général.**

**L'arbitre général** a pour mission de contrôler l'application du règlement et la bonne organisation des tirs. Il tranchera tous litiges et s'assurera de la conformité des installations. Il peut interrompre les tirs pour un problème de sécurité. (Mauvaises conditions météorologiques, intrusion dans la zone de tir etc...)

**Il est conseillé d'équiper l'arbitre général d'un micro** afin de faciliter la communication sur les pas de tir.

**L'arbitre général peut à tout moment** consulter ses arbitres assistants.

## **Rôle des arbitres assistants.**

**Un arbitre assistant** par pas de tir.

**L'arbitre assistant a pour mission** de contrôler la conformité du matériel des tireurs.

(Nombre de flèches, force des arcs etc...).

**Il déclenchera les tirs**, procèdera au comptage des points et au rechargement des lanceurs.

**L'arbitre assistant peut à tout moment** consulter l'arbitre général.

# 7-Assurance et responsabilités

**Les organisateurs** s'engagent à souscrire à une police d'assurance qui couvre le champ de leurs responsabilités.

**Chaque pratiquant** devra avoir souscrit à une assurance responsabilité civile.

**Site web :** <http://www.arctrappasso.com/>

**Email :** [info@arctrappasso.com](mailto:info@arctrappasso.com)



Création : Rouget Communication