

# PRÉSENTATION et RÉGLEMENTATION SPORTIVE « CHALLENGE DÉPARTEMENTAL DE SARBACANE »

**Mercredi 29 avril 2026 de 10h à 16h**

Gymnase FALORNI, rue de Roux, 17000 La Rochelle



*Ce challenge étant inscrit au CNS,  
la présence des compétiteurs est  
obligatoire toute la journée !  
(en cours d'agrément)*

**AGENT DE DÉVELOPPEMENT : Loïse PIGNON (CDH17) - JUGE ARBITRE : Frédéric CHOUDOUARD (CRHNA)**

## Organisation de la compétition *(sur inscription) :*

### • MATIN

**8h30-9h30 :** Accueil des bénévoles + installation du matériel + briefing des bénévoles *(règlement)*

**9h30-10h :** Accueil et pointage des compétiteurs et assistants + débutants pour la séance de découverte

**TARIFS :** Gratuit pour tous les licenciés Handisport *(compétiteurs, assistants et débutants)*,  
Licence temporaire ATP à 5€ pour les non-licenciés *(à régler sur place)*

**10h-12h30 :** Formule individuelle par série avec potence et sans potence *(10 volées de 3 fléchettes) + séance de découverte (pour débutants)*

- Rappel du règlement *(voir en page 2)*
- Séries de 10 cibles *(dépend du nombre d'inscrits)*
- Séance de découverte pour débutants de 10h15 à 12h15 *(sur inscription)*

### • PAUSE DÉJEUNER

**12h30 à 13h45 :** Pique-Nique *(non fourni, sauf pour les bénévoles)*

### • APRÈS-MIDI

**13h45-14h :** Accueil des débutants pour la séance de découverte

**14h-16h15 :** Formule Duel *(cibles trispot)*

- Rappel du règlement *(voir en page 2)*
- Séance de découverte avec cible de 14h15 à 15h45 *(sur inscription)*
- 1/8 de finale *(24 meilleurs du matin – séries 1 et 2 pour 12 cibles – 6 duels)*
- 1/4 de finale *(12 cibles – 6 duels)*
- 1/2 finale *(1<sup>er</sup> à gagner 2 manches - 6 cibles – 3 duels)*

**16h15-16h30 :** Finale à 3 *(3 cibles)*

**16h30 à 17h :** Remise de récompenses *(offertes par le CDMJSEA17) + Goûter (offert par le CDH17) + Rangement*

**NB :** Les horaires des matchs vous  
seront communiqués le jour même  
de la compétition.  
Un rappel des règles principales sera  
fait avant chaque début de  
compétition.

# SARBACANE RÈGLEMENTATION SPORTIVE

## 1. Participation

Chaque participant doit posséder une licence handisport en cours de validité, ou, à défaut, une licence temporaire appelée « Licence ATP », à prendre auprès du Comité Départemental Handisport 17, au prix de **5€ euros**, à régler sur place le jour même.

## 2. L'épreuve

La cible visée par les athlètes est située à une distance de 2,50 mètres du bout de la sarbacane, et son centre s'élève à 1.30 mètres du sol.

La compétition se déroule selon **deux catégories** : avec potence et sans potence, dont chacune aura un classement permettant de récompenser les trois meilleurs tireurs.

**La compétition se déroulera en formule « Open », tous les tireurs pourront se rencontrer (avec ou sans potence ainsi que jeunes ou adultes).** Cela n'empêchera pas l'organisation de faire suivre les résultats des tirs de qualification par catégorie à la commission nationale.

## 3. Déroulement de la compétition

### Vérification matériel et Chambre d'appel :

Les participants doivent se présenter avec leur matériel et leur licence dans **la chambre d'appel 5 minutes avant l'heure de passage.**

### Tirs de Qualification (Matin) : cible monospot *(voir annexe 1 ci-dessous)*

La phase de qualification du matin permet de faire un classement général selon le nombre de points totalisés, afin d'organiser les duels des phases finales de l'après-midi. Le but est de totaliser le plus grand nombre de points sur un total de 300 points possibles.

### Déroulement des tirs de qualification :

- 1 volée d'échauffement de 5 fléchettes (non obligatoire) de 1 minute 30.
- 10 volées de 3 fléchettes avec 1 minute 30 par volée.

## Duels phases finales (après-midi) : cible trisport (voir annexe 2 ci-dessous)

Les duels opposent deux joueurs jusqu'à victoire de l'un des joueurs.

Uniquement les 24 premiers des tirs de qualification

### Déroulement des duels :

- ➔ 5 flèches d'échauffement maximum en 1 minute 30.
- ➔ 2 ou 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, puisque **les duels se disputent en 2 volées gagnantes.**
- S'il y a une égalité sur une des volées, le vainqueur sera celui qui aura la fléchette avec le plus de points (*ex, celui des deux qui a un 10 ou s'il n'y a pas de 10, celui des deux qui en a une à 9, etc.*). Dans le cas où il y aurait une égalité parfaite avec le même nombre de fléchette à 10, 9, 8, alors une fléchette en or sera tirée sur la spot afin de départager un vainqueur.
- Tous les tireurs en duel attendront le signal final de l'arbitre pour sortir du pas de tir afin de ne pas déranger les autres concurrents.
- **Si 2 fléchettes arrivent dans un même spot, la flèche la meilleure sera supprimée et la moins bonne comptabilisée.**

## CONSOLANTE : les joueurs classés au-delà de 24ème le matin iront directement en consolante et seront rejoints par les joueurs éliminés en 1/8 de finale.

La consolante se joue sur cible trisport au cumul de 3 volées de 3 fléchettes.

### FINALES : cible trisport

Elles peuvent se dérouler à 2 ou 3 joueurs (selon le nombre d'inscrits)

### Déroulement :

- ➔ 5 flèches d'échauffement (maximum) en 1 minute 30.
- ➔ **Le gagnant est le premier à atteindre 6 points** en sachant que :
  - 1 volée gagnée = 2 points
  - 1 volée avec égalité, donc même nombre de points égale = 1 point
  - 1 volée perdue = 0 point
- Si deux tireurs arrivent à 6 pts en même temps. On départagera d'abord par le nombre de 10, de 9, de 8, ... et si cela n'est pas déterminant, le vainqueur sera départagé par une fléchette en or. La fléchette en or sera toujours tirée sur la cible du haut.
- Si la finale se joue à 2, il se jouera en parallèle, la petite finale pour la 3<sup>ème</sup> place.

## 4. Organisation de l'épreuve

- Le **comptage des points** se fait à la fin de chaque volée. Dans le cas d'un dard dit "cordon" (*pointé entre 2 zones ou effleurant une ligne de séparation de 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,...*), on passe au « **dard en or** » (*dard par dard jusqu'à ce qu'un tireur marque plus de points que son concurrent*).
- Lorsqu'un dard retombe au sol après avoir touché la cible, le tireur a le droit de tirer un autre dard après accord du juge arbitre.
- Si le dard ne touche pas la cible, il est considéré comme nul pour cette volée et ne pourra donc pas être retiré.
- Dans le cas où un dard est planté dans un autre (*appelé « Robin »*), les points comptabilisés seront identiques à ceux du premier dard planté (*même si la pointe du second va se planter dans une zone de valeur inférieure ou supérieure*).
- Une aide pourra être autorisée pour introduire le dard dans l'embout de la sarbacane ainsi que pour bouger la potence (*uniquement entre 2 volées*).

## 5. Rôle de l'assistant sportif

- La communication entre le joueur et son assistant sportif n'est pas autorisée pendant les volées.
- L'assistant pourra uniquement indiquer le score de la fléchette et devra se replacer derrière le tireur (sur sa chaise).
- Il peut intervenir, uniquement à la demande du joueur, pour les raisons suivantes :
  - **ajuster** le fauteuil du joueur (*selon la perception du joueur*)
  - **régler** la potence du joueur (*uniquement autorisé entre les volées et non après chaque flèche, même pour les duels, et toujours selon la perception du joueur*)
  - **insérer** les fléchettes du joueur
  - **retirer** la sarbacane de la potence entre chaque volée.

**RAPPEL :** Durant la compétition, le tireur ne pourra recevoir aucune aide dans le maintien de la sarbacane, ni dans le maintien d'une partie ou plusieurs parties du corps.

## 6. Sécurité

- Les concurrents, arbitres et spectateurs, doivent obligatoirement se situer derrière le pas de tir.
- **Aucun tireur ne peut charger sa sarbacane avant que l'arbitre ne l'ait autorisé.** Un coup de sifflet signale le début de la volée. Les joueurs arment et tirent alors leurs 3 fléchettes et reposent la sarbacane. Si un joueur tire avant le coup de sifflet, sa volée n'est pas comptabilisée.
- Un coup de sifflet signale la fin de la volée.
- Le comptage des points ne peut s'effectuer que lorsque tous les tireurs ont tiré leurs 3 fléchettes.
- En cas de fléchette à rejouer ou de doute sur un point, l'arbitre lève la main pour demander l'attention du juge arbitre.

## 7. RÉCOMPENSES

A l'issue de la compétition, 1 classement « Open » sera établi, qui déterminera les 3 meilleurs tireurs.

La remise de récompenses (*offertes par le CDMJSEA17*) sera suivi d'un goûter offert par le CDH17.

**RAPPEL :** Ce challenge étant inscrit au CNS – Circuit National Sarbacane (*en cours d'agrément*) pour le classement (*ranking*) comptant pour le Championnat de France, **la présence des compétiteurs est obligatoire toute la journée !**

## 8. Cibles – voir les 2 annexes ci-dessous

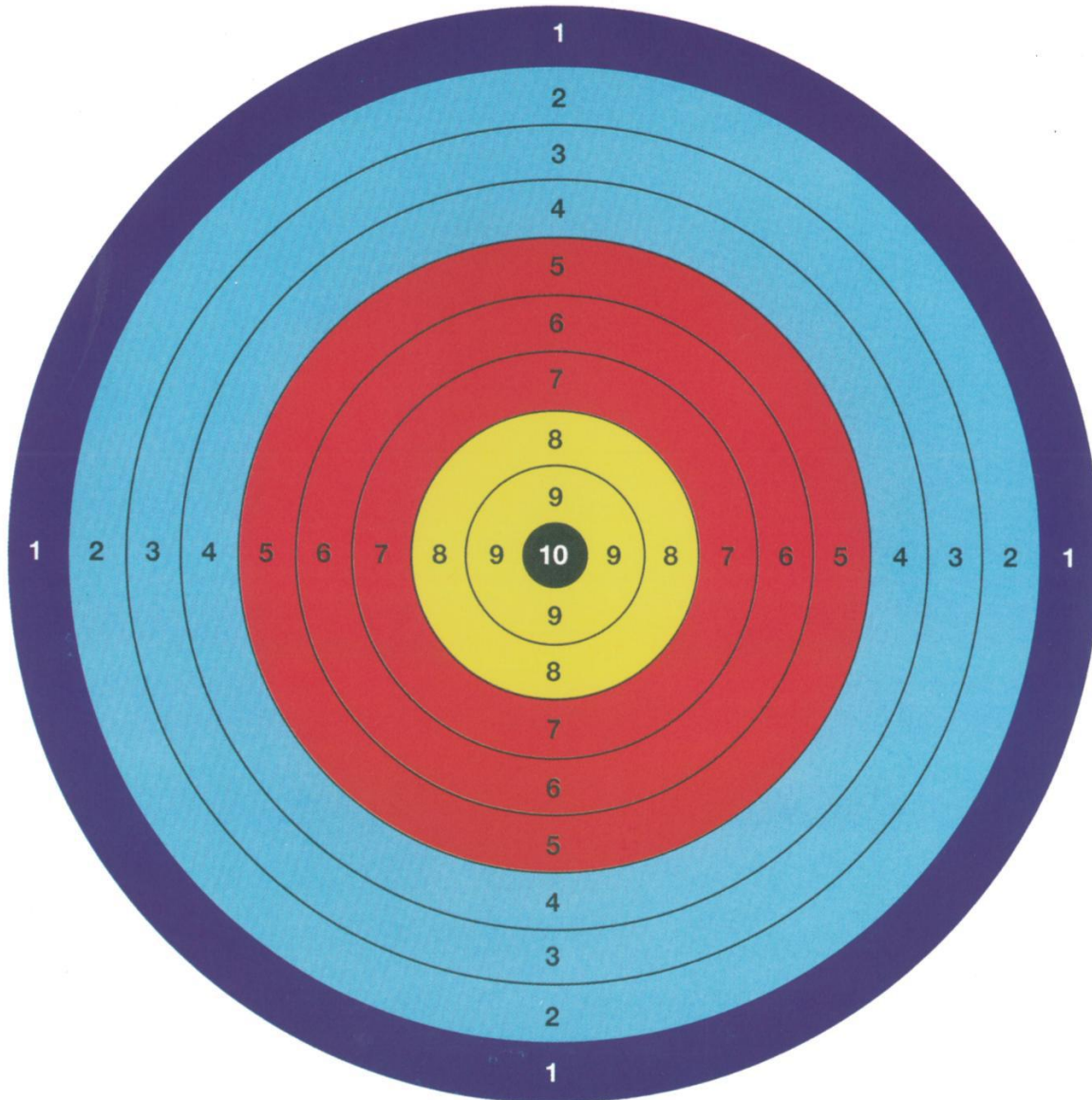
Voir plus d'informations sur la SARBACANE sur le site internet de la Fédération Française Handisport :

<https://www.handisport.org/les-29-sports/sarbacane/>

Les challenges départementaux sur notre site internet :

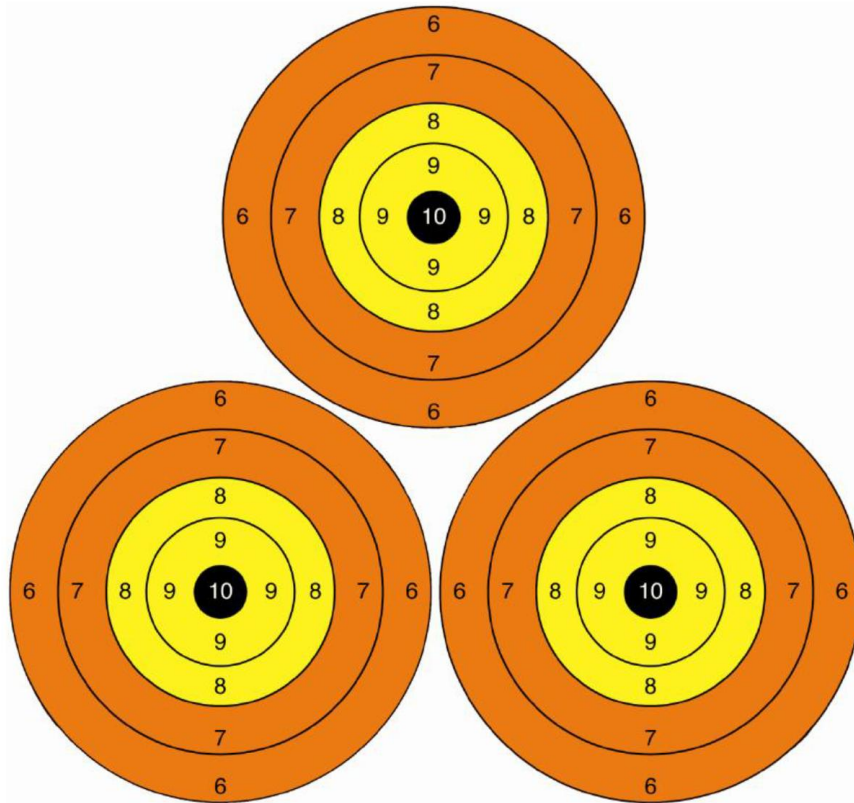
<https://www.handisport17.org/nos-actions/nos-evenements-sportifs/challenges-departementaux>

## ANNEXE 1 : Cible MONOSPOT



diamètre de la cible : 171 mm  
Zone de score : 9 mm

## ANNEXE 2 : Cible TRISPOT



Diamètre de chaque cible : 65 mm  
Zones de score : 8 mm