Règlements sportifs

PARA SARBACANE ADAPTÉE

Règlements applicables 2025-2029

Mise à jour 17/07/26



Règlement Sportif

Para Sarbacane Adaptée (2025/2032)

Table des matières

A. Principe 3
1. L'intérêt éducatif 3
2. Prise en compte de chaque classe dans la discipline 3
3. Catégories 4
4. Matériel 4
I. Sarbacanes : ..... Erreur ! Signet non défini.
II. Fléches : ..... Erreur ! Signet non défini.
III. Cibles : ..... Erreur ! Signet non défini.
IV. Pas de Tir 6
V. Sécurité : 7
B. La compétition 7
1. Principe 7
I. Gestion des volées 7
II. Temps de tir 8
III. Officiels 8
2. Compétitions AB et BC 9
I. Format de compétition 9
II. Déroulement de la compétition 9
III. Décompte des points 9
3. Compétition CD et DE 10
I. Format de compétition 10
II. Déroulement de la compétition 10
III. Décompte des points 11
4. Les récompenses 11
C. Secours 12

A.Principe

La para sarbacane adaptée est un sport de visée individuel dont l'objectif est de propulser un projectile sur une cible verticale en soufflant dans une sarbacane.
"Plus on est proche du centre de la cible, plus on gagne. L'intérêt éducatif de la sarbacane."

1. L'intérêt éducatif

L'intérêt éducatif porte sur :

- La possibilité de faire des rencontres mixtes
- Favoriser la concentration et la maîtrise du souffle
- Développer le respect des règles.

2. Prise en compte de chaque classe dans la discipline

Classe AB, Sportif dans le concret difficulté à compter et à gérer le temps, donc :

- Confrontation en duel obligatoire
- Cible avec 1 zone à atteindre.
- Comptage de point concret
- Signal sonore gestion du temps.

Classe BC, sportifs dans le concret ayant une lecture basique donc

- Confrontation en duel
- Cible avec deux zones le centre est le double du périphérique
- Comptage de point concret

Classe CD, sportifs dont la lecture et le comptage ne posent pas de problèmes majeurs, peuvent gérer des zones donc :

- Cible avec plusieurs Zone de valeurs différentes
- Comptage de points numérique
- En duel, objectif de points à atteindre en premier
- Cette classe peut être en duel ou en vague.

Classe DE, sportifs capables de mettre en place des stratégies et de penser de manière abstraite donc :

- Cible et comptage de point idem CD
- En duel, Point à rebours obligation d'arriver à zéro
- Cette classe peut être en duel ou en vague.

3. Catégories

L'activité est conçue pour être inclusive et éducative, en mettant l'accent sur la précision, la stratégie et l'égalité des chances.

- Favoriser la mixité lors des rencontres :
    - Mélange homme femme
    - Catégorie d'âge :
        - U12 ans
        - U16 ans
        - U 18 ans/U21 ans /adultes

4. Matériel

I. Pas de Tir

Calibre de 10,5 mm (ou autre calibre inférieur), longueur 90 cm.

Embout personnel et équipé d'un système anti-retour pour des raisons d'hygiène et de sécurité.

Les viseurs sont interdits sous quelque forme que ce soit.

Les potences (support sarbacane) sont recommandées pour les pratiquants dont le handicap ne permet pas le maintien autonome de la sarbacane. Le point de support doit être plat (minimum 20 mm de large) et sans ajout de matériaux.

II. Flèches

Pointes en métal ou en plastique.

Chaque tireur ou équipe doit utiliser des flèches de couleurs différentes et facilement identifiables.

III. Cibles (voir Annexes)

AB : 1 zone jaune, sans point, sur fond noir, croix noire au centre. Taille : 12 cm de diamètre.
BC : 2 zones de points : jaune : 1pt et noir : 2 pts. Taille 18 cm de diamètre.
CD : 4 zones de points (bleu : 3pts, rouge : 5 pts, jaune : 7pts et noir : 10 pts). Taille 14 cm de diamètre.
DE : 4 zones de points (bleu : 3pts, rouge : 5 pts, jaune : 7pts et noir : 10 pts). Taille 14 cm de diamètre.

IV. Porte cible

Le porte-cible doit être stable et permettre de fixer la "butte de tir" (panneau en mousse) de manière sécurisée. Le chevalet doit être fixe. La cible ne doit pas bouger sous l'impact des fléchettes. Il doit permettre de mettre le centre de la cible à 130 cm du sol.
La butte de tir est le panneau rigide sur lequel on fixe la cible en papier. Il est en mousse polyéthylène ou EVA de forte densité (environ 5 cm d'épaisseur) pour permettre aux fléchettes de se planter sans traverser ni rebondir. Ses dimensions sont comprises entre 30 x 30 cm et 50 x 50 cm

V. Pas de Tir

Les pas de tir devront être agencés avec la même limite physique de tir (tables) pour toutes les catégories et les cibles seront placées en décaler de 4 à 5 mètres. Ils seront regroupés par classe. Plusieurs pas de tir regroupé par classe en fonction du nombre de participant.

Catégorie d'âge (indicatif)	Classes	Distance de Tir (du bout de la sarbacane à la cible)	Hauteur du centre de la cible (à partir du sol)
- 12 ans	AB	4 m	130 cm ?
	BC, CD, DE	5 m	
- 16 ans	AB	4m	130 cm ?
	BC, CD, DE	5m	
17 ans et plus	AB	4 m	130 cm ?
	BC, CD, DE	5 m	
Tireur assis	AB, BC, CD, DE	4m pour les AB, 5m pour les BC, CD, et DE	90 cm

Les tireurs sont positionnés derrière la table (pas de tir). La table est entre la cible et le tireur.

2 tireurs maximum par pas de tir (duel)

Cette ligne de tir permet la sécurité des compétiteurs, arbitres, juges de cible et spectateurs

VI. Sécurité :

Les flèches ont la pointe en métal ou en plastique suivant le niveau de pratique du tireur et de son niveau de prise en compte de l'environnement

Pour une plus grande sécurité des participants et des accompagnateurs, il est interdit de se trouver dans la zone de tir entre la limite physique de tir et la cible.

Il est interdit aux arbitres d'aller compter les points et retirer les fléchettes avant le signal sonore.

Aucun tireur ne doit charger sa sarbacane avant l'autorisation de l'arbitre.

L'inspiration doit être prise en dehors de l'embout de la sarbacane.

Ne jamais viser qui que ce soit

Ne jamais regarder à l'intérieur d'une sarbacane pointée vers le haut.

B. La compétition

Les sportifs doivent être titulaires d'une licence compétitive sport adapté en cours de validité.

1. Principe

Le déroulement de la compétition peut être mixte.

Les tireurs sont répartis par classes (AB, BC, CD et DE) dans des zones de tir

I. Gestion des volées

Classes	Nombre de Flèche par volée	Temps par volée
AB	5	2 min
BC		
CD		
DE		

Lors de l'échauffement chaque compétiteur tire 1 volée de 5 fléchettes avant le début du tournoi

II. Temps de tir

Les tireurs réalisent leurs volées les uns après les autres.

L'arbitre général donne le signal sonore pour préciser le début et la fin de chaque volée. Le temps de tir est limité à 2 min. L'arbitre contrôle que ce temps est bien respecté. Après chaque volée (5 flèches), le tireur doit poser sa sarbacane sur la table pour signifier qu'il a terminé de tirer.

Les tireurs vont jusqu'à la cible pour compter leurs points

Les arbitres de table contrôlent que le score comptabilisé par le tireur est juste.

III. Officiels

Afin de garantir la sécurité et le respect du règlement il existe 4 postes d'officiel :

- Arbitre général : il a la charge du respect du déroulement de la compétition, du respect du règlement et de la sécurité des participants. Référent litige et gère le timing des volées.
- Arbitre de classe : Nécessaire sur une compétition avec un gros effectif. Il supervise les l'ensemble des pas de tir d'une même classe. Il a la charge du respect du règlement de la classe et de la sécurité sur les pas de tir. Il transmet les scores des groupes de pas de tir à la table de marque qui gère les tableaux de compétition.
- Arbitre de table (ou de pas de tir) : il vérifie la présence de tous les tireurs sur son pas de tir, que la position des tireurs est sécuritaire et réglementaire et que les temps de volées sont respectés. Il désigne ce lui qui effectue sa volée en premier lors des duels par tirage au sort. Pour les AB et BC il valide les victoires avant de les transmettre à l'arbitre de classe. Pour les CD et DE il cumul les scores des volées de la phase qualification, pour la partie duelle il valide les victoires avant de les transmettre à l'arbitre de classe. Pour les AB et BC il assiste les tireurs dans le calcul des points. Pour les CD et DE il calcul le nombre de point avec les tireurs.
- Table de marque : valide la présence des compétiteurs sur le championnat et s'assure qu'il est bien licencié. Assigner les tireurs dans leur série et à leur table. Prépare les documents officiels où seront inscrits les points. Centralise les feuilles de score remplies par les arbitres de table. Enregistre les résultats dans le logiciel de compétit. Additionne les points des différentes séries pour établir le classement provisoire et final.

2. Compétitions AB et BC

I. Format de compétition

Toutes les rencontres se feront en duel

Le format de la compétition est à adapté en fonction du nombre de participant :

- Poule avec tableau principal :
    - Les tireurs commencent par des rencontres de poules, et les meilleurs de chaque poule sont ensuite reversés dans un tableau à élimination directe pour déterminer le vainqueur final.
    - 5 tireurs maximum par poule. La répartition se fait en se servant des résultats des championnats précédents ou par tirage au sort en l'absence de données
    - Une victoire rapporte 3 points, une défaite rapporte 1 point. En cas d'égalité se référer au chapitre 2.III.
- Élimination directe : C'est le format le plus courant. Le tireur est éliminé de la compétition dès qu'il perd un match. Le tournoi continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur invaincu, qui est déclaré vainqueur.

II. Déroulement de la compétition

Quelques soit le format les tireurs sont deux par cible. Les chaque tireur a en sa possession 5 flèche identique entre elles mais différentes de celle de son adversaire. Chaque tireur effectue sa volée de 5 flèches en 2 minutes maximum. Celui qui débute est tiré au sort.

A l'issue de la volée du 2ème tireur, les duellistes comptent leurs points avec l'accompagnement du juge de cible

III. Décompte des points

En AB :

- Chaque tireur dispose de 5 objets (anneaux, plots, jetons, etc.)
- Il empile les objets pour chaque flèche dans la cible (Jaune)
- Celui qui a la tour d'anneau la plus haute est déclaré vainqueur

En BC :

- Chaque tireur dispose de 10 anneaux.
- Il empile les objets pour chaque flèche dans la cible (jaune : 1 objet et noir : 2 objets)
- Celui qui a la tour d'objet la plus haute est déclaré vainqueur

En cas d'égalité AB et BC :

Après l'égalité signalée par l'arbitre de table, les tireurs se départageront sur un tir d'une fléchette chacun. Le vainqueur, après le tir, sera déclaré en fonction de la proximité avec le centre de la cible. Le premier à tirer sera déterminé au tirage au sort.
Chaque tireur devra avoir une fléchette de couleur différente.

3. Compétition CD et DE

I. Format de compétition

La compétition s'effectue en deux temps :

- Brassage : chaque tireur effectue le plus gros score pour établir un classement
- Duel : les x premiers se rencontre en duel, en élimination direct. Celui qui remporte l'ensemble de ses duels remporte la compétition.

II. Déroulement de la compétition

Brassage : 1 tireur par table. Chaque tireur effectue 5 volées (2min par volée et 2 min de récupération entre chaque volée) de 5 flèches. Il cumule son score (sur l'ensemble des 5 volées, soit 25 flèches). Un classement est effectué en CD et un en DE.

Duels : Les 8 meilleurs tireurs de chaque Classe (CD et DE) à l'issu du brassage s'affrontent. Le premier rencontre le huitième, le second le septième, le troisième le sixième et le quatrième le cinquième. Les duels se dérouleront comme suit : quart de finale, demi-finale, finale et petite finale en même temps. Les deux classes effectuent leur duel dans le même temps mais dans 2 groupes de pas de tir différents et 2 tireurs par table. Déroulement du duel : tirage au sort par l'arbitre de table pour déterminer qui commence, chaque tireur tire à tour de rôle. 1 fléchette de couleur différente par tireur.

III. Décompte des points

CD : 4 zones de points (bleu : 3pts, rouge : 5 pts, jaune : 7pts et noir : 10 pts). Taille 14 cm de diamètre.

DE : 4 zones de points (bleu : 3pts, rouge : 5 pts, jaune : 7pts et noir : 10 pts). Taille 14 cm de diamètre.

Durant le brassage le tireur additionne le nombre de point correspondante à la zone atteinte par sa flèche.

Duel CD : L'objectif est d'atteindre 40 points. Chaque tireur tire à tour de rôle. 1 fléchette de couleur différente par tireur. Le premier ayant atteint ou dépassé 40 points (les deux tireurs ayant le même nombre de tir) sera déclaré vainqueur. Si les deux ont atteint ou dépassé 40 points, celui qui aura marqué le plus grand nombre de point sera déclaré vainqueur. Si après ce calcul les tireurs sont toujours à égalité alors se référer à « en cas d'égalité CD et DE »

Duel DE : L'objectif est en partant de 40 points être le premier à atteindre 0 pour être déclaré vainqueur. Chaque tireur tire à tour de rôle. 1 fléchette de couleur différente par tireur. Chaque zone atteinte par la flèche donne un nombre de point qui est déduit du score obtenu lors du tir précédent. Si un tireur effectue un tir qui amène le total à moins de zéro alors son tir ne sera pas comptabilisé. Si les tireurs atteignent 0 dans le même tour alors se référer à « en cas d'égalité CD et DE ».

En cas d'égalité CD et DE :

Après l'égalité signalée par l'arbitre de table, les tireurs se départageront sur un tir d'une fléchette chacun. Le vainqueur, après le tir, sera déclaré en fonction de la proximité avec le centre de la cible. Le premier à tirer sera déterminé au tirage au sort.

Chaque tireur devra avoir une fléchette de couleur différente.

IV. Les récompenses

Les vainqueurs des duels de chaque classe par sexe ou mixte seront récompensés.

Le podium sera composé du vainqueur des duels (1er), du perdant de la finale (2ème) et du vainqueur de la petite finale (3ème)

Il y aura un podium par classe (AB ? BC ? CD et DE)

C. Secours

Le Dispositif Prévisionnel de Secours (DPS) adapté :

- Poste de Secours de petite envergure ou un PAPS (Point d'Alerte et de Premiers Secours). :

O PAPS (Point d'Alerte et de Premiers Secours) : C'est le niveau le plus simple.

O Équipe : 2 intervenants secouristes minimum (titulaires du PSE1, idéalement du PSE2).

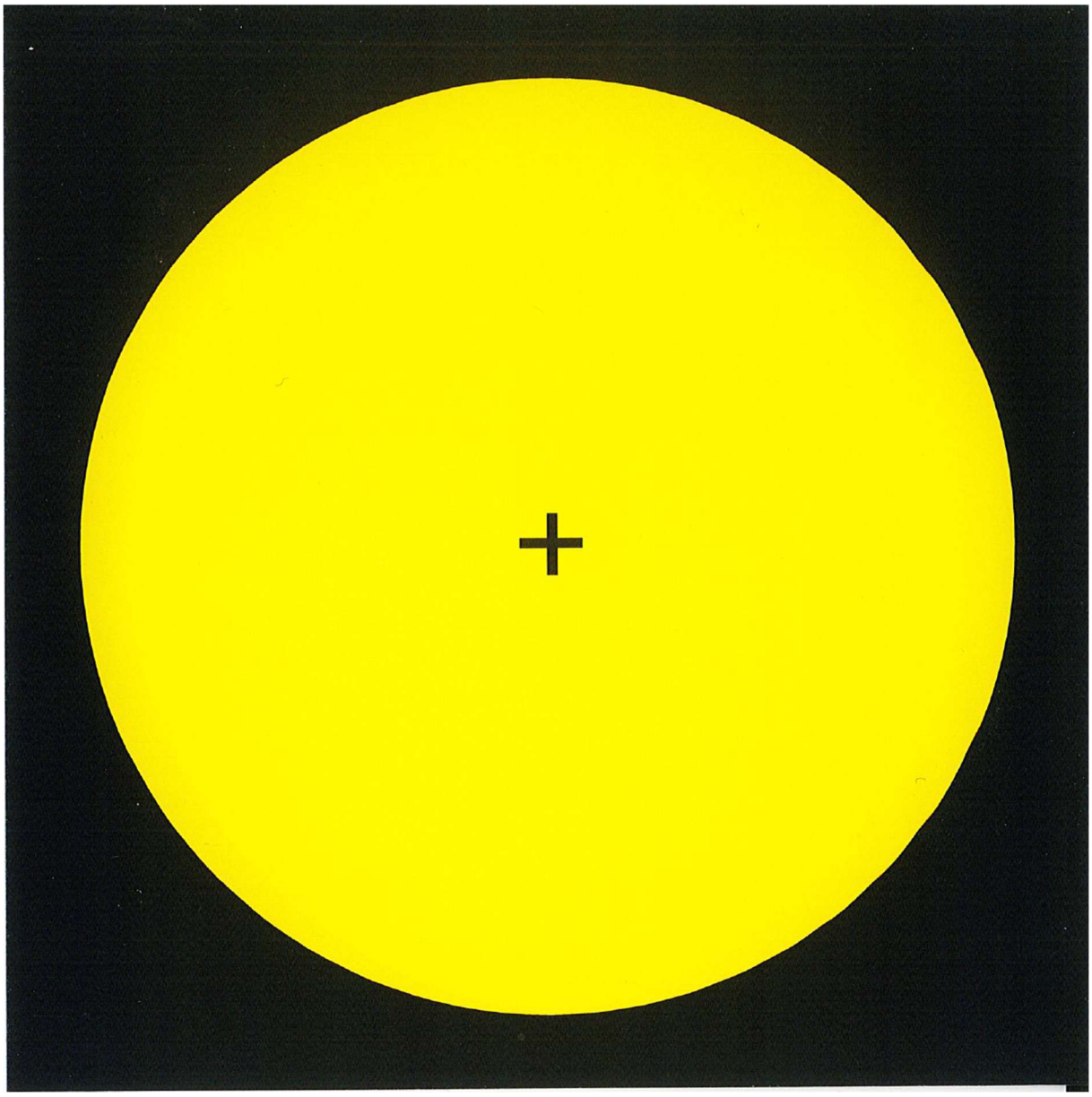
O Équipement : Un lot de matériel de premiers secours (trousse, défibrillateur automatisé externe - DAE, etc.) et des moyens de communication avec les secours publics (téléphone portable avec les numéros d'urgence)

D. Réclamation

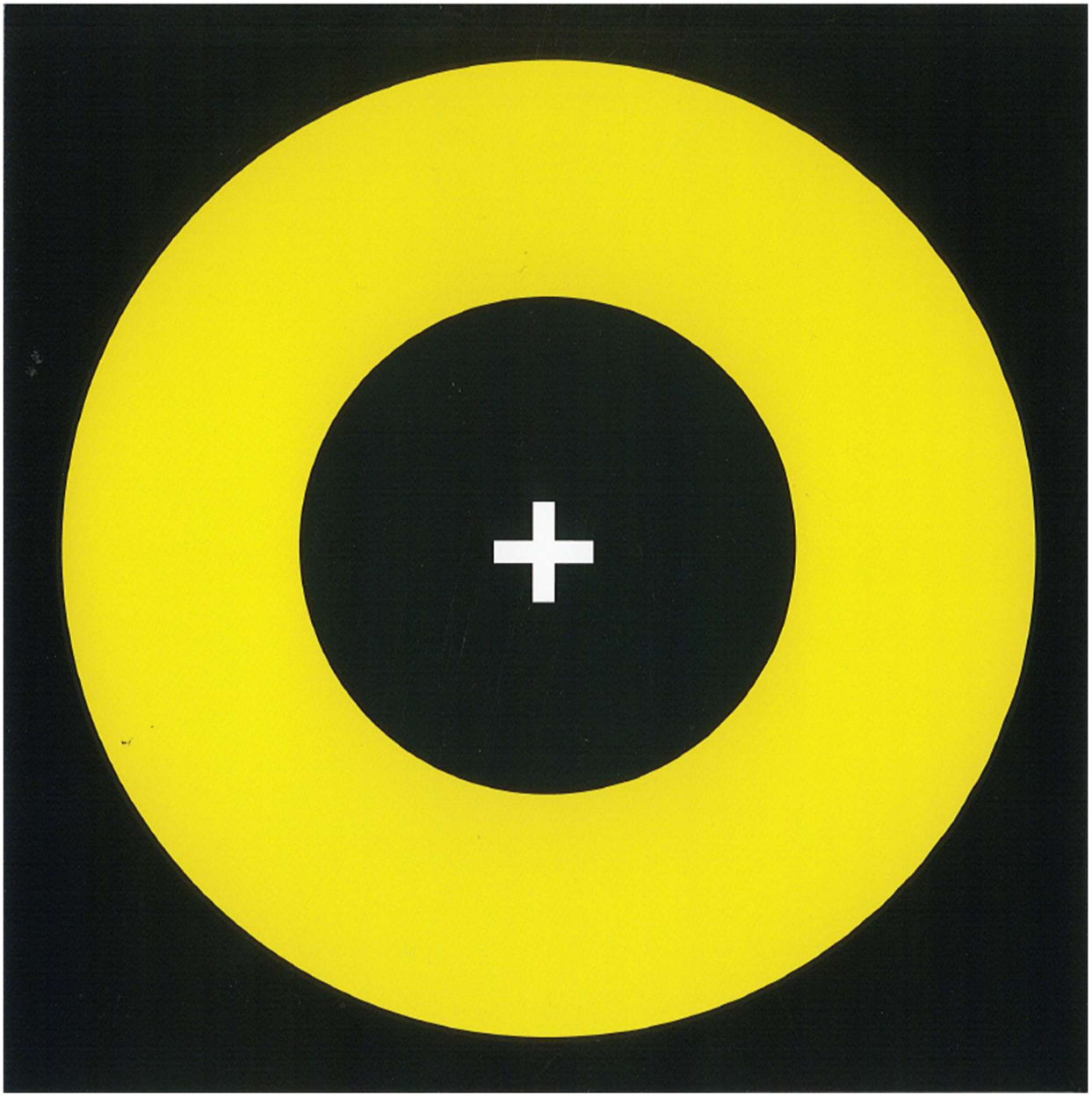
Lors d'un championnat, en cas de contestation sur les résultats, le déroulement d'une épreuve, la contestation devra être formulée obligatoirement par écrit, accompagnée d'un dépôt de garantie de 50 € à l'ordre de l'organisateur. Cette réclamation devra être déposée auprès de l'arbitre général qui sollicitera l'arbitre de classe ou l'arbitre de table concerné. Le demandeur sera une personne licenciée à la FFSA. La demande sera jugée par rapport au règlement de la discipline. En cas de prise en compte de la réclamation, le dépôt de garantie sera restitué au demandeur. En cas de rejet, le dépôt de garantie sera conservé par l'organisateur.

E. Annexes

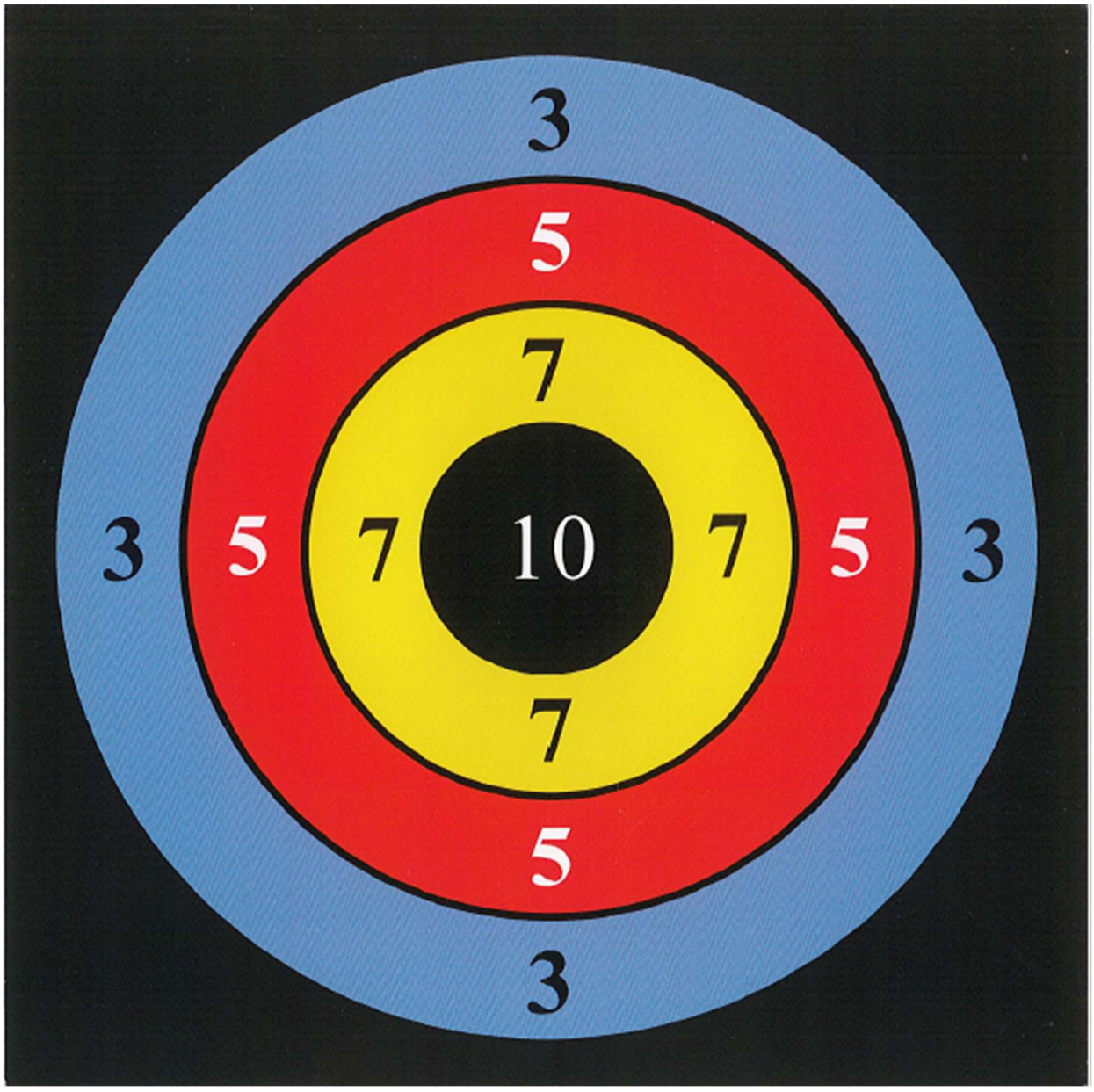
Modèles de cible AB



Modèles de cible BC



Modèles de cible CD et DE



SÉCURITÉ SARBACANE

Régles importantes pour tous

1. Les flèches



Les flèches pointe métal ou plastique.
Ça depend du niveau.

2. Zone de tir



INTERDIT d'aller dans la zone de tir.
Entre la ligne de tire et la cible.

3. Compter les points



Arbitres attendre signal sonore pour compter les points.

4. Charger la sarbacane



NE PAS charger sans autorisation arbitre.

6. Ne jamais viser personne



Inspirer EN DEHORS de la sarbacane.
Viser la cible.



7. Sarbacane levée



NE JAMAIS regarder DANS la sarbacane si elle est debout