

## **FIELD ROVING CHALLENGE (FRC)**

### **V.3.a. Généralités**

Le FIELD ROVING est une METHODE D'ENTRAÎNEMENT au tir nature développée au sein de notre club. Sur un parcours existant (ou avec seulement 2 cibles portables - petite 3D ou "cube") par peloton de 3 à 5 archers constitués par tirage au sort, les participants choisissent, chacun à leur tour, le pas de tir et l'emplacement de la prochaine cible à tirer. De cette façon on crée à chaque fois un nouveau parcours avec d'autres distances, angles de tir et difficultés techniques. Utilisant un système d'évaluation relative, développé par le professeur Arpad Elo ("Elo rating"), nous pouvons établir un classement des participants, malgré qu'ils n'aient jamais tiré dans les mêmes conditions.

Il ne s'agit donc pas d'une compétition destinée à désigner le(les) meilleur(s) tireurs(s) du Club. Les championnats officiels sont là pour cela.

L'assiduité est autant récompensée que la qualité des tirs. En effet, plus on participe, plus on a de chance de monter dans le classement. Le brassage résultant du tirage au sort pour constituer les pelotons a aussi pour but de favoriser la convivialité entre nos membres.

### **V.3.b. Planning des tournois**

Le FIELD ROVING CHALLENGE est ouvert toute l'année. Le planning des tournois est repris dans l'agenda sur le site web du club. Les tournois sont planifiés en principe les premier et troisième dimanche du mois, à l'exception, des dimanches où une manche du championnat de Belgique de tir nature 3D ou Blasons est organisée par le Club.

Les rassemblements se font en règle générale à 10h00 h au GALI et/ou au Practice, pour débiter le tir vers 10h30. Celui-ci pourra continuer dans l'après-midi, en fonction de la disponibilité des tireurs, mais si possible en changeant la composition des pelotons.

Le planning des tournois est repris dans l'agenda sur le site web du club, avec mention des membres effectifs ou sociétaires volontaires pour l'organisation du jour.

Des tournois peuvent être annulés ou ajoutés au planning, entre autres en fonction des prévisions météorologiques. Le Planning des tournois n'est définitif que 48 heures avant le début du tournoi. Des tournois FIELD ROVING ont également lieu lors du Bivouac.

Des tournois supplémentaires peuvent être organisés sur le parcours 2D une fois par mois, un dimanche (sauf 1<sup>er</sup> et 3<sup>ème</sup>) de préférence vacant des compétitions de championnats de Belgique .

### **V.3.c. Participation aux frais**

La participation au FIELD ROVING CHALLENGE est gratuite pour les membres et les enfants des membres et des invités âgés de moins de 16ans.

La participation aux frais s'élève à 5€ par demi-journée (en principe 2 tickets) pour les invités. Un arc d'initiation avec flèches peut être prêté pour 15€.

### **V.3.d. Encadrement d'un tournoi**

Les tournois pour le FIELD ROVING CHALLENGE sont encadrés par un ou plusieurs animateurs, des MEMBRES EFFECTIFS (ou à défaut des MEMBRES SOCIÉTAIRES ou ADHERENTS EMERITES) qui s'engagent à régulièrement organiser des tournois pour le FIELD ROVING CHALLENGE.

Le calendrier initial des tournois est établi lors de l'AG annuelle ordinaire en fonction des disponibilités des animateurs et repris dans l'agenda du site, mentionnant les noms des animateurs encadrants. En dehors du planning, en fonction des prévisions météorologiques ou d'autres motivations (agréées par le CA), les animateurs peuvent prendre l'initiative d'organiser des tournois complémentaires. Dans ce cas, les animateurs doivent annoncer les tournois par le biais du groupe courriel du club (eacc-membres) au minimum 48 heures à l'avance, pour que les résultats soient pris en compte. Le CA pourra alors les ajouter à l'agenda du site Web. Les animateurs peuvent, également en fonction des prévisions météorologiques, annuler des tournois planifiés jusqu'à 48 heures à l'avance par l'envoi d'un mail au groupe courriel du club. En cas d'empêchement ils sont priés de chercher un remplaçant.

A la fin d'un tournoi un animateur rassemble les tickets remplis et les remet dans la boîte prévue à cet effet au « Practice », pour que l'organisateur du FIELD ROVING CHALLENGE puisse les récupérer pour faire le classement.

Les tournois peuvent avoir lieu sur le site principal du club ou sur des sites secondaires. Les animateurs qui organisent un tir sur un site secondaire doivent être en possession d'une copie de la convention relative au site concerné, si une telle convention a été établie entre le club et le propriétaire, et s'engagent à respecter les conditions techniques et clauses particulières énoncées dans cette convention et dans ses annexes. Pas trop d'actualité ?

### **V.3.e. Déroulement d'un tournoi.**

Voir annexe Règles Field Roving Challenge (FRC)

### **V.3.f. Remise des prix.**

Une remise de prix est prévue lors de l'Assemblée Générale ordinaire annuelle basée sur les tickets des deux années civiles précédentes. Des écussons du club avec une distinction, symbolisées par une pointe

de flèche en OR, ARGENT ou BRONZE, sont attribuées aux archers, membres du club EACC, qui ont une cote confirmée (10 tickets ou plus) supérieur à :

800 : BRONZE

800 + 1/3 de la différence entre 800 et la cote la plus élevée : ARGENT

800 + 2/3 de la différence entre 800 et la cote la plus élevée : OR

Un écusson sans distinction est offert aux participants, membres du club EACC, ayant tiré le nombre de tickets prévu pour avoir une cote confirmée (10).

Un trophée du FIELD ROVING CHALLENGE est octroyé :

- au premier archer classé, s'il y a moins que 5 participants classés ;
- au premier et deuxième s'il y a 5 à 10 participants classés ;
- au premier, deuxième et troisième classés, s'il y a plus que 10 participants classés, toutes catégories et divisions confondues, membres du club ou pas.

### **V.3.g. Organisateur FIELD ROVING CHALLENGE**

- Achat de cibles « cubes » et petites cibles 3D et tickets en concertation avec l'organisateur de la manche 3D et le Trésorier (voir plan financier – budget)
- Mise à disposition des tickets dans la boîte prévue au practice et récolte des tickets tirés.
- Etablissement et diffusion mensuelle du classement du FIELD ROVING CHALLENGE

### **V.3.h. Animateurs FIELD ROVING CHALLENGE** (en principe tous les MEMBRES EFFECTIFS ou à défaut des membres sociétaires ou adhérents volontaires)

- Connaître les bases du règlement pour le FIELD ROVING CHALLENGE
- Encadrer les manches planifiées pour le FIELD ROVING CHALLENGE (voir calendrier sur le site du club)
- Apporter deux cibles mises à disposition (si nécessaire),
- En cas d'empêchement, chercher un remplaçant et prévenir le CA par mail dès que possible

# I. Règles Field Roving Challenge (FRC)

## I.1. Déroulement d'un FIELD ROVING

Un FR se déroule sous forme d'une série de duels cotés sur carnet de maximum 5 « tickets » (pour former des pelotons de min. 3 à max. 5 archers).

Chaque peloton doit comprendre au moins deux membres sociétaires ou effectifs

Après que l'animateur ait composé les pelotons, par un tirage au sort, les chefs (marqueurs) de peloton remplissent les tickets avec le nom et prénom des tireurs de leur peloton (LISIBLEMENT surtout s'il s'agit du premier FR d'un nouveau membre) sans oublier de mentionner les types d'arc et la tranche d'âge des participants.

**Une attention particulière est demandée en ce qui concerne le type d'arc,** en cas de doute, se renseigner auprès d'un archer expérimenté.

*Après le tirage au sort, l'animateur redistribue les participants stagiaires débutants de façon que ceux-ci ne soient jamais majoritaires dans un peloton. De trop grandes différences de niveaux pouvant fausser la pertinence du classement.*

Dès que son peloton est formé, le marqueur le mène vers une première cible dans une zone libre du terrain.

Pour des raisons de sécurité, en cas d'affluence, une zone d'évolution peut être attribuée à chaque peloton, qui ne pourra sortir des limites de celle-ci pendant le « duel ».

L'ordre dans lequel on tire est déterminé de commun accord  
Généralement, on s'en tient à l'ordre des tickets.

Un peloton peut tirer deux tickets de suite. Après deux duels (tickets) les archers retournent au point de départ où des nouveaux pelotons peuvent être constitués.

Voici le déroulement d'un « duel » :

Sur le parcours, l'archer ayant tiré en dernier du peloton choisit la prochaine cible à tirer ainsi que le pas de tir, puisque c'est lui qui va tirer en premier. Ainsi, chaque archer dans le peloton à son tour, pourra choisir une cible et le pas de tir. Le choix du pas de tir est à la totale discrétion du tireur, sauf en ce qui concerne la sécurité qui doit être vérifiée en fonction de l'occupation du terrain par d'autres pelotons ou d'autres tireurs. Une proportionnalité entre la distance et la taille de la cible choisie doit être respectée, selon le consensus des membres sociétaires du peloton.

Il est conseillé de s'en tenir aux distances des concours officiels, c-a-d-entre 5m (« birdies ») et 40m (« grands gibiers »).

Les tickets qui ne sont pas dûment remplis ne seront pas pris en compte, car pour faire le classement il est entre-autre primordial de savoir qui a tiré dans le même peloton et à quel moment. D'où l'importance de marquer LISIBLEMENT la date et l'heure de début du duel et les

nom/prénom des tireurs et de ne pas enlever les agrafes qui tiennent les tickets d'un peloton ensemble.

## I.2. Comptabilisation des points

On tire toujours 10 cibles par duel (ticket).

Dans tous les cas le maximum de points qu'on peut tirer sur un ticket **est 80** (8 points **maximum** par volée).

### • Pour la version « 3D scandinave » (**généralement utilisée**) :

- on peut tirer jusqu'à 3 flèches, mais uniquement la première flèche en cible est prise en compte et on arrête donc de tirer dès qu'on a tiré une flèche en cible
- si la première flèche tirée est en cible, on marque 8 points si elle le (grand) cercle de la zone « vitale » ou 5 points si elle touche la cible en dehors de la zone vitale (sauf bois, cornes, socles), sinon on tire une deuxième flèche.
- si la deuxième flèche tirée est en cible, on marque de la même façon 5 points ou 3 points, sinon on tire une troisième flèche.
- si la troisième flèche tirée est en cible, on marque de la même façon 2 points ou 1 points
- si aucune des trois flèches tirées n'est en cible, on marque 0 point.

**Note : si l'impact « en cible » d'une flèche est incertain, on peut tirer une flèche supplémentaire, mais si les deux flèches s'avèrent être en cible, seule la première flèche tirée marque les points.**

### • Pour la version « chasse »

- on tire une flèche par volée, mais on n'est pas obligé de tirer, sauf l'archer qui a choisi ou déposé la cible qui est obligé de tirer.
- on marque :
- 6 points si la flèche atteint le (grand) cercle dans la zone vitale ;
- 3 points si on a décidé de ne pas tirer ;
- 0 point si la flèche a été tirée sans toucher l'animal et
- -2 points si elle a "blessé" l'animal ;
- les scores commencent avec un bonus de 20 points pour éviter l'effet de total négatif sur la formule
- On ne dépasse pas les distances de tir chasse avec arc traditionnel, c-a-d +20m maximum pour les grands animaux

Les versions sont à choisir de commun accord, par un des animateurs ou par le chef de peloton.

## I.3. Harmonisation des scores

**Pour l'harmonisation des scores du FIELD ROVING CHALLENGE nous utilisons des facteurs (coefficients) suivant les CATEGORIES D'ARC :**

## Facteurs d'harmonisation - Catégories d'arc

(selon règlement Championnat de Belgique 3D en vigueur):

- Cat. **L - 1,51 – Longbow**

Résumé : quand l'arc est bandé, la corde ne touche pas les lattes et les lattes ne présentent pas de double courbure – arc nu – repose-flèche non articulé et non-réglable – prise de corde fixe avec l'index touchant l'encoche (2mm) – point d'ancrage fixe – FLECHES EN BOIS **obligatoirement**

- Cat. **H - 1,38 - (Instinctive) Hunting bow** **aussi appelé Traditional bow**

Résumé : “poignée” de l'arc essentiellement en produits naturels (bois, bambou, corne, résine, pas de métal...) – arc nu – repose-flèche non articulé et non-réglable – prise de corde fixe avec l'index touchant l'encoche (2mm) – point d'ancrage fixe .

- Cat. **B - 1,25 - Barebow**

Résumé : autres arcs sans poulies, sans stabilisateur et sans viseur – avec contre-poids, mais doit passer dans un anneau de 12,2 cm (débandé) – “stringwalking” et “facewalking” sont autorisés – **bouton berger autorisé**

- Cat. **R - 1,03 - Recurve**

Résumé : arc « olympique » sans poulies avec viseur et/ou stabilisateurs

- Cat. **D - Découverte** (hors classement - indépendant de l'arc utilisé)

### I.4.Facteur d'harmonisation des catégories d'âge

(à multiplier par le facteur d'arc)

L'âge au jour du tir est pris en compte pour déterminer la catégorie de l'archer.)

- **P - 1,40 - Pupille** (8-10 ans) - Tir à 1/2 de la distance de tir Adulte
- **J - 1,20 - Jeune** (11-15 ans) - Tir à 3/4 de la distance de tir Adulte
- **A - 1,00 - Adulte** (16ans et +)

Avec viseur :

- **P - Pupille** (8-10 ans) - 3/4 de la distance de tir Adulte
- **J - Jeune** (11-15 ans) - 1/1 de la distance de tir Adulte

Les archers **D - Découverte** tirent à la distance qui leur convient.

Le cas échéant l'archer le plus âgé dans le peloton indique l'endroit d'où les jeunes archers doivent tirer.

### I.5.Calcul des scores et du classement pour le Challenge FRC

#### A- Calcul des scores harmonisés des tickets



La multiplication des deux facteurs d'harmonisation, correspondant à sa catégorie et à sa catégorie d'arc, donne le facteur **F**. L'addition des points tirés par l'archer étant **X**, le **score harmonisé** de l'archer pour le ticket sera **S** et calculé comme suit :

$$S = X + (F-1) * (Max - X) * X / Max \text{ ("Max" = maximum de points pour un ticket (80))}$$

Les archers ayant tiré un score supérieur à la moyenne des scores dans le peloton sont considérés gagnants pour ce ticket (donc marquent des points), ou perdants si score inférieur (donc perdent des points).

#### B- Calcul des cotes du classement

Pour faire le classement (la **cote**) des participants, nous utilisons une formule d'évaluation de niveau relative, basée sur le système Elo (établi par le professeur Arpad Elo), qui est également utilisée pour d'autres disciplines sportives et jeux, comme pour le jeu d'échec et le golf par exemple.

L'idée du classement Elo est de convertir à l'aide d'une fonction  $\Delta(p)$  la probabilité **P** de gain d'un joueur contre un autre, en une mesure qui exprime l'écart de niveau entre les joueurs et de pouvoir ainsi classer ensemble des compétiteurs qui ne se sont jamais rencontrés directement. Pour que les cotes soient significatives il faut qu'un nombre de duels suffisant (>100) se soient disputés.

*En résumé : Chacun tire en fait un duel contre les autres archers de son peloton. La cote d'un archer monte quand il tire un score plus élevé que la moyenne des scores des autres archers dans son peloton et vice versa.*

*La cote d'un archer avec un classement relativement élevé montera peu s'il gagne et diminuera beaucoup s'il perd. Par contre, la cote d'un archer avec un classement relativement bas montera beaucoup s'il gagne et diminuera peu s'il perd.*

Voici la formule que nous utilisons :

$$C_n = C_a + [ K * ABS ( S - S_m ) / S_m ] * ( W - P )$$

**C<sub>n</sub>** = nouvelle cote de l'archer ("Elo Rating") après le ticket/duel.

**C<sub>a</sub>** = ancienne cote de l'archer avant le ticket/duel.

**K** = 100 jusqu'au 10ème duel et 100 à partir du 11ème duel. (On ne fait donc pas de différence à l'heure actuelle))

**S** = Score harmonisé de l'archer en fonction de son facteur **F** (arc et âge)

**S<sub>m</sub>** = Moyenne des scores harmonisés des autres archers dans le peloton.

**W = 1** si l'archer est gagnant ; **W = 0** si l'archer est perdant (gagnant = avoir un score au-dessus de la moyenne du peloton, perdant en-dessous).

**P** = Pourcentage de probabilité de gagner le duel en fonction de la différence entre la cote de l'archer avant le ticket =(C<sub>a</sub>) et la moyenne des cotes des autres archers dans le peloton =(C<sub>m</sub>).

Ce pourcentage est défini dans le tableau ci-dessous en fonction de la valeur **D=C<sub>a</sub>-C<sub>m</sub>** suivant un algorithme élaboré par le système Arpad

(Si la cote de l'archer est inférieure à la moyenne des cotes des autres archers de son peloton, il faut soustraire le pourcentage indiqué de 100% pour obtenir cette probabilité, d'où une cote négative pour le ticket)

Les tickets ("duels") de la saison (année) en cours et du **second semestre** de la saison précédente la saison précédente sont pris en compte.

Pour le premier duel de cette période la cote d'un archer est mise à  $Ca = 800$   
Sa cote restera provisionnelle tant qu'il n'a pas tiré au minimum 10 duels.

Pour faire le classement, les cotes provisionnelles sont divisées par le nombre (10) de tickets à tirés pour avoir une cote confirmée et multipliées par le nombre de tickets déjà tirés par l'archer concerné.

Le classement **suivi de la composition et cotation de tous les tickets, classés par carnets**, est établi et diffusé une fois par mois par le responsable Field Roving.

Il vérifie le total de chaque ticket. Dans le cas des pelotons de 5 tireurs comprenant 3 stagiaires débutants, il peut ne pas tenir compte du ticket le plus faible de ceux-ci.