

**COMITE DEPARTEMENTAL  
DE TIR à L'ARC du GARD  
Règlements Challenges  
COUPE DEPARTEMENTALE**

**Septembre 2014**

## **NOMBRE D'ÉPREUVES :**

Cette coupe se déroulera sur une épreuve en extérieur :

Ce challenge est réservé aux jeunes des catégories d'âge définies par la F.F.T.A. suivantes :

Poussins, Poussins surclassés en benjamins, benjamins, minimes, cadets et juniors en arc classique.

Les jeunes pratiquant la compétition qualificative hors « As Découverte » ne peuvent pas participer à cette compétition.

## **DEFINITION DE L'ÉPREUVE:**

L'épreuve se déroule sur une série de 6 volées de 3 flèches à des distances différentes

En fonction des catégories pour le tir qualificatif des équipes

En fonction du classement des équipes, on établit un tableau de phases finales.

## **DEFINITION DES CATEGORIES D'EQUIPE :**

**Equipe POUSSINS** : 3 archers de catégorie poussins hors poussins surclassés.

### **Equipe BENJAMINS/ MINIMES:**

3 archers de catégorie benjamins (Ou poussins surclassés) et minimes.

### **Equipe CADETS/JUNIORS :**

3 archers de catégories cadets et juniors.

Les équipes peuvent être mixtes.

Un club peut inscrire plusieurs équipes dans chaque catégorie.

## **DISTANCE ET TAILLE DES BLASONS PAR CATEGORIE :**

<b><u>CATEGORIES</u></b>	<b>DISTANCE</b>	<b>DIAM. BLASON</b>
POUSSINS	10 m	80 cm
BENJAMINS/MINIMES	20 m	80 cm
CADETS/JUNIORS	20 m	80 cm

## **TEMPS DE TIR :**

Le temps de tir est chronométré : 2 minutes par volée.

## **ECHAUFFEMENT :**

Avant la série comptée, un échauffement de 20 minutes est accordé aux jeunes.

2 minutes par volée / nombre de flèche illimité.

## **VALEUR DES POINTS :**

La valeur des flèches correspond au tir officiel sur cible anglaise soit de 1 à 10 selon la zone touchée.

Le cordon compte à l'avantage.

Les impacts sont cochés afin de déterminer la valeur des flèches en cas de refus.

## CLASSEMENT EQUIPE TIR DE QUALIFICATION :

Le classement des équipes se fait à l'issue des 6 volées en prenant les trois scores de chaque équipe.

En cas d'égalité pour accéder aux poules, un tir de barrage est effectué (une flèche par archer en 2 minutes).

En cas d'égalité pour le classement du reste des équipes sélectionnées en poule, le nombre de flèches en 10 puis 9 (si nécessaire en 8 etc....) départage les ex-æquo.

## CONSTITUTION DES POULES :

- Pour 2 à 5 équipes : une poule de 4 équipes est constituée.

POULE 1	POINT BONUS
1 <sup>ier</sup>	1
2 <sup>ième</sup>	1
3 <sup>ième</sup>	0
4 <sup>ième</sup>	0

La moitié des équipes marquent un point de bonus à l'issue du tir qualificatif.

La 5<sup>ième</sup> équipe n'accède pas aux matchs mais peut continuer à tirer en round.

Round = 3 volées types équipe(deux flèches par archer en rotation) .

Ce tir se déroule en simultané avec les trois premières volées des matchs de poule.

**Pour 6 à 11 équipes** : deux poules de **4 équipes** sont constituées.

<b>POULE 1</b>	<b>POULE 2</b>
1 <sup>ier</sup>	2 <sup>ième</sup>
4 <sup>ième</sup>	3 <sup>ième</sup>
5 <sup>ième</sup>	6 <sup>ième</sup>
8 <sup>ième</sup>	7 <sup>ième</sup>

**Point de bonus** : Entre 1 à 6 équipes, les deux premières équipes ont le point de bonus.

Si 7 équipes, les trois premières équipes ont le point de bonus.

A partir de 8 équipes, les quatre premières ont le pont de bonus.

Les équipes classées 9 à 11 n'accèdent pas aux matchs mais continuent à tirer en round.

Round = 3 volées types équipe(deux flèches par archer en rotation) .

Ce tir se déroule en simultané avec les trois premières volées des matchs de poule.

- **A partir de 12 équipes** : 4 poules sont constituées.

POULE 1	POULE 2	POULE 3	POULE 4
1 <sup>ier</sup>	2 <sup>ième</sup>	3 <sup>ième</sup>	4 <sup>ième</sup>
8 <sup>ième</sup>	7 <sup>ième</sup>	6 <sup>ième</sup>	5 <sup>ième</sup>
9 <sup>ième</sup>	10 <sup>ième</sup>	11 <sup>ième</sup>	12 <sup>ième</sup>
16 <sup>ième</sup>	15 <sup>ième</sup>	14 <sup>ième</sup>	13 <sup>ième</sup>

**Point de bonus** : Si 12 équipes, les quatre premières équipes ont le point de bonus.

Si 13 équipes, les cinq premières ont le point de bonus.

Si 14 équipes, les six premières ont le point de bonus.

Si 15 équipes, les 7 premières ont le point de bonus.

Si 16 équipes, les 8 premières ont le point de bonus.

A partir de la 17<sup>ième</sup> place, les équipes n'accèdent pas aux matchs mais continuent à tirer en round.

Round = 3 volées types équipe (deux flèches par archer en rotation) .

Ce tir se déroule en simultané avec les trois premières volées des matchs de poule.

## DEROULEMENT DES MATCHS

Tous les matchs se déroulent sous forme de rotation : 1 archer sur le pas de tir, les autres archers restent dans le carré de l'équipe. Chaque archer tirent deux flèches soit pour l'équipe un total de 6 flèches par volée.

Temps de tir : 2 minutes.

Les archers peuvent tirer dans l'ordre qu'ils désirent. Ils peuvent tirer 1 ou 2 flèches. Ils doivent revenir derrière la ligne des 1 mètre pour que l'autre archer se rende sur la ligne de tir.

Quand le directeur des tirs fait commencer le match : les archers peuvent s'avancer à la ligne des 1 mètre.

Quand le feu vert s'allume, le premier peut franchir la ligne des 1 mètre et commencer le tir.

Lors du franchissement de cette ligne, la pointe de la flèche ne doit pas dépasser du carquois.

En cas d'égalité à la fin du match (**maximum 4 volées**), on effectue un tir de barrage : 1 flèche par tireur soit 3 flèches en 1 minute.

## MARQUAGE DES SCORES EN MATCH

Le match se déroule en set.

Un set est égal à une volée de six flèches (deux par archer).

Le décompte des points est le suivant :

- Set gagné (plus de point que l'adversaire) = 2 points.
- Set partagé (nombre de points identiques adversaire) = 1 point.
- Set perdu (moins de point que l'adversaire) = 0 point.

Le match se déroule en 4 sets maximum.

En cas d'égalité, on procède à une volée de barrage : une flèche par archer en une minute.

Départage au barrage : Dans un premier temps la valeur en point de la volée de 3 flèches. Si égalité, la flèche la plus proche du centre l'emporte.



Ci-dessous tableau de synthèse des différentes possibilités :

	Match gagné par équipe A					Match gagné par équipe B						
1 <sup>er</sup> SET					2-0	1-1		0-2				
2 <sup>ème</sup> SET		4-0			3-1	2-2	1-3	0-4				
3 <sup>ème</sup> SET	6-0	4-2		5-1	3-3		1-5	2-4		0-6		
4 <sup>ème</sup> SET		6-2	5-3	4-4		5-3	4-4	3-5		4-4	3-5	2-6
Barrage				5-4 ou 4-5			5-4 ou 4-5			5-4 ou 4-5		

DEROULEMENT DES DUELS DANS LES POULES :

Chaque équipe rencontre toutes les autres équipes de sa poule.

En cas de victoire, l'équipe marque 1 point.

Le classement se fait à l'issue des matchs de la poule en additionnant le point de bonus éventuel et les points marqués.

En cas d'égalité, le nombre de set marqués sert au départage des équipes.

En cas de nouvelle égalité, on effectue un tir de barrage.

## TIR DE CLASSEMENT :

Si seulement une poule, le classement se fait à l'issue des matchs de poule. Dans le cas où il y a plusieurs poules, on effectue des matchs de classement.

Les tirs de classement s'effectuent entre les équipes de même rang à l'issue des matchs de poules,.

Pour deux poules, le classement final se fait à l'issue de ce duel.

Pour quatre poules, les équipes de même rang de la poule 1 rencontre les équipes de la poule 4 et les équipes de même rang de la poule 2 rencontrent les équipes de la poule 3.

Les vainqueurs et vaincus de ces matchs se rencontrent entre eux selon le principe des finales et petites finales : le classement final s'effectue à l'issue de ce deuxième match de classement.