



FEDERATION FRANCAISE COMITE DEPARTEMENTAL DU VAR

-dit « La kouvière » - Chemin de Reboul
83590 GONFARON

Port. : 06 11 18 82 52 – Tél/Fax : 04 94 78 31 06

REGLEMENT RASSEMBLEMENTS DEBUTANTS

Généralités :

- * Arc classique uniquement.
 - * Saison de Novembre à Juin, ouverte aux catégories Poussin, Benjamin, Minime et Cadet, filles et garçons du Département du Var ,
 - * pendant leurs deux (2) premières années de licence F.F.T.A pour les Jeunes
 - * la première année (1ere) année de licence F.F.T.A pour les adultes
 - * Faire accompagner les jeunes archers sur le lieu du rassemblement par un adulte représentant du club ou de la compagnie
 - * Un marqueur par cible ou par peloton.
 - * Les marqueurs doivent être des licenciés F.F.T.A (à la charge au club ou à la compagnie organisatrice.)
 - * Feuilles de marque.
 - * Pour tous, classement par catégories et par sexe.
 - * Arbitre « Bénévole » (à la charge au club ou à la compagnie organisatrice d'en trouver un.)
 - * Récompenses : aux 3 premiers de chaque catégorie, Filles et Garçons
 - * **Inscription 3€ par compétiteur.**
 - Le club organisateur devra transmettre le plus rapidement tous les résultats au responsable de la tenue et de la mise à jour du tableau de suivi.
- _ Mme CAVALIERE Elyane elyane.cavaliere@wanadoo.fr 06 77 15 23 19

NIVEAU	NIVEAUX	5 niveaux sont reconnus	CHANGEMENT DE NIVEAUX
X			
POUSSINS,	<i>ils restent dans leur niveau toute la saison</i>		benjamins sont en NIVEAU 3
NIVEAU 3	<i>débutants 1ere année de licence toutes catégories (sauf poussins)</i>		A 240 pts ils passent en niveau 2
NIVEAU 2	poussins qui passent benjamins <i>archers en 2eme année de licence ou étant dans ce niveau en 2017</i>		A 240 pts en NIVEAU 2 ils passent en NIVEAU 1
NIVEAU 1	<i>SCORE ≥240 pts en NIVEAU 2 ou étant dans ce niveau en 2017</i>		A 240 pts en NIVEAU 1 ils passent en NIVEAU AS
NIVEAU AS	<i>SCORE ≥240 pts en NIVEAU 1 ou étant dans ce niveau en 2017</i>		A 240 pts NIVEAU AS SORTIE DES RD
EXPERT	ADULTES JEUNESSORTIS DES RD		

Les archers qui sortent des RD, pourront soit tirer en catégorie EXPERT jusqu'à la fin de la saison soit participer aux concours officiels

CIBLE ANGLAISE

Objectif :

_ Concours en « Individuel »

Organisation:

_ La compétition se déroule en deux (2) volées d'entraînement et une série de dix (10) volées de trois (3) flèches.

_ Temps de tir 2 minutes pour une volée de trois (3) flèches, contrôle du temps par les feux au rythme AB/CD.

DISTANCES DE TIR ET BLASONS

CATEGORIES	POUSSINS	NIVEAU 3	NIVEAU 2	NIVEAU 1	NIVEAU AS	ADULTES SORTIS RD
DISTANCE	10m	15m	15m	15m	15m	15m
BLASONS	122cm	122cm	80cm	60cm	40cm	40cm

FINALE DEPARTEMENTALE

Généralités :

_ Ouverte à tous les archers jeunes et adultes n'ayant pas fait de compétition officielle, mais ayant participé à au moins 2 rassemblements débutants

_ En individuel et par équipe

Déroulement

En individuel :

Le matin début des tirs à 9h30 avec deux (2) volées d'entraînement.

En équipe :

L'après-midi, deux (2) équipes au maximum par club ou compagnie dont une en poussin

L'équipe Poussin tire à 10m sur blason de 122

L'autre équipe tire à 15m sur blason de 80.

Quatre (4) volées de quatre (4) flèches le temps de tir est de 30 secondes par flèches.

Organisation :

_ Inscription une semaine avant le concours, le représentant du club ou de la compagnie confirmera les noms des archers composant les équipes à l'ouverture du greffe le matin.

_ Récompense aux trois (3) premiers de chaque catégorie, en individuel et en équipe.

_ Remise des récompenses à l'issue des finales par équipe.

Parcours Découverte (3 disciplines)

Généralités Niveaux :

Parcours de 12 cibles :

- _ 6 cibles Tir en campagne sur blasons de 20, 40, 60, 80 cm,
 - 3cibles connues 20,40,60cm
 - 3 cibles inconnues 40,60,80cm
- _ 3 cibles Tir 3D
- _ 3 cibles Tir nature

L'implantation des cibles peut être panachée. Les filles et les garçons sont classés séparément dans tous les niveaux (Poussin ; B.M.C (niveau) qui tirent à 15m sur 80 ; B.M.C (niveau) qui tirent à 15m sur 60)

Ordre de tir :

Parcours nature: Les archers tirent 2 flèches du piquet correspondant à leurs niveaux sur blasons (exemple: Lynx, ours debout, cerf, marcassin.)

B.M.C (niveau) qui tirent à 15m sur 60: Les 2 flèches au piquet rouge (5 à 25 m)

B.M.C (niveau) qui tirent à 15m sur 80: Les 2 flèches au piquet bleu (5 à 20 m)

Poussins : les 2 flèches au piquet blanc (5 à 10 m)

Parcours 3D : Les archers tirent 2 flèches du piquet correspondant à leurs niveaux, c'est à dire :

B.M.C (niveau) 15m sur 60 tir du piquet rouge (5 à 25 m)

B.M.C (niveau) 15m sur 80 tir du piquet bleu (5 à 20 m)

Poussins du piquet blanc (5 à 10 m)

Parcours Tir en campagne : Les archers tirent 3 flèches du piquet correspondant à leurs niveaux, sur des : Blasons de 20 - 40 - 60 - 80 cm

Tir du piquet rouge B.M.C (niveau) 15m sur 60

inconnues 10/15 - 10/20 - 15/25

connues 10, 15, 20m

Tir du piquet bleu B.M.C (niveau) 15m sur 80

inconnues 5/10m - 5/15m - 10/20m -

connues 5, 10, 15m

Tir du piquet blanc Poussins

inconnues 5/10 - 5/10 - 5/10m

connues 5- 5- 10m

Comptage des points :

_ Tir en campagne : 6 zones de 1 à 6

_ Tir sur cibles 3D :

Petit cercle dans zone vitale 11 points,

Cercles dans la zone vitale 10 points

Reste de la zone vitale 8 points

Reste de l'animal 5 points

Sabots, cornes et hors cible 0 points

_ Tir nature

Zone tuée : 1ère flèche : 20 2e flèche : 15

Zone blessée : 1ère flèche : 15 2e flèche : 10

Matériel et encadrement : 3 cibles 3D : exemple : Lynx, ours debout, Cerf, marcassin, 9 cibles Fawofield , 2 jeux de blasons campagne Ø 20, 40, 60, 80, plus 3 blasons animaliers, Pas de tir : 3x12 = 36 piquets, Pas stop : 12, 4 talkies-walkies.