

CONCOURS AMICAL JEUNES PAR EQUIPES DE CLUBS

Conditions d'accès : Ce concours par équipe s'adresse aux jeunes archers des différents clubs du Calvados désirant progresser en compétition.

Toutes les catégories jeunes officielles de la F.F.T.A. sont acceptées des Benjamins (U13) jusqu'aux Juniors (U21). Possibilité de surclassement d'un U11 en U13.

Chaque club pourra présenter une équipe dans chaque catégorie. En cas de places disponibles, le nombre peut être augmenté.

Déroulement de la compétition : La compétition se déroule sur une journée. Chaque équipe est composée de 2 archers avec possibilité d'un remplaçant.

Deux possibilités d'équipes : U13 à U15 et U18 à U21. Il est possible de mixer les armes. Une équipe peut être composée soit de deux hommes, soit de deux femmes ou d'un homme et une femme. Deux archers de deux clubs différents peuvent composer une équipe.

Qualifications : Les qualifications se déroulent par équipes. 2 séries de 10 volées de 6 flèches (3 flèches par archer). Le temps de chaque volée est de 180 secondes.

Blasons : 1 blason mono de 60 par cible pour les catégories U13 à U15 ou 2 blasons monos de 40 par cible pour les catégories U18 à U21 (2 équipes par cible).

3 volées d'échauffement sur les blasons de qualifications.

En cas d'égalité sur le tir de qualification, le départage se fait sur le nombre de 10 puis de 9. Si l'égalité subsiste, les équipes sont déclarées ex-æquo. Mais pour des raisons de classement (par exemple la position dans le tableau des matchs de l'épreuve éliminatoire), un tirage au sort décidera de la place. Le départage des égalités, pour entrer dans les épreuves éliminatoires, pour la progression d'une étape de la compétition vers la suivante ou pour l'attribution de médailles, doit se faire, après les matchs de cette étape, par des tirs de barrage (sans prendre en considération le nombre de 10 ou de 9).

Les tirs de barrage seront effectués sur les blasons de qualifications. Tir de barrage : Une volée de 2 flèches (1 par archer), 60 secondes, le plus haut total de points gagne. Chaque archer tire sa flèche dans le spot du milieu. Si l'égalité subsiste, l'équipe ayant la flèche la plus proche du centre sera déclarée gagnante. Si l'égalité subsiste, l'équipe, dont la deuxième flèche est la plus proche du centre, sera déclarée gagnante.

Duels : Les phases finales se déroulent en système montant / descendant pour permettre à chaque équipe de jouer jusqu'au bout.

Chaque match se déroule au meilleur des 4 sets de 6 flèches pour tous les types d'arcs (2 flèches par archer). Une volée d'essai sera tirée avant le premier duel. Blasons : 1 blason mono de 60 par cible pour les catégories U13 à U15 ou 2 blasons monos de 40 par cible pour les catégories U18 à U21 (2 équipes par cible). Temps des volées 120 secondes, 1 seul archer par équipe à la fois sur le pas de tir. Les équipes gagnantes du premier match sont qualifiées pour le tour suivant et les équipes perdantes continuent la compétition pour établir le classement final. En cas d'égalité de points ou de sets à la fin d'un match, il sera procédé à un tir de barrage ; 40 secondes pour 2 flèches (1 flèche par archer sur son blason).

Les pénalités :

- Infractions mineures - pénalités en temps :

- Franchissement trop tôt de la ligne de 1 m :
 - Soit avant le signal sonore
 - Soit avant qu'un équipier soit revenu en arrière de la ligne de 1 m.

- Flèche sortie du carquois avant que l'archer ne se trouve sur la ligne de tir.

L'arbitre brandit le carton jaune ; l'archer doit revenir derrière la ligne de 1 m et recommencer son départ ou être remplacé par un autre archer ayant des flèches à tirer. Pour que l'arbitre puisse infliger un carton jaune pour un mauvais passage de relais, il est nécessaire que les 2 archers se relayant aient chacun un pied dans la zone comprise entre la ligne de tir et la ligne de 1 m.

Pour que l'arbitre puisse infliger un carton jaune pour une flèche sortie trop tôt du carquois, il faut qu'il puisse voir la pointe de la flèche avant que l'archer ne se trouve sur la ligne de tir. Cela ne concerne donc que l'archer en train de relayer un de ses équipiers. Un archer peut revenir (précipitamment) en arrière de la ligne de 1 m avec sa flèche sur l'arc ; il ne doit pas être pénalisé. Cependant, il doit remettre sa flèche dans le carquois dès qu'il a franchi la ligne de 1 m.

Le nombre de cartons jaunes n'est pas limité lors d'un même match ; 2 cartons jaunes ne sont pas équivalents à un carton rouge.

- Infractions majeures - pertes de valeur de flèches :

- Flèche tirée avant ou après le signal sonore indiquant le début ou la fin du tir.
- Un archer tirant plus de 3 flèches au cours d'une même volée ou d'un même set.
- Un archer ne respectant pas la pénalité due au carton jaune et qui tire tout de même sans revenir en arrière de la ligne de 1 m.
-

L'arbitre brandit le carton rouge : l'équipe perdra la valeur de sa meilleure flèche en cible de cette volée. Un membre de l'équipe tire 4 flèches au lieu de 3 et pourtant, il y a 6 flèches en cibles : seules les 5 valeurs les plus basses doivent être prises en compte (+ avertissement). Un membre de l'équipe tire 4 flèches au lieu de 3 et il y a 7 flèches en cible : seules les 6 valeurs les plus basses doivent être prises en compte (+ avertissement). Les remplaçants peuvent participer à n'importe quel moment de la compétition mais pour une volée complète.

Distance et blasons : Distance : 18 mètres. U13 à U15 sur blason mono de 60 cm, U18 à U21 sur blason mono de 40 cm.

Matériel : Tous les types d'arc et matériels autorisés par le règlement de la FFTA sont admis. Les flèches doivent être identiques et marquées sur les tubes.

Déroulement de la journée :

- Ouverture du greffe.
- Entraînement sur cibles, 3 volées.
- Début des tirs de qualification
- Début des phases finales 1 heure après l'affichage des résultats des tirs de qualification. Les équipes doivent rester sur le terrain de la compétition jusqu'à ce que l'annonce officielle de tirs de barrage soit faite. Une équipe qui n'est pas présente pour disputer son tir de barrage annoncé sera déclarée perdante.
- Remise des récompenses.

Tenue vestimentaire : Chaussures de sport obligatoires. Les deux (ou trois) archers doivent porter la même tenue, qu'elle soit de club ou personnalisée..

Droit d'inscription : Le tarif de l'engagement pour la compétition est imposé par le Comité Départemental.

Greffe : La licence de la saison en cours ou une pièce d'identité avec photo.