



## Règlement Coupe des Jeunes en Equipe

---

Afin de permettre aux jeunes archers d'obtenir le même engouement que leurs aînés pour le tir en équipe, de leur ouvrir l'expérience des tirs en duels et de les impliquer plus tôt dans les phases de qualification des clubs, afin de concrétiser des projets de clubs, souvent tournés vers plus de participations des jeunes aux compétitions et pour que les jeunes trouvent un véritable sens au terme équipe, autre que celui de remporter la première place sur un concours local, il est nécessaire de proposer un objectif bien défini, une qualification claire pour les jeunes équipes des clubs et donc une finale à ces participations en équipe : la Coupe des Jeunes Equipes.

### **SELECTION :**

Les participants à cette Coupe sont déterminés grâce à une phase de sélection. Pour cette phase de sélection, tous les concours qualificatifs, du début de la saison jusqu'à la Coupe comptent. Tous les clubs du Maine-et-Loire participent. Le Département établit un classement scratch, en additionnant les moyennes des 3 meilleurs jeunes archers de chaque club, appartenant aux catégories de Benjamin à Junior. Ce classement est établi à partir du classement FFTA. La liste des équipes qualifiées, est arrêtée 10 jours avant la "Coupe des Jeunes Equipes".

### **PARTICIPATION :**

Les archers qui permettent à un club d'être sélectionné ne sont pas obligés de participer le jour de la Coupe. Une équipe est composée de 3 archers minimum (plus éventuellement un remplaçant et un jeune "coach", licenciés à la FFTA). Les archers comme le coach doivent obligatoirement appartenir à une des catégories allant de Benjamin à Junior, les adultes (archers, parents, accompagnateurs ou coaches) doivent rester en retrait et il leur est interdit d'intervenir dans le coaching, chaque équipe ayant son propre coach jeune. Les équipes ne sont pas nominatives, c'est le club qui est qualifié et non les archers.

### **INSCRIPTION :**

Le club organisateur reçoit les inscriptions avec le règlement et la composition de l'équipe de chaque club qualifiable ou sur liste d'attente. Il établit la liste définitive et prévient par mail les clubs sur liste d'attente qui sont qualifiés.

### **ÉQUIPES :**

12 équipes qualifiées (11 équipes + l'équipe du club organisateur). La Coupe sélectionnant des équipes de jeunes archers, il est important que le club organisateur soit qualifié d'office pour permettre aux jeunes un réel investissement, tant sur le plan des sélections que de l'organisation. De plus, il faut permettre à tous les clubs de pouvoir participer, même si ce club est doté de peu de jeunes et donc, peut-être, de moins de facilité pour pouvoir se sélectionner. Cependant, le club organisateur doit remplir les conditions de sélection, c'est-à-dire envoyer au minimum trois archers sur des compétitions. Les équipes peuvent être mixtes ou composées uniquement de filles ou uniquement de garçons, elles suivront toutes le même classement. Seuls les arcs classiques et les arcs nus sont intégrables dans une équipe. Les équipes sont qualifiées dans l'ordre du classement définitif. Seuls sont pris en compte les clubs dans lesquels au moins 3 archers ont participé à au moins 1 tir chacun pendant la saison salle. Le système d'inscription intègre une liste d'attente. La composition des équipes peut être modifiée le jour du concours, au greffe.

Si le club organisateur peut offrir un nombre de places supérieur au nombre d'archers inscrits en équipe, il pourra ouvrir son concours à d'autres jeunes. Et, dans ce cas, si le nombre d'archers en arc à poulies est supérieur à 6, un tirage au sort sera effectué afin de créer quelques équipes et leur permettre à eux aussi de découvrir les duels en équipe.

### **DEROULEMENT DE LA COUPE :**

La compétition se déroule sur la journée avec un tir de qualification 2x18 m le matin (trispots verticaux pour toutes les catégories, de diamètre 40 cm pour les cadets et les juniors et de diamètre 60 cm pour les benjamins et les minimes). Les équipes sont alors classées de 1 à 12 en fonction des 3 meilleurs scores des archers de l'équipe et les duels sont mis en place à l'issue de ce classement.

Pour les finales : duels par équipe en volées de 6 flèches, 2 par archer et 3 archers qui participent à chaque duel. Il sera donné la possibilité de faire tourner ses archers à chaque duel pour les équipes de 4 mais les archers engagés dans un duel doivent tirer la totalité du duel pour éviter la triche, notamment pour les équipes utilisant les deux sortes de blason (en cas d'incident matériel, le remplaçant peut prendre la relève, uniquement pour tirer ses 2 flèches, soit une volée complète). Selon les possibilités d'installation, 4 trispots sont placés à la verticale, 2 trispots de 40 et 2 trispots de 60, afin qu'aucune catégorie ne soit favorisée ou défavorisée. Chaque archer doit tirer 2 flèches dans deux spots différents adaptés à sa catégorie. En cas de manque de place, il sera possible de n'installer qu'un seul trispot de 60. Durant le duel, le trispot est adapté à la catégorie de l'archer. Si, en raison de la composition de l'équipe, il est nécessaire d'utiliser plus de 2 trispots, et, donc, 2 tailles de trispots différentes, pour s'approcher au maximum de l'organisation classique des duels par équipe, seuls 2 spots de chaque hauteur devront être utilisés (2 des spots du haut, 2 des spots du centre et 2 des spots du bas, une seule flèche dans chaque spot, sauf en cas de trispot de 60 unique, une deuxième flèche pourra être tirée dans un, deux ou 3 des spots). L'organisation reste au choix de l'équipe. Le décompte des points se fait en set. 2 points sont attribués à l'équipe qui tire la meilleure volée, 0 à celle qui tire la moins bonne. En cas d'égalité de points sur une volée, 1 point pour chaque équipe. La première équipe rendue à 5 points a gagné. Si les équipes arrivent à 4 points partout, on tire une volée de barrage, 3 flèches, 1 par archer, sur les spots du milieu.

A l'issue de la phase de qualification (2x18m), les équipes sont classées de la 1ère à la 12ème place. Si le nombre d'équipes est inférieur à 12, des adaptations seront à prévoir. (Un "pack duels" est disponible pour l'organisation de ceux-ci, en cas de besoin.)

On constitue 3 poules de la façon suivante :

Poule A : 1 - 6 - 7 - 12

Poule B : 2 - 5 - 8 - 11

Poule C : 3 - 4 - 9 - 10

Chaque équipe rencontre les 3 autres équipes de sa poule (3 matches). A l'issue des 3 matches, un classement par poule est établi par l'attribution de points : Match gagné = 2 points Match nul = 1 point Match perdu = 0 point

Pause entre les duels de poule et les duels de classement.

### **En cas d'égalité :**

- De scores à la fin d'un match : on procède à un tir de barrage selon le règlement international.
- De points après les matches de poule : les scores des matches (sans addition d'un éventuel score de barrage) des équipes sont cumulés et servent à départager les équipes.
- En cas de nouvelle égalité à l'issue des matches de poule (points et scores), on procède à un tir de barrage entre les équipes pour définir leur classement au sein de la poule, selon le règlement international.

Tir de barrage : les 3 spots centraux de trispots de taille adaptée à la catégorie de chacun des archers tirant le barrage sont alignés horizontalement. Chaque archer tire une flèche, chacun sur son spot central (adapté à sa catégorie) (cf. annexes).

Duels de classement – 2 matches :

Les classés du même rang des 3 poules se rencontrent pour déterminer le classement final : Les équipes de la poule A rencontrent celles de la poule B. Les équipes de la poule A rencontrent celles de la poule C. Les équipes de la poule B rencontrent celles de la poule C.

A l'issue de ces matches :

Les 1ers de chaque poule seront classés de la 1<sup>ère</sup> à la 3<sup>ème</sup> place. Les 2<sup>èmes</sup> de chaque poule seront classés de la 4<sup>ème</sup> à la 6<sup>ème</sup> place. Les 3<sup>èmes</sup> de chaque poule seront classés de la 7<sup>ème</sup> à la 9<sup>ème</sup> place. Les 4<sup>èmes</sup> de chaque poule seront classés de la 10<sup>ème</sup> à la 12<sup>ème</sup> place.

**RECOMPENSES :**

La Coupe des Jeunes en Equipes rassemblant des jeunes archers dont les récompenses servent en général de moteur, les 3 premières équipes seront récompensées de médailles (d'or, d'argent et de bronze) et d'une coupe.

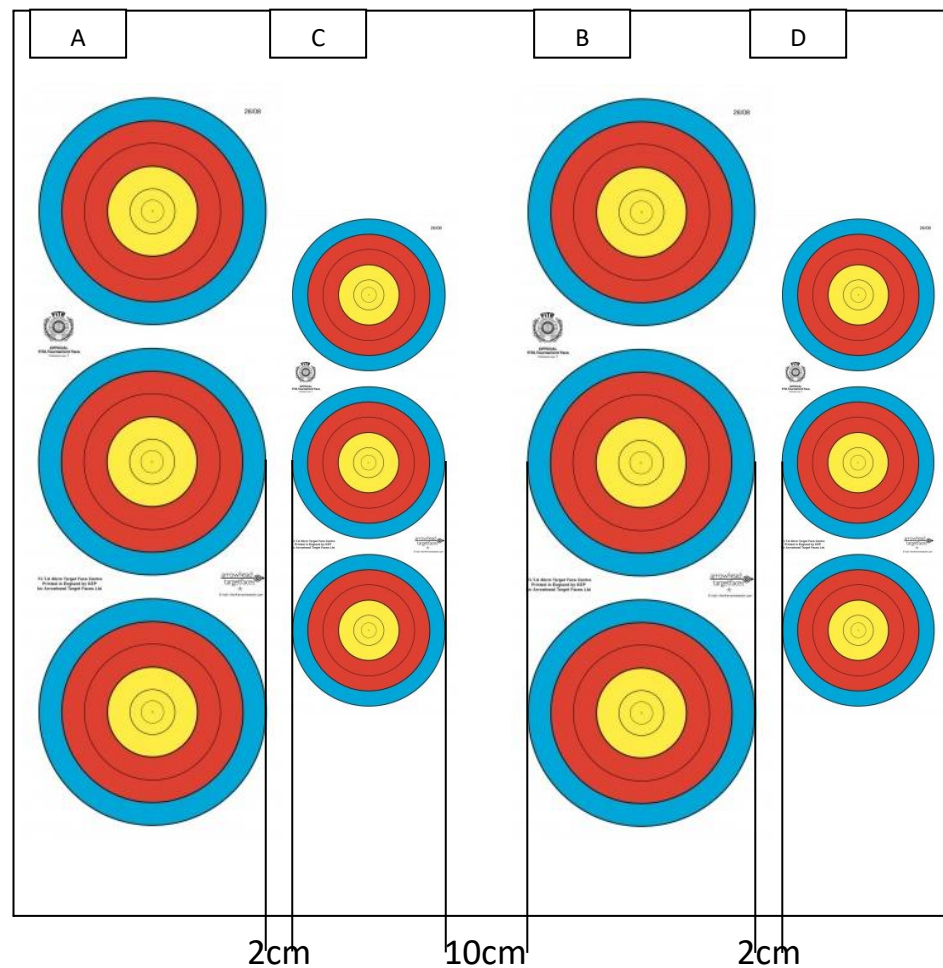
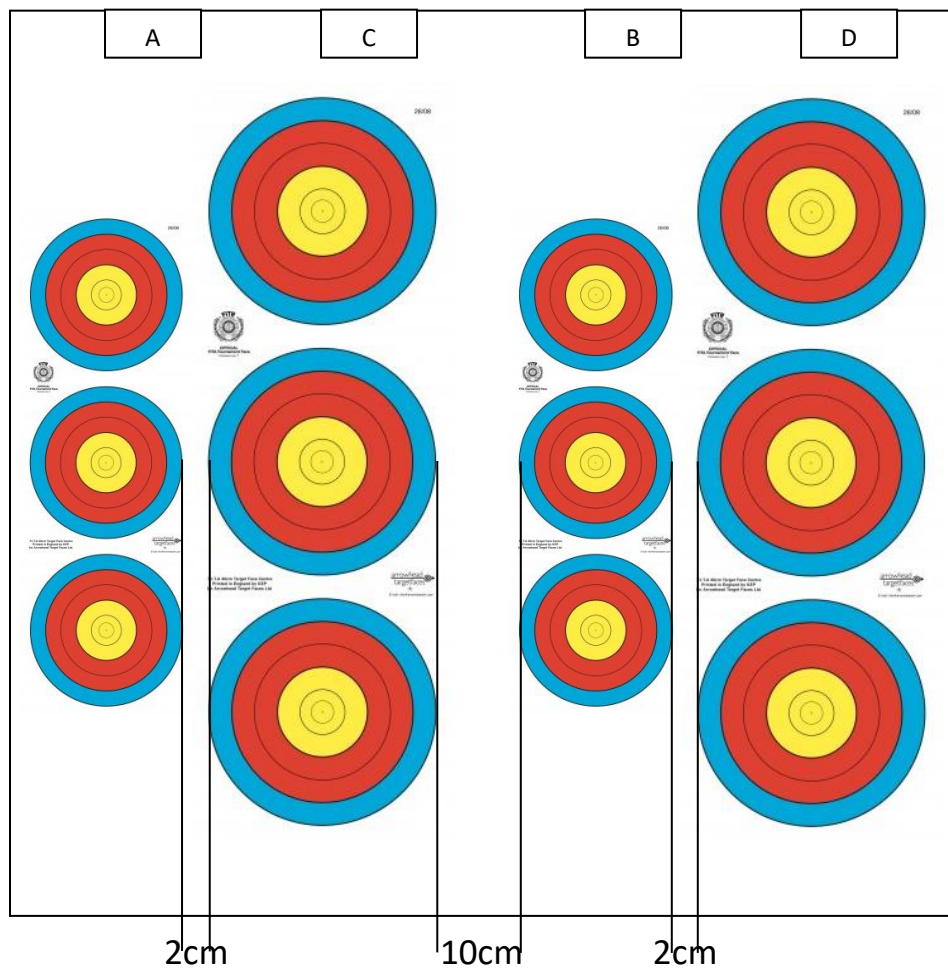
Le club dont l'équipe remporte la Coupe se verra attribuer l'organisation de la Coupe l'année suivante. Si le club vainqueur est déjà le club organisateur, le deuxième le remplacera dans l'organisation de l'année suivante.

**TENUE :**

S'il est conseillé que tous les archers d'une équipe soient habillés avec la même tenue, tout archer habillé d'une tenue de club (actuelle ou plus ancienne) ou en blanc sera accepté pour participer.

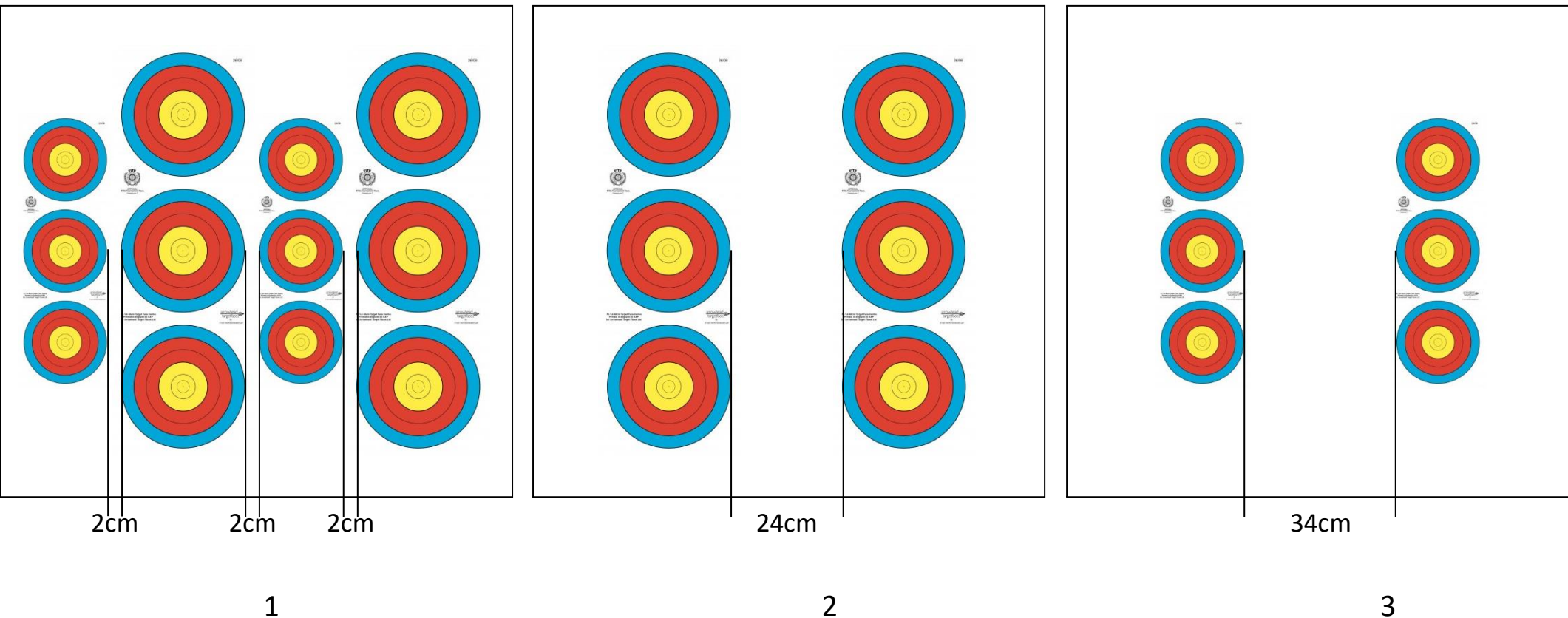
**REGLEMENT :**

Se référant aux « Règlements sportifs et Arbitrage », disponible sur le Site Internet de la FFTA.



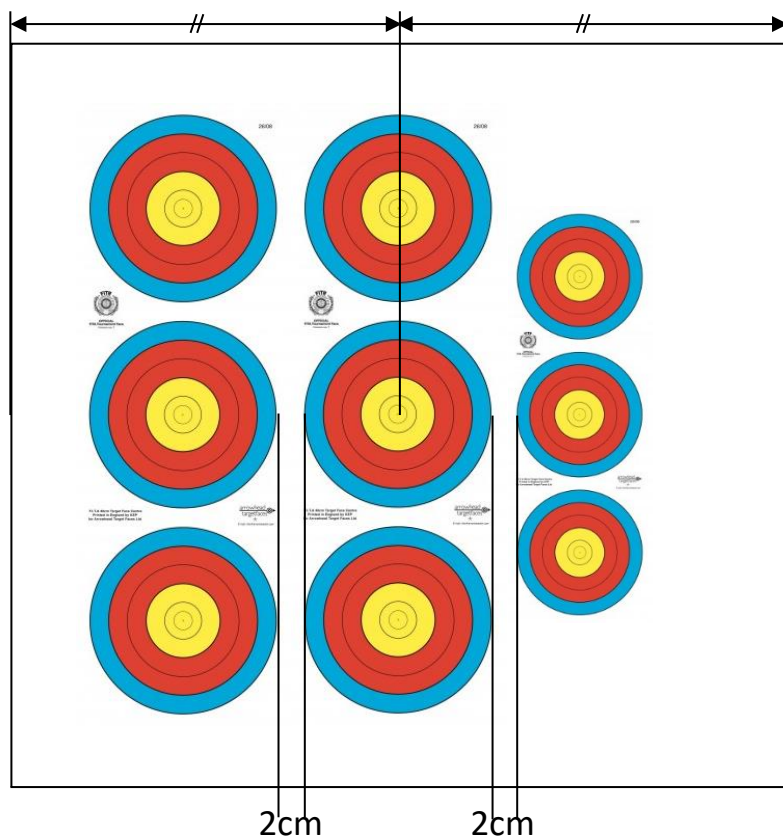
Installations possibles des blasons pour le tir de qualification, certains stramits ne pouvant pas accueillir 4 trispots de 60 cm.

Si le nombre d'inscrits dans les catégories Benjamins et Minimes est nettement supérieur à celui des inscrits dans les catégories Cadets et Juniors, il sera sans doute nécessaire de prévoir quelques buttes de tir supplémentaires pour ne mettre que 3 archers sur certaines. Il doit alors être possible d'ouvrir la compétition à d'autres jeunes pour compléter les cibles.

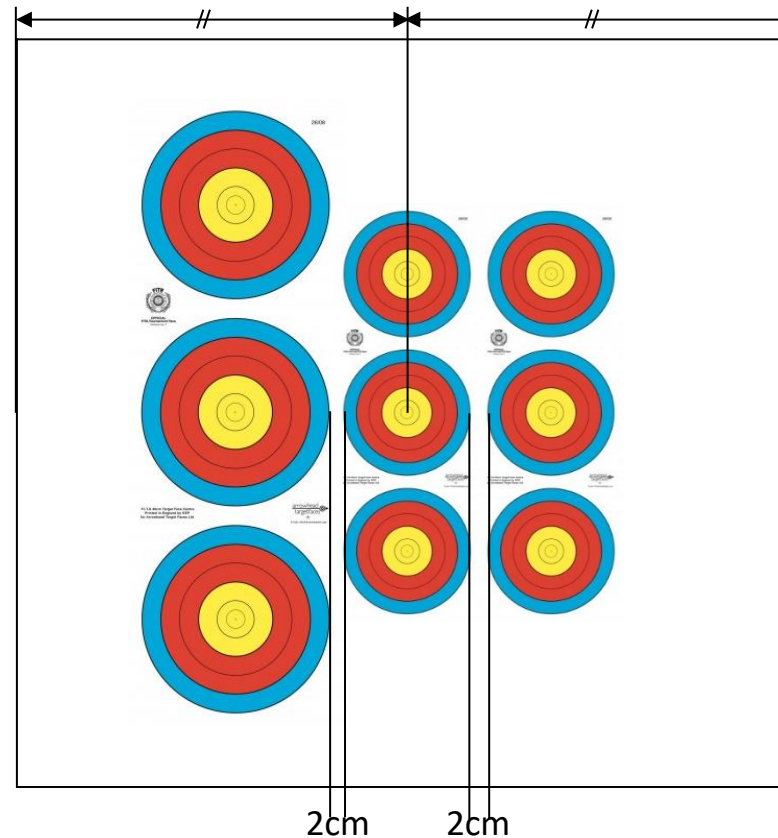


Installations des blasons pour les duels. Selon ces dispositions, les écarts de centre à centre sont les mêmes, soit 54 cm.

- 1 – Disposition en cas d'équipe intégrant à la fois des Benjamins/Minimes et des Cadets/Juniors
- 2 – Disposition pour une équipe intégrant uniquement des Benjamins/Minimes
- 3 – Disposition pour une équipe intégrant uniquement des Cadets/Juniors



1



2

Disposition des blasons pour les tirs de barrage. Il est possible de placer le(s) trispot(s) de 40 cm à gauche ou à droite de celui(ceux) de 60 cm. Chaque archer tire une seule flèche dans un spot central, adapté à sa catégorie. 1 seule flèche par spot.

1 – Disposition pour une équipe intégrant à la fois 1 Benjamin/Minime et 2 Cadets/Juniors

2 – Disposition pour une équipe intégrant 2 Benjamins/Minimes et 1 Cadet/Junior



Logo  
Club

### Coupe de Jeunes en Equipe

Date :

Club organisateur



#### Gagné / Perdu

Match n°		Cible n°			
Set	Flèches	Score Set	Points (G:2 N:1 P:0)	Points Adv. (G:2 N:1 P:0)	Score Set Adv.
1					
2					
3					
4					
Barr					
		Total :			

Archer

Marqueur

#### Gagné / Perdu

Match n°		Cible n°			
Set	Flèches	Score Set	Points (G:2 N:1 P:0)	Points Adv. (G:2 N:1 P:0)	Score Set Adv.
1					
2					
3					
4					
Barr					
		Total :			

Archer

Marqueur

#### Gagné / Perdu

Match n°		Cible n°			
Set	Flèches	Score Set	Points (G:2 N:1 P:0)	Points Adv. (G:2 N:1 P:0)	Score Set Adv.
1					
2					
3					
4					
Barr					
		Total :			

Archer

Marqueur

Quart de Finale

#### Gagné / Perdu

Match n°		Cible n°			
Set	Flèches	Score Set	Points (G:2 N:1 P:0)	Points Adv. (G:2 N:1 P:0)	Score Set Adv.
1					
2					
3					
4					
Barr					
		Total :			

Archer

Marqueur

Demi-Finale

#### Gagné / Perdu

Match n°		Cible n°			
Set	Flèches	Score Set	Points (G:2 N:1 P:0)	Points Adv. (G:2 N:1 P:0)	Score Set Adv.
1					
2					
3					
4					
Barr					
		Total :			

Archer

Marqueur

Finale / Petite Finale

#### Gagné / Perdu

Match n°		Cible n°			
Set	Flèches	Score Set	Points (G:2 N:1 P:0)	Points Adv. (G:2 N:1 P:0)	Score Set Adv.
1					
2					
3					
4					
Barr					
		Total :			

Archer

Marqueur