

FEDERATION FRANCAISE DE TIR A L'ARC COMITE DEPARTEMENTAL DU VAR



Lieu-dit « La Rouvière » - Chemin de Reboul
83590 GONFARON
Port. : 06 11 18 82 52 – Tél/Fax : 04 94 78 31 06



REGLEMENT RASSEMBLEMENTS DEBUTANTS

Mis à jour à l'AG du 11/11/2019

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 (1ere) année de licence F.F.T.A pour les adultes
 - * la troisieme année (3eme) de licence pour ceux n'ayant pas atteint le niveau AS
 - MODIFICATION ajout de la catégorie MASTER pour les jeunes qui ne pourra pas aller au-delà de la 3^{ème} année de licence sauf exception motivée. .
 - * Création de la catégorie HANDI mental et physique pour les jeunes archers en possession de la carte HANDI
 - * Faire accompagner les jeunes archers sur le lieu du rassemblement par un adulte représentant du club ou de la compagnie
 - * Feuilles de marque. 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.)_
 - * 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 eliane.cavaliere@wanadoo.fr 06 77 15 23 19

NIVEAUX: 5 niveaux sont reconnus

NIVEAUX		CHANGEMENT DE NIVEAUX
POUSSINS	<i>1ere et 2eme année de licence : ils restent dans leur niveau</i>	poussins ayant atteint 240pts passent en niveau3
NIVEAU 3	<i>débutants 1ere année de licence toutes catégories poussins ayant atteint 240pts</i>	A 240 pts ils passent en niveau 2
NIVEAU 2	<i>archers en 2ème année de licence ou étant dans ce niveau la saison précédente</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 la saison précédente</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 la saison précédente</i>	A 240 pts NIVEAU AS SORTIE DES RD
MASTER	<i>Jeunes la troisieme année (3eme) de licence pour ceux n'ayant pas atteint le niveau AS Jeunes sortis des RD pendant la saison</i>	
EXPERT	<i>Adultes 1ere année de licence</i>	

Les archers qui en catégorie AS sortent des RD en cours de saison devront participer aux concours officiels

CIBLES ANGLAISES

Objectif :

_ Concours en « Individuel »

Organisation:

1 ou 2 départs au choix de l'organisateur suivant le nombre d'inscrits

_ 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 ou AB/CD/EF

DISTANCES DE TIR ET BLASONS

CATEGORIES	POUSSINS	NIVEAU 3	NIVEAU 2	NIVEAU 1	NIVEAU AS	MASTER	EXPERTS
DISTANCE	10m	15m	15m	15m	15m	15m	15m
BLASONS	122cm	122cm	80cm	60cm	40cm	60cm	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,

3 cibles 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.