Coupe Jeunes de la Dhuys

Les Compagnies de la Dhuys
Coubron Vaujours - Montfermeil - Montreuil 2 - Rosny-sous-bois - Tremblay en France - Villemomble

Les participants
Les jeunes de la Famille de la Dhuys, toutes armes confondues, en catégories Poussin (U11), Benjamin (U13), Minime (U15), Cadet (U18) et Junior (U21).
Tenue de compagnie obligatoire.

Le but
Nous organisons tous les ans une coupe dont l'objectif principal est de favoriser les rencontres entre les jeunes archers de la famille de la Dhuys, de partager et transmettre les valeurs de convivialité et d'échange qui sont les nôtres, tout en leur faisant découvrir les différentes disciplines du tir à l'arc.

La Coupe
La coupe des jeunes de la Famille se déroulera sur 5 étapes, dont les dates et lieux sont à définir tous les ans lors d'une réunion de la Famille. En clôture sur la dernière étape des rencontres, la coupe sera remise pour un an à la compagnie victorieuse. L'année suivante la coupe sera remise en jeu.

Composition des équipes
Afin de faire participer un maximum d'archers, les Compagnies sont invitées à amener tous leurs jeunes qui souhaitent participer.
Pour chaque date, l'équipe sera composée de 3 archers tirés au sort au début de chaque tir pour représenter leur Compagnie.
Dans le cas où une Compagnie n'a pas au moins 3 tireurs, celle-ci sera complétée par un archer libre d'une autre Compagnie **uniquement sur 1 étape**.
Les archers restants, dans la mesure du possible, auront la possibilité de participer à l'étape sans apporter de points à leur Compagnie.

Organisation
15 jours avant la rencontre, les Compagnies devront communiquer les participants en précisant la catégorie et l'ancienneté de chaque tireur aux organisateurs (Estelle, Lucie et Rui).

Un greffe sera mis en place sur chaque étape afin de confirmer la présence des inscrits, la tenue de compagnie et le matériel.
Pour tout archer se présentant sans inscription au préalable, l'accès au tir sera sous réserve de la validation par l'équipe organisatrice.
Une collation sera organisée en fin de chaque étape où chaque Compagnie est invitée à apporter boisson(s) ou gâteau(x).

Etape tir en salle

Attention : Ne mettre les ballons qu'après les 2 volées d'essais.

Pour les Cadets (U18) et Juniors (U21) avec plus d'un an d'expérience, l'archer sera autorisé à tirer mais sans viseur.

Un chapeau avec 2x5 papiers « Blanc » « Noir » « Bleu » « Rouge » Jaune ».
9 ballons de la **taille d'un poing** seront répartis sur le blason entier. 5 x 1 ballon par zone + 4 x 1 ballon par coin des blasons.
6 flèches par volées (2 flèches par archer) - 6 volées. Les tireurs sont libres de définir leur ordre de tir dans la même année de tir.
Selon le temps disponible, l'équipe organisatrice se réserve le droit d'ajouter soit :
- des volées comptées avec les ballons restants
- une série complète avec la totalité des ballons comme à l'initiale.

3 flèches au carquois maximum.

Pour les 1ère année et U11 : blason de 80 à 10 m.
Pour les 2ème et 3ème année : blason de 80 à 15 m
Pour les 4ème année et plus : blason de 80 à 18 m.
Un des organisateurs tire un papier pour déterminer la zone à viser. Avant la prochaine volée, l'organisateur re-sélectionne au hasard un nouveau papier.

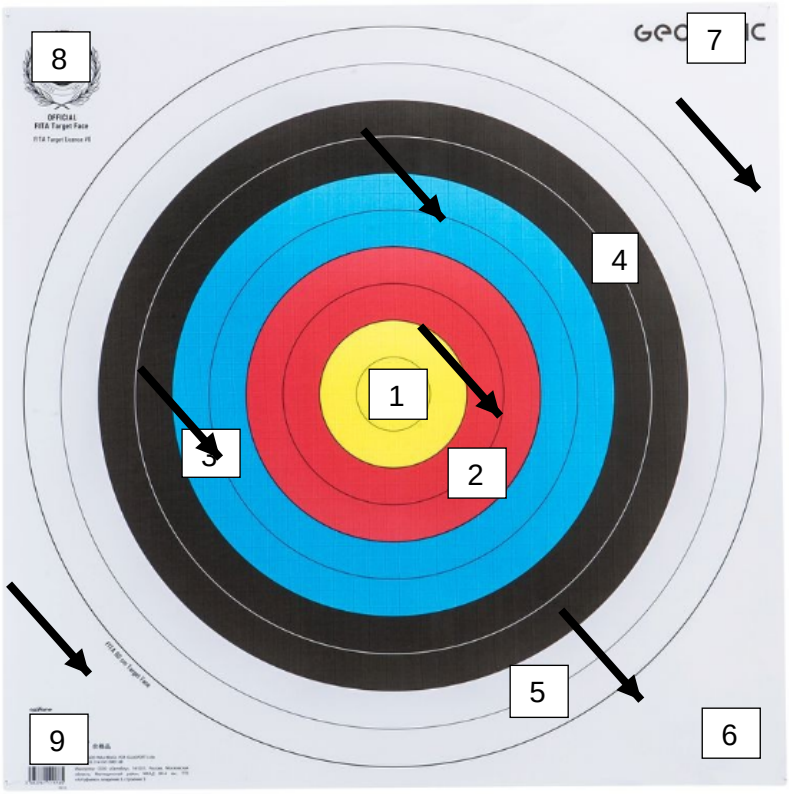
Durées à respecter par distance :

- ➔ Installation des volées d'essai : 30 secondes
- ➔ Installation des volées comptées : 20 secondes
- ➔ Tir : 80 secondes *

*Tir en ABC si les 3 archers d'une même équipe sont à la même distance

Zone touchée = 5 points
Ballon touché dans la zone = les points de la Zone sont x 2
Ballon hors zone touché = 0 point supplémentaire
Ballon dans les coins touché = 2 points

NB : Penser à cocher les impacts des clous des ballons lorsqu'on les retire.



Si le papier sorti est le bleu (les flèches représentées par les pointes des flèches noires):

- 2 flèches dans la zone bleue dont un ballon = (2*5)*2=20
- 1 flèche en rouge = 0

Total de la volée : 20

Etape 3D / Nature / Campagne

Chaque tir est constitué de volées de 2 flèches par archer.
4 flèches au carquois maximum.

Il n'y a pas de volées d'essai.
Le décompte des points se fera de la façon suivante :

Pour les cibles animalières « 3D » :
- o 11 points pour la zone « petit tué »
- o 10 points pour la zone « grand tué »
- o 08 points pour la zone « blessé »
- o 05 points pour le reste de la cible

Pour les blasons campagne :
De 1 à 6 points (le centre valant 6)

Pour les blasons animaliers « Nature » :
o Flèche 1 20 points si « tué » 15 points si « blessé »
o Flèche 2 15 points si « tué » 10 points si « blessé »

Tir Nature : Afin de distinguer les 2 flèches de chaque archer, la « flèche 1 » sera marquée avec un scotch de couleur juste en dessous des plumes. **Cela doit être fait en amont de la rencontre**.

Etape tir Beursault

Il s'agit d'une rognette par équipe en 6 points.
Chaque Compagnie participante apportera une **carte décorée**.
Le tir débutera avec deux haltes d'essai pour chaque archer.

Pour les 1ère et 2ème année, tir à 18m. (pour les arcs à puissance insuffisante : 10m)
Possibilité à l'archer de 2ème année de tirer à 30m à sa demande.
Plus de 3 ans de tir, tir à 30m.
1 flèche par butte et par archer.
2 flèches au carquois maximum.

Le point de la rognette est attribué à la Compagnie qui a la meilleure flèche.
Dans le cas de la présence d'arc droit (ou barebow) : si ce dernier est en honneur, les arcs classiques doivent être en douleur pour marquer le point. Si l'arc droit est en douleur, les arcs classiques doivent être dans le noir.
En cas d'égalité sur la butte, le point de la rognette sera attribué selon la règle traditionnelle du Beursault (haut / bas / droite / gauche).

Une planification sera faite en amont afin d'organiser plusieurs rencontres si le temps le permet.

Toute halte commencée doit être finie.

Etape **tir à la perche**

Pas de volée d'essai pour cette rencontre.
Les tireurs seront installés dans un ordre défini par les organisateurs.

Le décompte des points se fera de la façon suivante :
3 points pour chaque compagnie représentée
1 point supplémentaire sera attribué si la perche est touchée sous l'oiseau.
2 points supplémentaires seront attribués à chaque fois que l'oiseau sera touché.
5 points supplémentaires seront attribués à chaque fois que l'oiseau sera abattu.

Etape finale – Partie 1

Chaque équipe se rencontre sous la forme d'un duel. Le but est de faire chaque couleur dans l'ordre. Une fois le 1 atteint, on passe au 2, puis au 3 jusqu'à 10. Les volées seront de 6 flèches (2 flèches par tireurs / 3 flèches au carquois maximum) et limitées à 2 mn (10 volées maximum pour la rencontre). Les volées se tirent à 15 mètres sur blason de diamètre 122 cm. L'accompagnant de chaque équipe devra être muni d'une jumelle pour valider le passage d'un point à l'autre de l'équipe adverse (ex. si dans la 1ère volée le 1 est atteint, il annoncera le fait d'aller chercher le 2, etc…).
Le cordon sera favorable dans les 2 sens (selon la valeur de la flèche recherchée).
Par exemple : le cordon entre le 8 et le 9. Si une flèche arrive sur le cordon et que le 8 est recherché, la flèche est validée.
Les 2 volées d'essais se feront sur 3 min afin que les archers prennent leurs repères.
Ensuite, le tir s'effectuera sur 2 min par volée.

Dès lors qu'une équipe a atteint le 10, le tir est immédiatement stoppé pour toutes les

équipes. Chaque équipe obtiendra le nombre de point atteint au moment de l'arrêt du tir.

Si au bout des 10 volées aucune équipe n'a atteint le 10, chaque équipe obtient le nombre de points qu'elle a atteint (par ex. si elle est arrivée jusqu'à 6, elle obtient 6 points).

Etape finale – Partie 2

Pour clore l'année des 2 Coupes de la Famille de la Dhuys, il sera organisé un tir compté conjoint entre les jeunes et les adultes qui pourra apporter des points supplémentaires. Ce tir devra se voir
« affronter » les différentes équipes sur une carte couleur de 122. Chaque équipe sera constituée de 3 jeunes (tir à 15m) et 3 adultes (tir à 25m), une flèche par archer. Il y aura 6 volées. A la fin du tir, le classement sera effectué et les 3 premiers se verront attribuer des points supplémentaires : 5 points pour la 1ère équipe, 3 points pour la 2ème, 1 point pour la 3ème. S'il y a des ex-aequo, le même nombre de points seront attribués aux 2 équipes.

Résultats

A l'issue de chaque étape, toutes les compagnies auront cumulé un certain nombre de points.

Pour toutes les étapes, à l'exception du Beursault, l'attribution des points se fera de la manière suivante :
1ère place = 6 points
2ème place = 5 points
3ème place = 4 points
…

Pour le Beursault c'est le cumul des points obtenus lors de chaque rognette qui sera totalisé.

Au final, un classement sera établi. L'équipe gagnante sera celle ayant cumulé le plus grand nombre de point toutes étapes confondues.
Si ex-aequo sur le classement général, un tir compté sur une volée sera organisé entre les premiers.
Si de nouveau ex-aequo, chaque archer devra tirer une flèche de barrage.

Les résultats et remise de la coupe seront proclamés lors de la dernière étape. La coupe sera remise en jeu tous les ans.