

Coupe Jeunes de la Dhuy's

Les Compagnies de la Dhuy's

Coubron - Gagny - Montfermeil - Montreuil 2 - Romainville - Rosny-sous-bois - Tremblay en France - Villemomble

Les participants

Les jeunes de la Famille de la Dhuy's, 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 Dhuy's, 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 sont à définir tous les ans. En clôture sur la dernière étape des rencontres, la coupe sera remise pour un an à la compagnie victorieuse.

Chaque Compagnie ayant participé aux étapes de la coupe recevra une récompense.

Les lieux et les dates seront discutés lors de la réunion de la famille.

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, les Compagnies enverront une équipe dont 3 archers seront 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.**

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.

Pour tout archer se présentant sans inscription au préalable, l'accès au tir sera sous réserve de la validation par l'équipe d'organisation.

Une collation sera organisée en fin de chaque étape où chaque Compagnie est invitée à apporter boisson(s) ou gâteau(x).

Un tir en salle

Attention : Ne mettre les ballons qu'après les 2 volées d'essais (nombre de flèches libre).

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.

Pour les 1^{ère} année : blason de 80 à 10 m.

Pour les 2^{ème} et 3^{ème} année : blason de 80 à 15 m

Pour les 4^{ème} 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 archer :

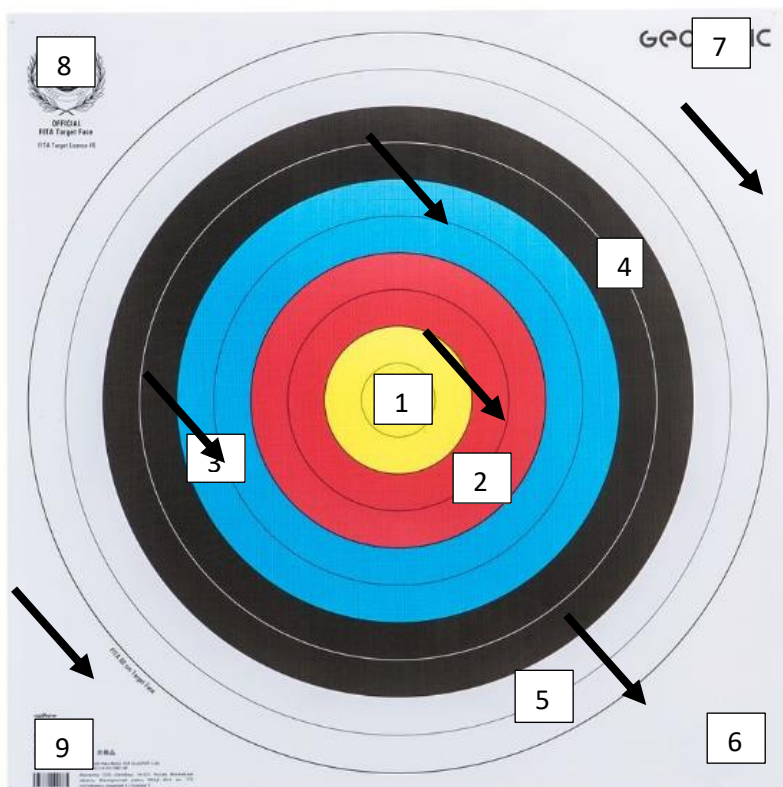
- ➔ Installation des volées d'essai : 30 secondes
- ➔ Installation des volées comptées : 20 secondes
- ➔ Tir : 80 secondes

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



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

Un tir 3D / Nature / Campagne

Chaque tir est constitué des volées de 6 flèches par Compagnie.

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 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 sera fait sur place par l'organisateur.

Un 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 1^{ère} année, tir à 15m.

Pour les 2^{ème} et 3^{ème} année, tir à 20m.

Plus de 3 ans de tir, tir à 30m.

1 flèche par volée, par archer.

Le point de la rognette est attribué à la Compagnie qui a la meilleure flèche.

En cas d'égalité sur la volée, le point de la rognette sera attribuée 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.

Un **tir à la perche** le jour du tir du Roy de la Famille.

Faire tirer tous les jeunes au départ du matin.

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 :

1 point attribué par tireur présent (dans la limite de 5 points par compagnie).

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.

Dans le cas où une Compagnie n'est pas représentée, elle ne recevra pas de points.

Une 5^{ème} étape aura lieu en même temps que la finale de la Coupe Ivan Letanneur.

Le règlement de cette dernière étape se fera selon les mêmes modalités mais sur blason de 122 cm à 15 m.

Pour clore l'année des 2 Coupes de la Famille de la Dhuys, il sera organisé un tir conjoint entre les enfants et les adultes le jour de la Finale qui pourra apporter des points supplémentaires. Ce tir devra se voir « affronter » les différentes équipes sur une carte couleur de 122 à 25m. Chaque équipe sera constituée de 3 enfants et 3 adultes et chacun devra tirer une flèche. Il y aura 6 volées. (Cf règlement de la coupe Ivan Letanneur)

A la fin du tir, le classement sera effectué et les 3 premiers se verront attribuer des points supplémentaires : 5 points pour la 1^{ère} équipe, 3 points pour la 2^{ème}, 1 point pour la 3^{ème}. S'il y a des ex-aequo, le même nombre de points seront attribués aux 2 équipes.

Si ex-aequo sur le classement général, un duel sera organisé entre les premiers.