

Coupe Ivan Letanneur

Objet

Nous organisons tous les ans une coupe au sein de la Famille de la Dhuys dont l'objectif principal est de favoriser les rencontres entre les compagnies et les archers, de partager et transmettre les valeurs de convivialité et d'échange qui sont les nôtres.

Déroulement

La coupe de la famille se déroulera sur 5 étapes, dont les dates sont à définir tous les ans, et en clôture sur la dernière étape des rencontres, la remise de la Coupe pour un an au vainqueur. L'année suivante elle sera remise en jeu. Le vainqueur de l'année précédente recevra un trophée.

Composition des équipes

Pour chaque date, les compagnies enverront une équipe, en tenue de compagnie, composée de 3 tireurs plus un remplaçant et dans la mesure du possible, mixte en catégorie, âge et arme si possible (1 arc compound maximum).

Une compagnie a le droit de compléter son équipe avec l'aide des autres compagnies, une seule fois sur l'ensemble des étapes.



Dans le cas d'une équipe incomplète, chaque archer sera limité à 2 flèches, sauf pour les étapes :

- *Beursault : 1 seule flèche*
- *Tir à la perche : 3 flèches*

Il est souhaitable que les équipes changent pour chaque étape de manière à faire participer un maximum d'Archers.

Organisation

La compagnie qui reçoit, est en charge de mettre à disposition des hommes de garde, qui auront également la charge de l'arbitrage.

Règles

Généralités

En cas d'équipe forfait, le nombre de points maximum sera attribué à l'équipe adverse (Beursault).

Deux haltes d'essai pour le Beursault et deux volées pour les étapes couleur, et aucune volée d'essai pour les autres étapes.

L'archer devra tirer ses 2 flèches de manière successive (cible couleur et 3D/nature).



Etape Tir en Salle

Attention : Ne mettre les ballons qu'après les 2 volées d'essais. (Ballons de couleurs imprimés sur papier de la taille de la zone, à fixer sur la cible avec double face)

Un chapeau avec 2x5 papiers « Blanc » « Noir » « Bleu » « Rouge » Jaune ».

9 ballons 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 60 à 18 m.

Pour les 2^{ème} année et + : blason de 40 à 18 m

Un des arbitres tire un papier pour déterminer la zone à viser. Avant la prochaine volée, l'arbitre resélectionne au hasard un nouveau papier.

Durées à respecter par archer :

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

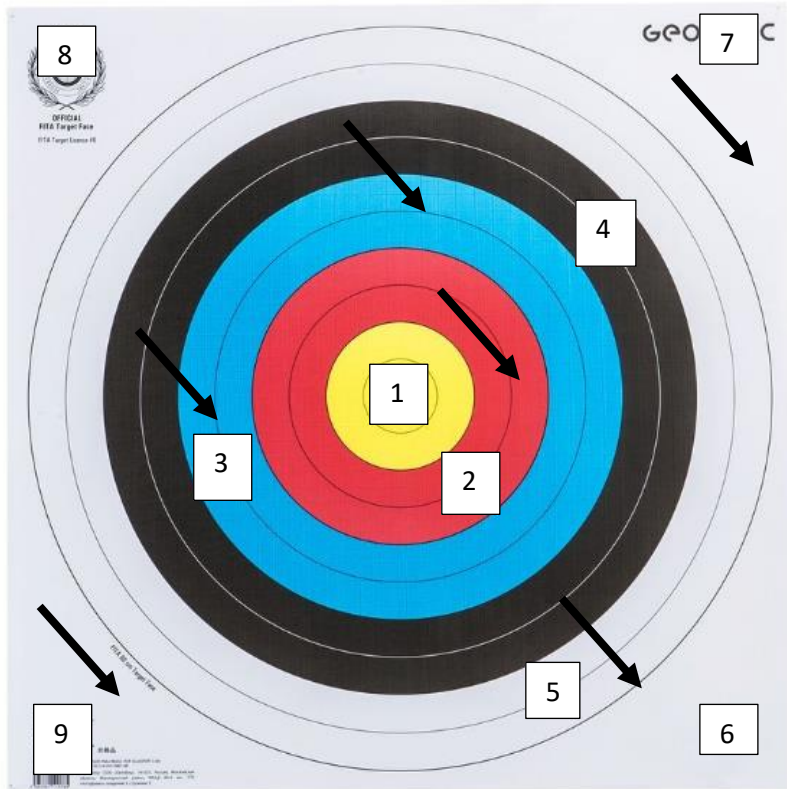
Zone touchée = 5 points

Ballon touché dans la zone = les points de la Zone sont x 2

Ballon hors zone touchée = 0 point supplémentaire

Ballon dans les coins touchés = 2 points

Règle compound : l'archer devra toucher la pastille qui se trouve à l'intérieur du ballon.



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 Tir 3D / Nature

Chaque tir est constitué des volées de 6 flèches par Compagnie (pour une équipe de 3 archers). Le décompte des points se fera de la façon suivante :

Pour les cibles animalières « 3D » :

- 11 points pour la zone « petit tué »
- 10 points pour la zone « grand tué »
- 08 points pour la zone « blessé »
- 05 points pour le reste de la cible

Pour les blasons animaliers « Nature » :

- Flèche 1 20 points si « tué » 15 points si « blessé »
- 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 Beursault

Chaque compagnie apportera une carte décorée.

Pour l'étape Beursault, il s'agit d'une roquette par équipe en 6 points.

Il y aura deux haltes de réglage par archer.

La meilleure flèche rapporte 1 point à l'équipe.

En cas d'égalité sur deux flèches, le haut prime sur le bas, le bas sur la droite et la droite sur la gauche.

Chaque équipe enregistre le nombre de points atteints.

Ex. Tremblay/Rosny = 6/4, Tremblay obtiendra 6 points et Rosny 4 points.



Précisions sur l'acquisition des points selon les armes

Pour un arc à poulies, l'impact de la flèche sera automatiquement diminué d'une brasse, le noir reste acquis.

Pour les arcs droits, dès lors qu'une flèche est dans l'honneur, le point est acquis à l'équipe, sauf si la partie adverse, toute arme confondue est en douleur. Si l'arc droit est en douleur, l'équipe adverse doit faire un noir pour gagner le point.

Etape Tir à la Perche

Tir ouvert aux arcs droits, aux arcs classiques et aux arcs nus.

Faire tirer tous les archers aux départs du matin.

Le décompte des points se fera de la façon suivante :

3 point attribués par compagnie présente.

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 se verra retirer 5 points.



Etape Tir couleur (finale)

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) et limitées à 2 mn (10 volées maximum pour la rencontre). Les volées se tirent à 25 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 1^{ère} volée le 1 est atteint, il annoncera le fait d'aller chercher le 2, etc...)

Pour les compounds, l'archer devra mettre ses 2 flèches dans la même zone pour valider celle-ci.

Dès lors qu'une équipe a atteint le 10, le tir est 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).

Pour clore l'année des 2 Coupes de la Famille de la Dhuy's, 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 enfants (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 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 (sur une flèche par tireur).



Résultats

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

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 duel (tir compté sur une volée) sera organisé entre les premiers.

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

Famille de la Dhuyt

Le 06 novembre 2024