

II.6 - LES RENCONTRES JEUNES

Sommaire

A. Les rencontres jeunes

A.1 La pratique du tir à l'arc chez les Poussins

B. Les disciplines sur cibles anglaises

B.1 Les généralités

B.2 Les niveaux

B.3 L'organisation

C. Les disciplines de Parcours

C.1 Les généralités

C.2 L'ordre des tirs

C.3 La marque

C.4 L'encadrement

C.5 Le matériel





A. LES RENCONTRES JEUNES

Adopté par le Bureau de la FFTA (Décembre 2006)

Lors des compétitions, si les parents n'accompagnent pas leurs enfants, il est nécessaire que ces derniers soient munis de leur passeport sur lequel figure l'autorisation d'intervention chirurgicale en cas d'accident.

A.1 LA PRATIQUE DU TIR A L'ARC CHEZ LES POUSSINS

Se référer au Manuel de l'Arbitre - Les Règlements Généraux :

- ✓ article C.3.1.1
- ✓ article C.3.2. point 6 concernant le surclassement
- ✓ article D Les dispositions médicales

ainsi que site le site de la FFTA.

B. LES DISCIPLINES SUR CIBLES ANGLAISES – Les rencontres « spécial Jeunes »

B.1 LES GENERALITES

- **Les catégories**
 - ✓ Poussins garçons et filles (arcs classiques uniquement).
 - ✓ Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors (garçons et filles) : arcs classiques et arcs à poulies.
- **Les distances de tir en salle ou à l'extérieur**
 - ✓ 10m pour les poussins
 - ✓ 15m pour les autres catégories
- **Le temps de tir** : 2 minutes pour 1 volée de 3 flèches.

B.2 LES NIVEAUX

5 niveaux sont reconnus :

- ✓ poussins
- ✓ niveau 3
- ✓ niveau 2
- ✓ niveau 1
- ✓ As

	Poussins uniquement				Cadets + Juniors uniquement
Niveaux	Poussins	3	2	1	As
Distances de tir	10m	15m	15m	15m	15m
Blasons	122cm	122cm	80cm	60cm	40cm

Au premier concours, les poussins débutent automatiquement en niveau Poussin. Les autres catégories débutent en niveau 3.

Un jeune ne peut pas participer à un concours "Spécial Jeunes" après avoir pris part à un concours donnant accès à un classement national.

Un jeune, se présentant sans justificatif de niveau, sera classé, sauf lors du premier tir :

- ✓ en niveau As (cadets et juniors)
- ✓ en niveau 1 (benjamins et minimes)

Il n'est pas possible de revenir à un niveau inférieur.

La présentation du "Passeport Jeune", de la licence fédérale et du certificat médical de non contre indication à la pratique du tir à l'arc en compétition sont obligatoires. Ces documents doivent être en cours de validité.

Le passage des niveaux est visé par l'arbitre de la rencontre (qui peut être un arbitre jeune).

Sortie des niveaux :

- ✓ les poussins sortent du "Spécial Jeune" en niveau 2 ;
- ✓ les benjamins et les minimes sortent en niveau 1 ;
- ✓ les cadets et les juniors sortent en niveau As.

A partir de ce moment là, ils participent aux compétitions sélectives.

B.3 L'ORGANISATION

Deux possibilités au choix de l'organisateur :

- ▶ la compétition se déroule en une série de 10 volées de 3 flèches,
- ▶ la compétition se déroule en 2 séries de 7 volées de 3 flèches suivie de finales en round (pas de duels, sauf en finale).

Les Poussins ne participent pas aux finales dans le niveau « Poussin ».

Chaque étape des rounds (1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2 et finale) se tire en 3 volées de 3 flèches.

Les égalités sont départagées :

- ✓ au nombre de 10
- ✓ puis au nombre de 9

Flèches de barrage en finale uniquement.

Les concurrents ayant perdu en 1/2 finales sont classés selon leur score en 1/2 finales

Les filles et les garçons, les arcs classiques et les arcs à poulies sont classés ensemble dans les niveaux. Cependant, en fonction du nombre de participants, souvent lié à la taille de la ligue, il est possible de les séparer dans un ou plusieurs niveaux.

Les arcs à poulies utilisent le "10 réduit"

Rappel : les arcs à poulies ne sont pas autorisés pour les poussins.

Les planchers de passage des niveaux

Changement de niveau (filles et garçons)	Scores à réaliser sur 2x7 volées	Scores à réaliser sur 10 volées	Couleur de flèche requisse pour changer de niveau
Niveau Poussin à niveau 3	336	240	
Niveau 3 à 2	336	240	Flèche blanche
Niveau 2 à 1	308	220	Flèche noire
Niveau 1 à As	280	200	Flèche bleue
As	252	180	Flèche rouge

Les planchers de sortie du "Spécial Jeunes"

Pour changer de niveau, il faut :

- soit réaliser 1 fois le score de changement de niveau
- soit obtenir la flèche de progression correspondante

Changement de niveau (filles et garçons)	Scores à réaliser sur 2x7 volées	Scores à réaliser sur 10 volées	Couleur de flèche requisse pour changer de niveau
Sortie pour les Poussins	308	220	Flèche noire
Sortie pour les B et M	280	200	Flèche bleue
Sortie pour les C et J	252	180	Flèche rouge



C. LES DISCIPLINES DE PARCOURS

C.1 LES GENERALITES

- **Les catégories**

- Poussins garçons et filles (arcs classiques uniquement).
- Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors (garçons et filles) : arcs classiques et arcs à poulies.

Ces rencontres se réalisent sur un Parcours de 12 cibles :

- ✓ 6 cibles de Tir en Campagne sur blasons de 20, 40, 60 et 80cm :
 - 3 cibles à distances connues (20, 40, 60cm)
 - 3 cibles à distances inconnues (40, 60, 80cm)
- ✓ 3 cibles de Tir 3D
- ✓ 3 cibles de Parcours Nature

L'implantation des cibles peut être panachée.

C.2 L'ORDRE DE TIR

Parcours Nature

Les archers tirent **2 flèches** des piquets correspondant à leur niveau (flèches ou plumes) :

- Flèches jaunes et rouges :

1 ^{ère} flèche	piquet bleu	de 5 à 25m
2 ^{ème} flèche	piquet rouge	de 5 à 20m
- Flèches bleues et noires :

1 ^{ère} flèche	piquet rouge	de 5 à 20m
2 ^{ème} flèche	piquet blanc	de 5 à 15m
- Flèches blanches et Plumes : Les deux flèches du **piquet blanc** de 5 à 15m

Tir sur Cibles 3D

Les archers tirent **2 flèches** des piquets correspondant à leur niveau (flèches ou plumes) :

- Flèches jaunes et rouges : **piquet rouge** de 5 à 25m
- Flèches bleues et noires : **piquet bleu** de 5 à 20m
- Flèches blanches et plumes : **piquet blanc** de 5 à 15m

Tir en Campagne

Les archers tirent **3 flèches** des piquets correspondant à leur niveau (flèches ou plumes) :

- Flèches jaunes et rouges : **piquet rouge**

- distances inconnues :	entre 10/15m	10/20m	15/25m
- distances connues :	10m	15m	20m
- Flèches noires et bleues : **piquet bleu**

- distances inconnues :	entre 5/10m	5/15m	10/20m
- distances connues :	5m	10m	15m
- Flèches blanches et Plumes : **piquet blanc**

- distances inconnues :	entre 5/10m	5/10m	10/15m
- distances connues :	5m	5m	10m

C.3 LA MARQUE

- Tir en Campagne : 5 zones de 1 à 5 points

- 3D :

2 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 point

- Tir Nature :

Zone "tué"	1 ^{ère} flèche	20 points
	2 ^{ème} flèche	15 points
Zone blessée	1 ^{ère} flèche	15 points
	2 ^{ème} flèche	10 points

C.4 L'ENCADREMENT

1 marqueur (adulte) par peloton ou par cible = 12 personnes.

C.5 LE MATERIEL

- 3 cibles 3D, par exemple : lynx, ours debout, cerf, marcassin, etc.
- 9 buttes de tir (mousse ou autre).
- 2 jeux de blasons de tir en campagne de diamètre 20, 40, 60 et 80cm.
- 3 blasons animaliers.
- Piquets de tir : 3 x 12 = 45 piquets + 12 piquets pour le pas "stop".
- 4 talkies-walkies.
- Feuilles de marque.