

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 sur 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](#).
 - ✓ [Cadets, Juniors \(garçons et filles\) : 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 et les benjamins. Pour les minimes nécessité d'un surclassement annuel.](#)*

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 requise pour changer de niveau |
|--|----------------------------------|---------------------------------|--|
| Niveau Poussin à niveau 3 | 336 | 240 | |
| Niveau 3 à 2 | 336 | 240 | Flèche blanche |
| Niveau 2 à 1 | 308 | 240 | 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 requise 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](#).
- [Cadets, Juniors 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.