

# REGLEMENT GENERAL

**Le tir de ces compétitions est uniquement réservé aux Compagnies ET TIREURS LICENCIÉS faisant partie de La Ronde et à jours des ENGAGEMENTS et pénalités à la dite Ronde.**

(\* voir sanctions).

## LE CHAMPIONNAT D'HIVER

Se divise en une série de poules de 4, 5 ou 6 équipes (uniquement 4 pour les divisions 1 et 2).

Le début des tirs est fixé au plus tard à 14 heures 30.

Avant le début de la rencontre le choix est offert à l'équipe invitée de tirer ou non les haltes d'essais (1 ou 2). A ces haltes les remplaçants éventuels peuvent participer, il n'y en aura plus par la suite.

Les remplaçants (2 maximum) et les sortants doivent être nommés avant le début de la partie et le remplacement ne peut intervenir que pour la deuxième manche, sauf casse de matériel.

Il est demandé un engagement de 4,00 € par équipe, révisable annuellement au moment de l'Assemblée Générale.

### BUT

faire participer le plus grand nombre de tireurs afin de favoriser les rencontres entre les Compagnies.

### 1 - Le Tir :

La carte est fixée de telle façon que le centre soit situé à 1 mètre du sol.

Ces rencontres concernent les arcs classiques et les arcs à poulies pour toutes les catégories pouvant tirer à 50 mètres. Elles se pratiquent sur un terrain appelé « **Jeu d'Arc ou Jardin d'Arc** ».

Le tir s'effectue normalement par 2 pelotons de 4 Archers (ou moins) qui tirent toujours dans le même ordre (défini avant le départ).

Le pied antérieur du tireur ne doit pas dépasser le bord antérieur du pas de tir.

Chaque Archer dispose de 60 secondes (temps maximum) pour tirer sa flèche.

Dès qu'il a tiré sa flèche, l'Archer se rend par les allées latérales vers la butte opposée. Il attend que tous les Archers de la rencontre aient achevé leur tir et soient présents pour s'approcher de la carte.

Une seule flèche est tirée dans chaque sens. Le tir de 2 flèches se fait donc en aller et retour appelé « **halte** ».

La rencontre (appelée « **partie** ») se tire en deux manches de douze points.

Arrivée à 6 points l'équipe tourne.

- L'équipe qui reçoit laisse le pas aux invités.
- L'équipe qui perd la 1<sup>ère</sup> manche, tire en 1<sup>er</sup> la seconde.
- Il est permis **de vider les mains**.

Il peut arriver que des égalités ou des incidents de tir surviennent au cours de ces rencontres. Il appartient à l'ensemble des Archers de faire preuve de patience et de courtoisie pour régler ces différents problèmes. Si un incident matériel ne peut être résolu, le remplaçant peut faire son entrée quel que soit le moment de la rencontre.

### 2 - La Marque :

La marque a lieu quand tous les Archers ont tiré leur flèche, par une personne désignée de la Compagnie qui reçoit.

Les flèches marquantes sont celles situées le plus près du centre (2 points maximum par volée et par équipe).

### 3 - Les Règles

Si une flèche rebondit de la carte ou en tombe, elle compte selon la valeur de son impact, à condition que ce dernier puisse être retrouvé ou qu'un Archer en ait été témoin.

Si une flèche atteint la carte après avoir ricoché ou glissé sur le sol ou sur un obstacle quelconque autre qu'une flèche en cible, elle ne marque aucun point.

Si une flèche emboutit une autre flèche dans l'encoche et restant fixée dans celle-ci, elle prend la valeur de son impact.

Si la flèche emboutie est celle du camp adverse, les deux flèches s'annulent. La flèche suivante prend le point.

En frappant une autre puis après déviation se plantant en cible, a la valeur de son impact.

En frappant une autre et rebondissant hors du blason, aura la valeur de la flèche percutée, à condition que celle-ci soit clairement identifiée.

### 4 - Les équipes -- Classiques ou Poulies --

Les Compagnies peuvent présenter plusieurs équipes pour le Championnat. **Dans ce cas**, la première est nominative.

Il ne peut y avoir deux équipes d'une même Compagnie dans une même division, sauf dans la dernière Division. **Dans ce cas**, les équipes seront également nominatives

Un Archer étant inscrit dans une poule ne peut descendre dans une poule inférieure. Un Archer peut accéder à la poule supérieure pour un remplacement seulement une fois au cours du même Championnat sous peine de ne pouvoir redescendre dans sa poule.

Les équipes poulies peuvent intégrer un ou plusieurs classiques (ces derniers deviennent donc poulies).

Dans les équipes classiques il n'est admis aucun arc à poulies.

### 5 - Les armes

Les arcs doivent correspondre à la définition de « l'équipement de l'Archer », voir règlement de la FFTA.

- Arc classique : articles n° 7.3., 7.3.1. et suivants.

- Arc compound : articles n° 7.3.3., 7.3.3.1. et suivants.

**Un même Archer peut tirer les deux armes à condition de ne pas concourir sur le même tour du Championnat** et de ne pas changer plus d'une fois dans la même saison (ceci est valable également d'une poule à l'autre pour les arcs classiques).

### 6 - Report

En cas d'impossibilité d'organiser la rencontre à la date prévue au calendrier, les Capitaines d'équipe conviennent d'une autre date.

Tous les matchs doivent être terminés pour la dernière date inscrite au tableau.

### 7 - La Feuille de match

L'équipe visitée disposera d'une feuille de match sur laquelle seront consignés les résultats et éventuellement les observations et réclamations des responsables de chaque équipe. Elles seront signées des deux responsables d'équipe. Cette feuille de match sera envoyée au(à) responsable de La Ronde dans les plus brefs délais par le Capitaine de l'équipe visitée et ce quel que soit le résultat.

**Quel que soit le litige rencontré, il doit impérativement figurer sur cette feuille de match signée par chaque représentant d'équipe.**

### 8 - Le classement

Chaque **match gagné** marque 3 points ;      Chaque **match nul** marque 2 points

Chaque **match perdu** marque 1 point ;      Chaque **forfait** marque 0 point

Le classement dans les poules se fait au nombre de rencontres gagnées et en cas d'égalité au cumul des points réalisés.

Les premiers de chaque poule montent en division supérieure, les derniers descendent en division inférieure.

## sanctions

Chaque **forfait** entraîne une pénalité pour **la Compagnie** de 10 euros.

Si récidive il y a, l'équipe se verra exclue du Championnat d'hiver pour **manque de respect** envers les autres Compagnies et leurs Chevaliers.

Si une équipe déclare forfait, elle se voit pénalisée d'un score négatif de 12 points, l'autre équipe se voyant attribuer un score positif de 12 points.

Si le forfait est déclaré 48 heures avant, il n'y a pas de pénalité financière à condition d'avertir également la personne qui s'occupe des résultats (actuellement la **Présidente de La Ronde Marcelle BESACE**).

L'équipe qui reçoit se doit aussi de prévenir cette même personne.

**Pour toutes infractions au présent règlement**, l'équipe en faute sera pénalisée comme étant « **forfait** ».

Les résultats sont inscrits sur le site au fur et à mesure.

## La 3ème MI-TEMPS

Chaque Compagnie qui reçoit **se doit** de recevoir ses invités suivant les règles établies à ce jour afin de préserver l'esprit amical de ces rencontres.

Revu par les membres de la Commission le 15.03.2003

Rectifié le 18.11.2004

Avenant du 08.02.2006

Rectifié pour montant après AG 2006

## AVENANT AU REGLEMENT JEUX D'HIVER

\*\*\*\*\*

En ce qui concerne les Archers :

- équipe de 4 tireurs + 1 remplaçant

La Compagnie qui reçoit définira les conditions et s'engage à respecter les règles de sécurité :

- soit les 2 haltes d'essai à tirer pour le remplaçant,
- soit un échauffement sur paille de 20 minutes, à une autre distance et sur un autre pas de tir à condition que cela ne gêne en rien les tireurs. Ce peut être sur une cible + trépied.

# VASE DU BEAUVAISIS et COUPE DU BEAUVAISIS

Le Vase du Beauvaisis (CL) et La Coupe du Beauvaisis (CP) commencent à 14 heures au plus tard.

Ces rencontres se déroulent en deux manches gagnantes par élimination directe suivant la grille de répartition des rencontres.

Il n'y a pas de possibilité de report de date.

**Le tir se déroule avec les mêmes règles que le Championnat d'Hiver, hormis les haltes d'essais et les remplaçants.**

## Article 1

Chaque Compagnie faisant partie de la Ronde se doit de présenter si possible une équipe. L'engagement est de 4,00 €.

## Article 2

L'attribution des parties se fera par tirage au sort effectué le jour de l'Assemblée Générale. Les parties se feront dans les jeux des premiers nommés.

## Article 3

Les demi-finales et les finales seront tirées dans une Compagnie ayant au moins deux jeux, cette dernière faisant partie des Compagnies éliminées ou une Compagnie qui n'a pas tiré. Le choix de ces jeux sera entériné par le Bureau de La Ronde après les quarts de finale.

## AVENANT

Il est apporté une modification au Règlement Vase/Coupe **sur les ½ finales et finales**, à savoir : lorsque le match se fera en 3 manches, la troisième sera faite en «**6 points**».

- a) Revu par les membres de la Commission le 15.03.2003
- b) Rectifié après l'AG 2006
- c) Rectifié après la Coupe des Capitaines 2012