



**REGLEMENT
CHALLENGE DEPARTEMENTAL
POUSSINS**

Novembre 2019

Challenge Départemental

POUSSINS

1-NOMBRE D'ÉPREUVES :

Ce challenge se déroulera sur trois épreuves :

- N°1 en janvier/février → en salle
- N°2 en mars → en salle
- N°3 en mai / juin → en extérieur

Ce challenge est réservé aux jeunes de la catégorie d'âge POUSSINS définie par la F.F.T.A.

2-DEFINITION DES ÉPREUVES EN SALLE:

L'épreuve s'effectue sur deux séries de 3 volées de 6 flèches, entrecoupées d'une pause, à 8 ou 10 m sur des blasons de diamètre 80 cm ou 60 cm en fonction des niveaux.

DEFINITION DES NIVEAUX :

Il existe trois niveaux en fonction de l'âge :

- **POUSSINS 8 :** **8 ans**
- **POUSSINS 9 :** **9 ans**
- **POUSSINS 10 :** **10 ans**

Les garçons et les filles sont classés ensemble.

Les arcs à poulies ne sont pas autorisés pour ces catégories.

Un poussin ayant fait un sur classement annuel en catégorie benjamins ne pourra pas participer au challenge poussins. Il peut participer au challenge départemental en catégorie benjamins.

Nota : les enfants qui participeront aux compétitions officielles en catégorie Poussins, seront classés dans leur niveau d'âge du challenge.

DISTANCE ET TAILLE DES BLASONS PAR CATEGORIE :

<u>NIVEAUX</u>	DISTANCE	DIAM. BLASON
Poussins 8	8 m	80 cm
Poussins 9	10 m	80 cm
Poussins 10	10 m	60 cm

TEMPS DE TIR :

Le temps de tir est chronométré : 4 minutes par volée.

ECHAUFFEMENT :

Avant les séries comptées, une volée d'essai est accordée aux jeunes

(4 minutes par volée / nombre de flèches illimité)

VALEUR DES POINTS :

La valeur des flèches correspond au tir officiel sur cible anglaise soit de 1 à 10 selon la zone touchée.

Le cordon compte à l'avantage.

Les impacts sont cochés afin de déterminer la valeur des flèches en cas de refus.

CLASSEMENT INDIVIDUEL :

Le classement se fait à l'issue des 6 volées dans les trois catégories.
En cas d'égalité, le nombre de flèches en 10 puis 9 départage les ex-æquo.
En cas d'égalité après ce départage, on effectue un tirage au sort.

CLASSEMENT PAR EQUIPE :

Un classement par équipe s'effectue à la fin de chaque compétition en prenant les trois premiers scores du club, quel que soit le niveau.

En cas d'égalité, les équipes sont départagées au plus haut score du meilleur des archers de celle-ci.

Le classement provisoire ou final du Challenge Départemental Poussins se fait en additionnant les points attribués en fonction des places des épreuves précédentes.

En cas d'égalité au classement général provisoire ou final, les équipes sont départagées au nombre de victoires puis seconde place etc.....

En cas de nouvelle égalité, les équipes sont départagées au plus haut score réalisé par l'équipe lors de l'épreuve en extérieur puis lors de celle en salle.

REPARTITION DES ARCHERS SUR LES CIBLES :

En fonction des structures des organisateurs :

- 4 archers par cible = rythme AB / CD
- 6 archers par cible = rythme ABC / DEF

Dans tous les cas, on limite le déroulement des tirs à deux vagues.

FORMAT DE L'EPREUVE TIR EN SALLE :

13H30	Ouverture du greffe
14H00	Échauffement collectif
14H15	Mise en place des marqueurs et archers au niveau des cibles
14H30	1 Volée d'essai puis 3 Volées de 6 flèches comptées
15H15	Pause-Goûter, Résultats intermédiaires
15H30	3 Volées de 6 flèches comptées
16H15	Étirement collectif et établissement des résultats
16H45	Remise des prix.

3-DEFINITION DE L'EPREUVE EN EXTERIEUR

TAE:

L'épreuve s'effectue sur deux séries de 3 volées de 6 flèches, entrecoupées d'une pause, à 8 et 10 m sur des blasons de diamètre 80 cm ou 60 cm en fonction des niveaux.

DEFINITION DES NIVEAUX :

Il existe trois niveaux en fonction de l'âge :

- **POUSSINS 8 : 8 ans**
- **POUSSINS 9 : 9 ans**
- **POUSSINS 10 : 10 ans**

Les garçons et les filles sont classés ensemble.

Les arcs à poulies ne sont pas autorisés pour ces catégories.

Un poussin ayant fait un sur classement annuel en catégorie benjamins ne pourra pas participer au challenge poussins. Il peut participer au challenge départemental en catégorie benjamins.

Nota : les enfants qui participeront aux compétitions officielles en catégorie Poussins, seront classés dans leur niveau d'âge du challenge.

DISTANCE ET TAILLE DES BLASONS PAR CATEGORIE :

<u>NIVEAUX</u>	DISTANCE	DIAM. BLASON
Poussins 8	8 m	80 cm
Poussins 9	10 m	80 cm
Poussins 10	10 m	60 cm

TEMPS DE TIR :

Le temps de tir est chronométré : 4 minutes par volée.

ECHAUFFEMENT :

Avant la série comptée, une volée d'essai est accordée aux jeunes.

(4 minutes par volée / nombre de flèches illimité)

VALEUR DES POINTS :

La valeur des flèches correspond au tir officiel sur cible anglaise soit de 1 à 10 selon la zone touchée.

Le cordon compte à l'avantage.

Les impacts sont cochés afin de déterminer la valeur des flèches en cas de refus.

CLASSEMENT INDIVIDUEL :

Le classement se fait à l'issue des 6 volées dans les trois catégories.

En cas d'égalité, le nombre de flèches en 10 puis X départage les ex-æquo.

En cas d'égalité après ce départage, on effectue un tirage au sort.

CLASSEMENT PAR EQUIPE :

Un classement par équipe s'effectue à la fin de chaque compétition en prenant les trois premiers scores du club, quel que soit le niveau.

En cas d'égalité, les équipes sont départagées au plus haut score du meilleur des archers de celle-ci.

Le classement provisoire ou final du Challenge Départemental Poussins se fait en additionnant les points attribués en fonction des places des épreuves précédentes.

En cas d'égalité au classement général provisoire ou final, les équipes sont départagées au nombre de victoires puis seconde place etc.....

En cas de nouvelle égalité, les équipes sont départagées au plus haut score réalisé par l'équipe lors de l'épreuve en extérieur puis lors de celle en salle.

REPARTITION DES ARCHERS SUR LES CIBLES :

En fonction des structures des organisateurs :

- 4 archers par cible = rythme AB / CD
- 6 archers par cible = rythme ABC / DEF

Dans tous les cas, on limite le déroulement des tirs à deux vagues.

FORMAT DE L'EPREUVE TAE :

13H30	Ouverture du greffe
14H00	Échauffement collectif
14H15	Mise en place des marqueurs et archers au niveau des cibles
14H30	1 Volée d'essai puis 3 Volées de 6 flèches comptées
15H15	Pause-Goûter, Résultats intermédiaires
15H30	3 Volées de 6 flèches comptées
16H15	Étirement collectif et établissement des résultats
16H45	Remise des prix.

4-LES COACHS :

La liste des coachs est déterminée par les clubs en début de saison.

Définition du coach : c'est un archer licencié encadrant régulièrement les entraînements des poussins et des jeunes au sein du club.

Un club peut avoir jusqu'à 3 coachs maximum par manche quel que soit le nombre de participants.

Lors de la compétition le coach doit être en tenue de club ou sportive.

En début de compétition un badge ou brassard lui sera remis afin de l'identifier de tous.

Il aura accès à la zone coach (couloir de 1 m derrière la ligne d'attente), aux cibles pendant l'échauffement et aux cibles pendant la compétition s'il remplit aussi la fonction de marqueur.

5-LES MARQUEURS :

Le marqueur est un adulte désigné par le club et validé avant la compétition par le CDTA30. Il n'est pas forcément licencié à la FFTA.

S'il y a suffisamment de marqueurs pour en avoir deux par cible (deux clubs différents), les enfants de la cible pourront être du même club ou enfant d'un des marqueurs.

S'il n'est pas possible d'avoir 2 marqueurs par cible les enfants seront forcément d'un club différent du marqueur.

En début de compétition, un badge ou brassard lui sera remis afin de l'identifier de tous.

Pendant la phase d'accueil, retrait et décompte des flèches il est avec les jeunes au niveau des cibles et pendant les tirs il est derrière la ligne de matériel.

ROLE DES MARQUEURS :

Les marqueurs doivent veiller au bon déroulement de la compétition des jeunes :

- Ils tiennent les comptes de la feuille de marque.
- Ils cochent les impacts en cible avant le retrait des flèches.
- Ils veillent à la sécurité des jeunes :
 - En les faisant reculer après le tir de leur dernière flèche.
 - En arrêtant les jeunes à la ligne de sécurité pour le retrait des flèches.
 - En retirant les flèches à la place des jeunes.
- Ils signalent à l'arbitre et au responsable du club de l'archer concerné
 - Un problème de matériel.
 - En cas de gros problème de comportement d'un jeune, ils le signalent à l'arbitre et au responsable de club de l'archer concerné.

CHALLENGE POUSSINS CDTA30

CHALLENGE POUSSINS	CLUB ORGANISATEUR	DATE	SERIE N°	CIBLE N°

MARQUEUR
 NOM/PRENOM.....CLUB D'ORIGINE.....
 ARCHER N°
 NOM/PRENOM.....CATEGORIE.....CLUB.....

VOLEE N°1			TOTAL
1 / 2 / 3			
4 / 5 / 6			
TOTAL VOLEE N°1			

VOLEE N°2			TOTAL
1 / 2 / 3			
4 / 5 / 6			
TOTAL VOLEE N°2			

VOLEE N°3			TOTAL
1 / 2 / 3			
4 / 5 / 6			
TOTAL VOLEE N°3			

VOLEE N°1	
VOLEE N°2	
VOLEE N°3	
TOTAL / 180	

ARCHER N° NOM/PRENOM.....CATEGORIE.....CLUB.....

VOLEE N°1			TOTAL
1 / 2 / 3			
4 / 5 / 6			
TOTAL VOLEE N°1			

VOLEE N°2			TOTAL
1 / 2 / 3			
4 / 5 / 6			
TOTAL VOLEE N°2			

VOLEE N°3			TOTAL
1 / 2 / 3			
4 / 5 / 6			
TOTAL VOLEE N°3			

VOLEE N°1	
VOLEE N°2	
VOLEE N°3	
TOTAL / 180	

TUTORIEL A L'USAGE DES MARQUEURS

Les différentes actions du marqueur :

1. Accueil des jeunes :

Il se place devant la cible attribuée et fait connaissance avec les jeunes pour mettre en place le rythme de tir.

2. Volée d'essai :

Il fait respecter le rythme de tir des jeunes

Il met en place la sécurité pour le retrait des flèches en montant aux cibles devant les jeunes et en les arrêtant à la ligne de sécurité.

Il retire à tour de rôle les flèches des jeunes en cochant les impacts mais sans marquer les points.

3. Première série comptée :

Il reste derrière la ligne de matériel pendant le tir en vérifiant que les jeunes tirent à leur place.

Il marque la valeur des points des flèches de chaque jeune,

il coche les flèches puis les redistribue.

4. La pause gouter :

Il donne la feuille de marque de la première série aux organisateurs

il distribue le gouter aux jeunes de sa cible.

5. Deuxième série :

Il vérifie que les jeunes soient présents pour le début du tir

il gère sa cible de la même manière qu'en première série.



VALEUR DES POINTS :

La valeur des points est comprise entre 1 et 10.

Au niveau du jaune, il existe 3 zones :

Le 9 proche du rouge

Les 2 cercles du milieu :

Le 10

Le plus petit 10+



CORDONS :

Si une flèche est sur la ligne qui sépare deux valeurs de point, c'est le point supérieur qui est compté.

En cas de doute appeler l'arbitre.



COCHAGE DES FLECHES :

Après avoir relevé l'ensemble des points de la cible, faire un petit trait à l'impact de chaque flèche.

Cela permet de déterminer la valeur de la flèche en cas de refus sur la cible.

REFUS : Flèche qui rebondit à l'impact.

FEUILLE DE MARQUE

Il y a deux archers par feuille de marque

Les feuilles de marques de la deuxième serie sont données a l'issue de la première.

CHALLENGE POUSSINS CDTA30	ALLENGE POUSS		CLUB ORGANISATEUR	DATE	SERIE N°	CIBLE N°	
					1		
	MARQUEUR						
	NOM/PRENO	CLUB				
	D'ORIGINE						
	ARCHER N° 1						
	NOM/PRENO	CATEGORIE				
CLUB						
	VOLEE N°1		TOTAL				
	11213						
41516							
TOTAL VOLEE N°1							
VOLEE N°2		TOTAL					
11213							
41516							
TOTAL VOLEE N°2							
VOLEE N°1		TOTAL					
11213							
41516							
TOTAL VOLEE N°3							
ARCHER N° 2							
NOM/PRENO	CATEGORIE					
.....CLUB							
VOLEE N°1		TOTAL					
11213							
41516							
TOTAL VOLEE N°1							
VOLEE N°2		TOTAL					
11213							
41516							
TOTAL VOLEE N°2							
VOLEE N°1		TOTAL					
11213							
41516							
TOTAL VOLEE N°3							

RECUEIL DES POINTS :

Les flèches sont relevées dans l'ordre décroissant.

Le 10+ est noté par une croix

Une flèche qui est hors zone marquante est notée M (manqué)

EXEMPLE D'UNE SERIE D'UN ARCHE

PREMIERE VOLEE



LENGE POU

VOLEE N°1				TOTAL
1 / 2 / 3	10	8	7	25
4 / 5 / 6	6	5	4	15
TOTAL VOLEE N°1				40

VOLEE N°2				TOTAL
1 / 2 / 3				
4 / 5 / 6				
TOTAL VOLEE N°2				

VOLEE N°3				TOTAL
1 / 2 / 3				
4 / 5 / 6				
TOTAL VOLEE N°3				

VOLEE N°1	40
VOLEE N°2	
VOLEE N°3	
TOTAL / 180	

DEUXIEME VOLEE



LENGE POU

VOLEE N°1				TOTAL
1 / 2 / 3	10	8	7	25
4 / 5 / 6	6	5	4	15
TOTAL VOLEE N°1				40

VOLEE N°2				TOTAL
1 / 2 / 3	10	9	8	27
4 / 5 / 6	8	7	2	17
TOTAL VOLEE N°2				44

VOLEE N°3				TOTAL
1 / 2 / 3				
4 / 5 / 6				
TOTAL VOLEE N°3				

VOLEE N°1	40
VOLEE N°2	44
VOLEE N°3	
TOTAL / 180	

TROISIEME VOLEE



LENGE POU

VOLEE N°1				TOTAL
1 / 2 / 3	10	8	7	25
4 / 5 / 6	6	5	4	15
TOTAL VOLEE N°1				40

VOLEE N°2				TOTAL
1 / 2 / 3	10	9	8	27
4 / 5 / 6	8	7	2	17
TOTAL VOLEE N°2				44

VOLEE N°3				TOTAL
1 / 2 / 3	9	8	8	25
4 / 5 / 6	8	6	3	17
TOTAL VOLEE N°3				42

VOLEE N°1	40
VOLEE N°2	44
VOLEE N°3	42
TOTAL / 180	126