



F.F.T.A

RONDE DU SUD DE L' AISNE

REGLEMENT DE LA COUPE DE PRINTEMPS

- ART 1 :** Il y a une coupe pour les arcs classiques et une coupe pour les arcs à poulies.
- ART 2 :** Chaque compagnie peut engager 2 équipes par catégorie d'arc. La 1^{ère} doit obligatoirement être nominative et inchangée jusqu'à la finale. (Groupe de 6 maxi)
Deux compagnies au maximum peuvent se grouper pour constituer une équipe.
Une équipe arc à poulies peut incorporer un arc classique.
Une équipe arc classique peut incorporer au maximum un jeune (benjamin ou minime) tirant à 30 mètres.
- ART 3 :** La coupe se dispute à 50 m dans un jeu d'arc, sur carte beursault, (aller et retour), en 2 ou 3 manches de 12 points.
Deux tours d'essai (titulaires et remplaçants).
Les demi-finales et les finales se déroulent le même jour dans le même jeu sur un terrain neutre, par catégorie d'arc.
- ART 4 :** Points attribués :
1 point à la plus belle flèche ou 2 points aux deux plus belles flèches par volée et par équipe.
L'équipe gagnante est celle qui remporte 2 manches de 12 points.
- ART 5 :** Le nombre de tireurs est fixé comme suit :
Phases éliminatoires : nombre de tireurs convenu entre compagnies se rencontrant.
Nombre d'archers minimum requis: Classique 4 Archers. Poulies 3 Archers.
(Si une équipe à un nombre d'archer inférieur au minimum requis, elle ne peut pas demander à l'équipe adverse de diminuer son nombre d'archer).
Demi-finales et finale : 4 tireurs pour les équipes arc classique, 3 tireurs pour les équipes arc à poulies, avec possibilité de faire entrer des remplaçants durant la partie.
- règles communes :
- les archers qui tirent la coupe doivent être présents au coup d'envoi.
 - Il y a deux remplaçants au maximum par équipe,
 - Un archer doit faire au moins deux tours avant d'être remplacé (sauf accident physique).
- ART 6 :** Un tirage au sort fixe les rencontres du 1^{er} tour à la finale.
Sauf accord entre compagnies, l'équipe tirée au sort en premier reçoit.
Suivant le nombre d'équipes engagées, un repêchage peut être effectué pour le tour suivant.
L'équipe repêchée est celle qui a marqué le plus de points sur les 2 ou 3 manches du tour précédent (si plusieurs équipes sont à égalité de point, il y aura un tirage au sort.).