

FILIERE FRANCILIENNE PAR EQUIPES DE CLUB

DIVISION REGIONALE EXCELLENCE

DIVISION REGIONALE HONNEUR

FINALE DES DIVISIONS DEPARTEMENTALES

Préambule

La filière francilienne par équipes de club (DR Excellence – DR Honneur – Finale des DD) s'inscrit dans la continuité de celle mise en place par la FFTA. Elle s'appuie sur des compétitions officielles et est réservée aux clubs franciliens.

OBJECTIFS

Proposer aux clubs franciliens une pratique compétitive par équipe de clubs à l'échelle régionale.

Donner de l'expérience par équipes aux archers franciliens.

Permettre aux meilleurs clubs franciliens d'accéder au niveau national (D1 – DNAP – D2).

FORMAT DE COMPETITION

- Les DR se déroulent en 3 étapes sur la base de 3 FITA :

2x70m sur blasons de 122cm pour les arcs classiques

2x50m sur blasons de 80cm réduits pour les arcs à poulies

Un tir de qualification le matin suivi de matchs par équipes l'après-midi. Le classement de chaque étape permet d'attribuer des points aux équipes engagées. Un classement final est établi à l'issue des 3 étapes.

- La finale des DD se déroule sur un FITA avec un tir de qualification le matin suivi de matchs par équipes l'après-midi.

Présentation générale

FINALE DES DD

Arc classique : 16 équipes hommes et 10 équipes femmes

Arc à poulies : 16 équipes hommes et 8 équipes femmes

Chaque DD doit comporter au moins 1 FITA et 1 Fédéral. Chaque vainqueur de DD est qualifié pour la finale des DD, les autres clubs étant qualifiés en fonction de leur place dans le classement régional établi d'après les résultats du FITA et du Fédéral de chaque DD. Chaque département doit envoyer ces résultats au CRIdF avant le **14 Juillet**. Ne seront retenus dans ce classement que les clubs pouvant monter en DRE, c'est-à-dire n'ayant pas déjà une équipe engagée en DRH ou en DRE dans la catégorie concernée.

À l'issue de la finale, les 2 premières équipes de chaque catégorie accèdent à la DRH (DRE pour les SFCo) la saison suivante. En fonction du jeu des montées et des descentes des niveaux supérieurs, ce quota peut être minoré ou majoré. Un club qui refuse de monter en DRH (DRE pour les SFCo) ne pourra pas se présenter à la finale des DD pendant 2 ans et sera remplacé par le club suivant du classement de la finale des DD.

DR HONNEUR

Arc classique : 16 équipes hommes et 8 équipes femmes

Arc à poulies : 16 équipes hommes

Les 2 dernières équipes de chaque catégorie redescendent en DD la saison suivante.

Les 2 premières équipes de chaque catégorie accèdent à la DRE la saison suivante. En fonction du jeu des montées et des descentes du niveau national, ce quota peut être minoré ou majoré. Un club qui refuse de monter en DRE est rétrogradé en DD et remplacé par le club suivant du classement final de la DRH.

DR EXCELLENCE

Arc classique : 16 équipes hommes et 16 équipes femmes

Arc à poulies : 16 équipes hommes et 8 équipes femmes

Les 2 dernières équipes de chaque catégorie redescendent en DRH (DD pour les SFCo) la saison suivante.

La première équipe de chaque catégorie est qualifiée pour la finale nationale des DR. Une équipe vainqueur de la DRE qui refuse de participer à la finale nationale des DR sans raison valable, sera rétrogradée en DD la saison suivante.

FINALE NATIONALE DES DR

En plus du vainqueur de la DRE, sont qualifiés à la finale nationale des DR les « x » premiers clubs du classement national des clubs de DR établi par la fédération (cf règlement national – finale des DR) pour que 24 équipes par catégories soient présentes à la finale des DR. Aucune pénalité ne sera appliquée aux équipes qualifiées par classement si elles ne participent pas à la finale nationale.

Une dotation est attribuée par le CRIdF aux 3 premières équipes de DRE pour les catégories à 16 équipes. Cette aide n'est attribuée qu'aux 2 premières équipes pour les catégories à 8 équipes. Si le nombre d'équipes ayant participé à la DRE est inférieur à 8, seule l'équipe vainqueur de la DRE pourra prétendre à ce remboursement. Cette aide est versée au retour de la finale des DR sur justification des frais engagés à hauteur de 400€ maximum. Pour cela, la fiche de remboursement téléchargeable sur le site du CRIdF, accompagnée des justificatifs, doit être envoyée par courrier postal au secrétariat du Comité Régional **avant le 30 Septembre**.

Règlements

FINALE DES DD

- INSCRIPTION :

Bulletin d'inscription à renvoyer accompagné du règlement au secrétariat du CRIdF au plus tard 10 jours avant la compétition.

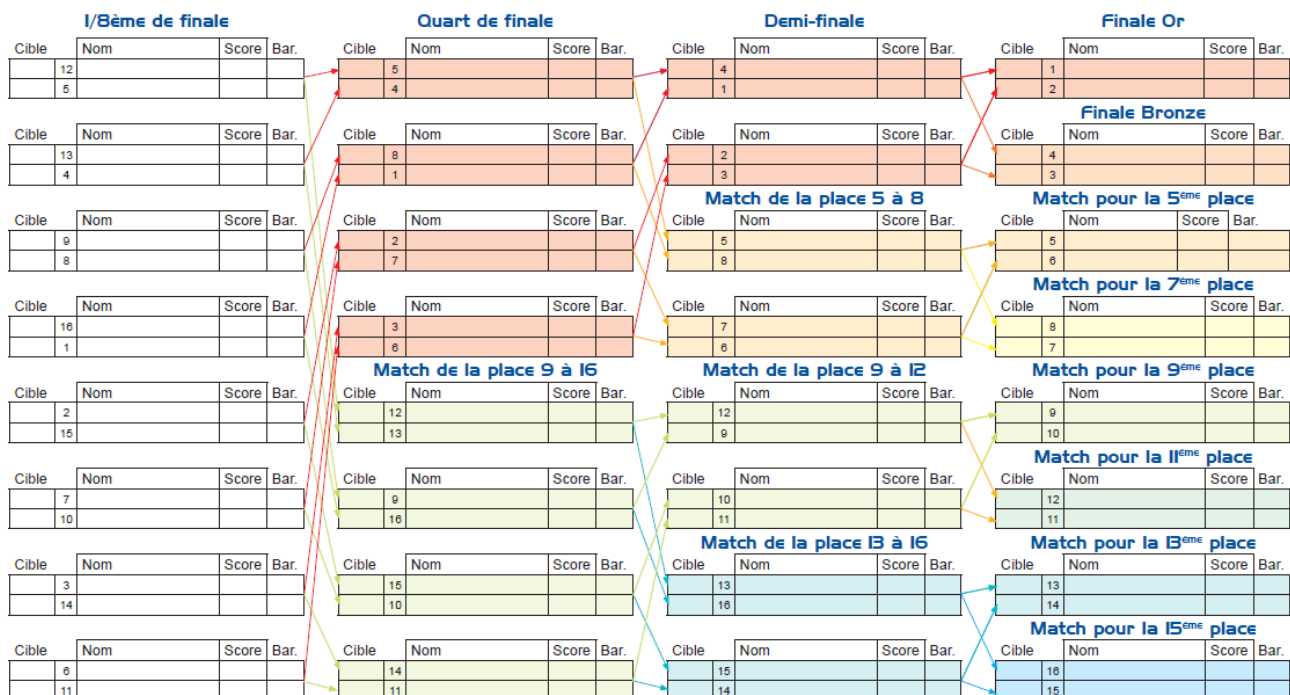
- COMPOSITION DE L'EQUIPE :

- Minimum 3 archers, maximum 4 archers.
- Pas de mixité, ni de sexe ni d'arme
- Cadets à super-vétérans
- Composition de l'équipe à envoyer avec le bulletin d'inscription, elle peut être modifiée jusqu'au début de l'échauffement.
- Tous les membres d'une équipe, y compris le capitaine, doivent être en tenue de club identique : même maillot et même couleur du bas.

- DEROULEMENT DE LA COMPETITION :

La finale des DD se déroule sur le principe « montante-descendante » : un tir de classement suivi de matchs par équipes permettant de déterminer le vainqueur de la finale des DD ainsi que le classement des équipes.

À l'issue du tir de qualification, les équipes sont classées de la 1^{ère} à la 16^{ème} place, ce classement permet d'établir le tableau des 1/8^{èmes} de finale. Les équipes gagnantes des 1/8^{èmes} sont qualifiées en 1/4 de finale et les équipes perdantes se retrouvent dans un tableau de repêchage pour se classer entre la 9^{ème} et la 16^{ème} place. Le même principe est appliqué à l'issue des 1/4 de finale : les 4 équipes gagnantes se rencontrent en 1/2 finale et les 4 équipes perdantes se rencontrent pour se classer de la 5^{ème} à la 8^{ème} place. Les 4 équipes gagnantes du tableau de repêchage se rencontrent pour se classer de la 9^{ème} à la 12^{ème} place et les 4 équipes perdantes du tableau de repêchage se rencontrent pour se classer de la 13^{ème} à la 16^{ème} place.



DR HONNEUR ET DR EXCELLENCE

- INSCRIPTION :

Bulletin d'inscription est à renvoyer accompagné du règlement au secrétariat du CRIdF **avant le 15 Janvier** de la saison concernée. Les clubs doivent déclarer 3 archers sur ce bulletin au moment de l'inscription de l'équipe, ils indiqueront le nom du 4^{ème} tireur à l'organisateur de chaque manche au moins 10 jours avant la compétition. Passé ce délai, la place du 4^{ème} ne sera plus garantie.

Un club ayant une équipe en DRE ne peut pas participer à la DRH. Un club ayant une équipe en D1, D2 ou DNAP ne peut pas aligner ses 3 meilleurs archers de la saison précédente au classement national, transferts compris, dans son équipe DR pour la même arme.

- COMPOSITION DE L'ÉQUIPE :

- Minimum 3 archers, maximum 4 archers. Les archers peuvent être différents d'une étape à l'autre. La composition d'une équipe peut être modifiée jusqu'au début de l'échauffement.
- Pas de mixité, ni de sexe ni d'arme
- Cadets à Super-Vétérans
- Tous les membres d'une équipe, y compris le capitaine, doivent être en tenue de club identique : même maillot et même couleur du bas.

Une équipe ne peut pas prendre part à une étape si elle n'est pas composée d'au moins 3 archers.

Une équipe est considérée comme ayant participé à une manche si elle a tiré le tir de qualification et tous les matchs de la manche.

- DEROULEMENT D'UNE ÉTAPE :

- **Un tir de qualification :**

Lors de chaque manche, une phase de qualification sur un tir olympique (2x70m) pour les arcs classiques ou un FITA (2x50m) pour les arc à poulies est réalisée. Le classement des équipes à l'issue du tir de qualification permet d'attribuer des points de bonus de la façon suivante :

pour les catégories à 16 équipes : 3 points à la 1^{ère} équipe, 2 points aux équipes classées de la 2^{ème} à la 4^{ème} place, 1 point aux équipes classées de la 5^{ème} à la 8^{ème} place et aucun point n'est attribué aux équipes classées de la 9^{ème} à la 16^{ème} place

pour les catégories à 8 ou 7 équipes : 3 points à la 1^{ère} équipe, 2 points à la 2^{ème} équipe, 1 point aux équipes classées 3^{ème} et 4^{ème} et aucun point n'est attribué aux équipes classées de la 5^{ème} à la 8^{ème} place.

pour les catégories à 6 équipes ou moins : 3 points à la 1^{ère} équipe, 2 points à la 2^{ème} équipe, 1 point à la 3^{ème} équipe et aucun point n'est attribué aux équipes classées de la 4^{ème} à la 6^{ème} place.

- **Des matchs par équipes :**

Lors des matchs par équipes, les points sont attribuer ainsi :

- Match gagné : 2 points
- Match perdu : 0 point

POUR LES CATEGORIES A 16 EQUIPES :

Toutes les équipes se rencontrent une fois dans la saison, soit 15 matchs par équipe répartis en 5 matchs par manche. L'ordre des matchs est le suivant le numéro des équipes étant attribué d'après les résultats de la saison précédente :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1		15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
2			11	14	13	12	6	10	9	8	7	1	5	4	3	2
3				12	15	13	7	6	10	9	8	2	1	5	4	3
4					11	15	8	7	6	10	9	3	2	1	5	4
5						14	9	8	7	6	10	4	3	2	1	5
6							5	4	3	2	1	10	9	8	7	6
7								1	4	3	2	15	14	13	12	11
8									2	5	3	11	15	14	13	12
9	1ère manche									1	5	12	11	15	14	13
10	2ème manche										4	13	12	11	15	14
11	3ème manche											14	13	12	11	15
12													6	9	8	7
13														7	10	8
14															6	10
15																9
16																

POUR LES CATEGORIES A 8 EQUIPES OU MOINS :

si 7 ou 8 équipes : Les équipes se rencontrent deux fois dans la saison, soit 14 matchs par équipe répartis en 5 matchs par manche sur les deux premières manches et 4 matchs sur la dernière manche. L'ordre des matchs est le suivant :

si 6 équipes : Les équipes se rencontrent toutes sur chaque manche, soit 15 matchs dans la saison.

	1	2	3	4	5	6	7	8	
1		7	6	5	4	3	2	1	1ère manche
2	14		5	6	3	2	1	4	2ème manche
3	13	12		7	2	1	4	3	3ème manche
4	12	13	14		1	4	3	2	
5	11	10	9	8		7	5	6	
6	10	9	8	11	14		6	5	
7	9	8	11	10	12	13		7	
8	8	11	10	9	13	12	14		

Déroulement des matchs pour les arcs classiques

Un match se gagne au meilleur des 4 sets de 6 flèches en 2 minutes, 2 flèches par archer, 1 seul archer au pas de tir. (cf règlement FFTA du tir par équipe)

En cas d'égalité à 4-4, le départage s'effectue par un tir de barrage : 1 volée de 3 flèches en 1 minute, 1 flèche par archer. Les matchs à vide doivent être tirés avec comptage des points (3 volées, 6-0 pour les arcs classiques et 4 volées pour les arcs à poulies), ils comptent comme « gagné ».

Déroulement des matchs pour les arcs à poulies

Les matchs peuvent être effectués sur les spots du bas sur cibles mousses avec des cœurs de matière différente du reste de la cible. La décision appartient au délégué technique s'il y en a un ou à l'arbitre responsable en cas d'absence de délégué.

Un match se gagne au meilleur score à l'issue de 4 volées de 6 flèches en 2 minutes, 2 flèches par archer, 1 seul archer au pas de tir. (cf règlement FFTA du tir par équipe)

En cas d'égalité à l'issue d'un match, le départage s'effectue par un tir de barrage : 1 volée de 3 flèches en 1 minute, 1 flèche par archer. Les matchs à vide doivent être tirés avec comptage des points, ils comptent comme « gagné ».

- CLASSEMENT DE LA DR :

Le classement final de la DR est effectué en cumulant les points obtenus sur l'ensemble des matchs avec les points de bonus obtenus lors des phases de qualification de chaque manche.

En cas d'absence à l'une des 3 manches, une pénalité de 15 points sera appliquée.

Pour les catégories à 16 équipes

En cas d'égalité de points après les 15 matchs de la saison, le départage se fait ainsi jusqu'à la suppression de l'égalité :

- ✓ total du nombre de points de set acquis par l'équipe (arcs classiques) ou du total de l'ensemble des scores des matchs des équipes sans addition d'éventuels scores de barrage (arcs à poulies).
- ✓ meilleur total des scores de qualification des 3 manches
- ✓ vainqueur du match ayant opposé les deux équipes encore à égalité

Pour les catégories à 8 équipes ou moins

En cas d'égalité de points après tous les matchs de la saison (14 ou 15), le départage se fait ainsi jusqu'à la suppression de l'égalité :

- ✓ total du nombre de points de set acquis par l'équipe (arcs classiques) ou du total de l'ensemble des scores des matchs des équipes sans addition d'éventuels scores de barrage (arcs à poulies).
- ✓ meilleur total des scores de qualification des 3 manches
- ✓ quand les équipes se sont rencontrées trois fois dans la saison, le vainqueur de 2 ou 3 des matchs les ayant opposés
- ✓ quand les équipes se sont rencontrées deux fois dans la saison, si chacune des équipes encore à égalité, a gagné un match, le cumul des points de sets (arcs classiques) ou des scores (arcs à poulies) réalisés sur ces deux matchs servira à départager les équipes. Si l'égalité persiste, un tirage au sort sera effectué.

Pour apparaître au classement national des clubs de DR, une équipe doit avoir participé à toutes les manches de la DR. Une absence pourra être acceptée si la justification apportée à la commission sportive est jugée recevable. À partir de 2 absences, l'équipe est considérée comme forfait, elle n'apparaît donc pas dans le classement final de la DR et sera rétrogradée en DD la saison suivante.

Cahier des charges

ORGANISATION GENERALE

- Rythme AB/CD,
- Les équipes DR sont rangées selon leur classement de l'année précédente pour la première étape et sur le classement provisoire pour les 2 suivantes. Pour la finale des DD, les équipes sont rangées selon le classement établi d'après les résultats fournis par les CD.
- Parking
- Fléchage si possible
- Sonorisation pour diffusion des infos et des résultats sur tout le terrain (musique)
- 6 à 8 arbitres par jour

GREFFE

- **MANDAT :**
 - à faire parvenir au secrétariat du CRIdF au moins 1 mois avant la compétition
 - **Horaires :** ouverture du greffe à 8h
début de l'échauffement à 9h : 30 minutes
début du tir de qualification : 9h30
début des matchs : le plus tôt possible après la fin du tir de qualification
(1 volée d'essai à 14h – 1^{er} match à 14h15)
 - **Lieux :** indiquer précisément l'adresse du site avec éventuellement les coordonnées GPS
 - **Catégories :** **DR :** Samedi : DRH HCl, HCo, FCl et DRE FCo = 48 équipes
Dimanche : DRE FCl, HCl, HCo = 48 équipes
Finale DD : Dimanche : HCl, FCl, HCo, FCo = 50 équipes
 - **Inscriptions :** rappeler la date limite d'envoi du 4^{ème} tireur
inscriptions individuelles possibles sur les DR (au bon vouloir de l'organisateur)
- **PAS DE TIR :**
 - Les équipes d'une même catégorie doivent être placées sur des cibles contiguës
 - Les archers d'une même équipe doivent tirer dans la même vague, sur des cibles à suivre
 - Les individuels peuvent compléter le pas de tir sur les DR
- **ACCUEIL DES TIREURS :**
 - 1 greffe par catégorie avec 2 personnes pour vérifier les licences et annoncer les cibles
 - 1 panneau d'affichage avec l'attribution des cibles par ordre alphabétique et par n° de cible

- RESULTATS :
 - 1 greffe pour 16 équipes max.
1 ordinateur et 2 personnes par greffe
 - Feuilles de marque : 1 feuille de marque par cible et par série
1 couleur de feuille de marque par catégorie d'équipe
1 contre-marque par archer
2 plaquettes par cible (marque et contre-marque)
 - Affichage des résultats : classement intermédiaire des équipes après la 1^{ère} série
classement des équipes après le tir de qualification
 - Affichage des matchs de l'étape par catégorie

TERRAIN

- CIBLERIE :
 - 1 cible par équipe lors des matchs soit, 50 cibles pour la finale des DD et 48 pour les DR
privilégier la ciblerie mousse
1 drapeau et 1 n° de cible par cible (cf règlementation en vigueur)
1 scoreur par cible pour les matchs des arcs classiques et 2 pour les arcs à poulies
 - Blasons :

Pour les DR

Samedi : 52 blasons de 122cm, 26 pour les qualifications et 26 pour les matchs si nécessaire
292 blasons de 80cm réduits, 144 pour les qualifications et 48 pour les matchs

Dimanche : 64 blasons de 122cm, 32 pour les qualifications et 32 pour les matchs si nécessaire
128 blasons de 80cm réduits, 96 pour les qualifications et 32 pour les matchs

Pour la finale des DD : 52 blasons de 122cm, 26 pour les qualifications et 26 pour les matchs si nécessaire
160 blasons de 80cm réduits, 120 pour les qualifications, 40 pour les matchs

Ces quantités sont données à titre indicatif et comme des minima.

- CHRONOTIR : 3 afficheurs minimum, synchronisés, 2 par terrain minimum si 2 terrains séparés.
- TRAÇAGE :

Couloirs de 4m de large avec 2 cibles par couloir

1 ligne de tir

1 ligne des 3m après la ligne de tir

1 ligne de 1m avant la ligne de tir

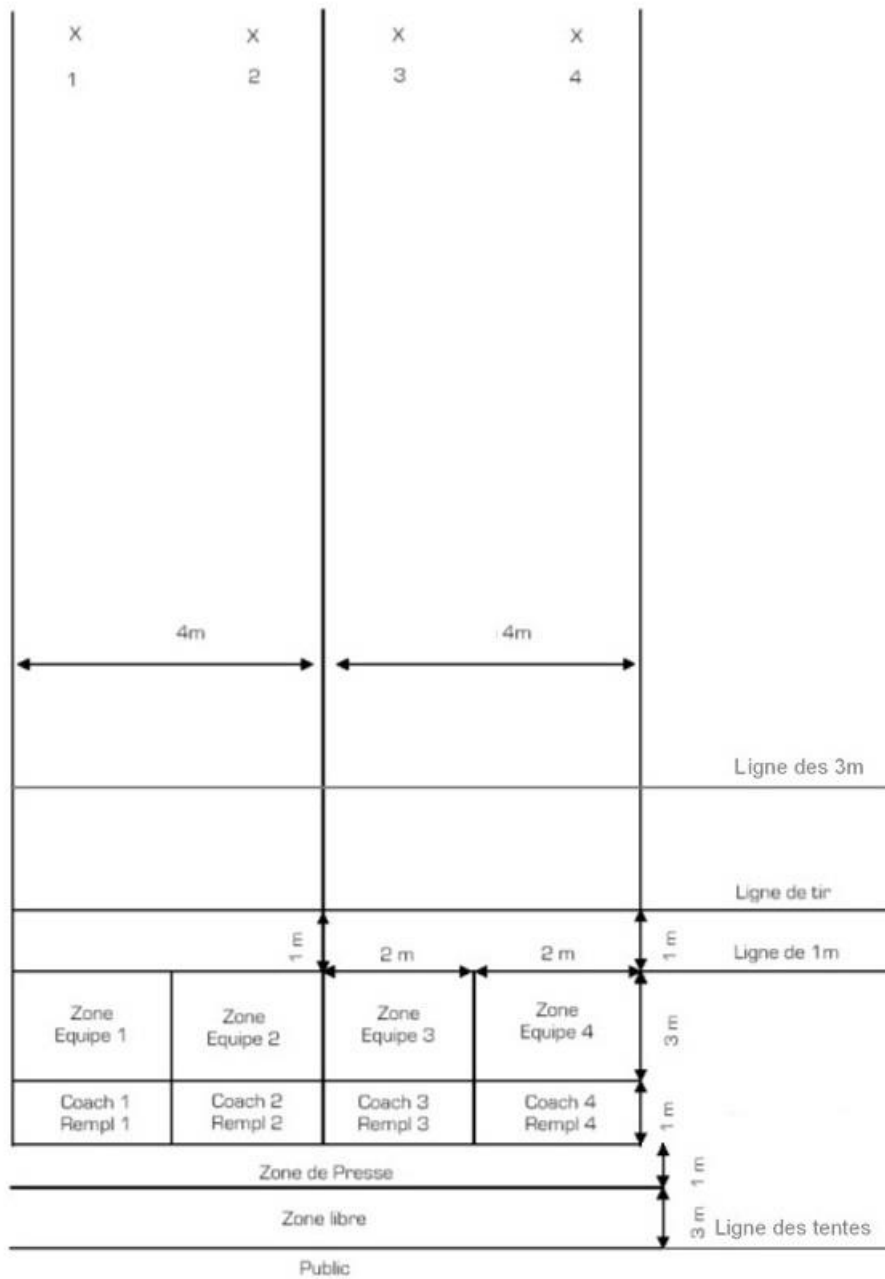
1 ligne d'attente 4m derrière la ligne de 1m

1 ligne des tentes 4m derrière la ligne d'attente

« carrés » de 2m de large x 4m de long pour les matchs par équipes

Si possible, laisser un couloir vide au milieu du terrain pour le poste de directeur de tir (DOS) avec un abri.

AMENAGEMENT DE LA LIGNE DE TIR POUR LE TIR PAR EQUIPES



BUVETTE

- Accueil des archers le matin (boissons chaudes et viennoiseries...)
- Restauration rapide pour la pause du midi

SANITAIRES

- Toilettes : prévoir au moins 2 toilettes hommes et 2 toilettes femmes à proximité du terrain de tir
- Local de contrôle anti-dopage

RECAPITULATIF DES BESOINS

- HUMAINS :
 - 6 personnes pour le greffe et la gestion des résultats (tir de qualification, matchs)
 - 6 à 8 arbitres
 - 6 à 8 personnes pour le terrain (blasons, ciblerie, scoreurs...)
 - 4 personnes pour la buvette
- MATERIELS :
 - 3 ordinateurs pour le greffe et la gestion des résultats
 - 1 ramette de papier blanc pour les contre-marques
 - 4 couleurs de papier différentes pour les feuilles marques (1 couleur par catégorie d'équipe)
 - 96 plaquettes pour les feuilles de marques et contre-marques avec protection contre la pluie
 - 4 marqueurs pour remplir les tableaux de matchs après chaque match
 - chaises sur le terrain pour les arbitres
 - 48 à 50 cibles de préférence en mousse avec leur chevalet
 - 48 à 50 drapeaux et n° de cible
 - 36 scoreurs
 - Blasons de 122cm et de 80cm réduits (6 zones) et clous en quantité suffisante selon la compétition
 - 2 paires de chronotir
 - Un abri pour le DOS placé au milieu du terrain si possible
 - De quoi tracer le terrain (peinture)
 - 5 panneaux d'affichage :
 - 1 au greffe pour l'attribution des cibles puis pour les résultats du tir de qualification et le programme des matchs de la manche par catégorie
 - 1 pour le suivi des matchs de l'étape sur le terrain derrière chaque catégorie (4 max.)

Programme type

8h : ouverture du greffe

9h : début de l'échauffement

9h30 : début 1^{ère} série du tir de qualification

11h : pause

11h20 : début 2^{ème} série du tir de qualification

12h50 : fin du tir de qualification

13h : aménagement du terrain :

 changement des blasons (notamment pour les arcs à poulies : 2 blasons par cibles)

 installation des scoreurs (1 par cible pour les arcs classiques, 2 pour les arcs à poulies)

13h : repas des arbitres

13h15 : affichage des résultats et du classement des équipes par catégorie pour vérification par les équipes avec indication de l'heure d'affichage

13h30 : affichage des matchs avec n° de cibles

 installation des panneaux d'affichage avec tableaux de matchs derrière chaque catégorie

14h : volée d'essai par équipe

14h15 : 1^{er} match

14h45 : 2^{ème} match

15h15 : 3^{ème} match

15h45 : Pause

16h : 4^{ème} match

16h30 : 5^{ème} match

17h : fin des tirs

17h15 : affichage des résultats de la manche et proclamation du classement final de la DR lors de la 3^{ème} manche.

Si les horaires du programme prévisionnel ne sont pas respectés, au-delà d'une tolérance de 30mn de retard en fin de journée, une pénalité de 200€ par 1/2h de retard pourra être retirée de l'aide financière accordée par le CRIdF. Le CRIdF saura prendre en compte des situations exceptionnelles.

Contacts

PRESIDENT CRIdF LANGRY MAURICE	PRESIDENT COM. SPORTIVE PELLEQUER MAURICE	PRESIDENT COM. ARBITRES MATHIS CHRISTIAN
-----------------------------------	--	---

Tél : 06.73.38.13.85
president@tiralarcidf.com

Tél : 06.07.96.09.56
maurice.pellequer@noos.fr
sportif@tiralarcidf.com

Tél : 06.43.48.20.72
mathis.tiralarc94@gmail.com
arbitre@tiralardidf.com

MANDATS (<i>mise en ligne</i>) BRUCHE BERNARD	CTS-R IdF TULLI Elisa	SECRETARIAT CRIdF LECLERCQ Delphine
--	--------------------------	--

Tél : 06.80.00.91.44
secretairegeneral@tiralarcidf.com

Tél : 06.30.23.02.05
ctridf@tiralarcidf.com

Tél : 01.49.82.75.80
comite@tiralarcidf.com