

COUPE DU PRESIDENT

Règlement

La Coupe du Président se dispute sous la forme d'un tournoi de tir beursault par équipes de trois archers à 50 mètres. Trois catégories peuvent être constituées :

- Toutes catégories arcs classiques (3 hommes ou 3 femmes ou mixte)
- Dames arcs classiques
- Toutes catégories arcs à poulies (3 hommes ou 3 femmes ou mixte)

Chaque club/compagnie du Comité Départemental ne peut présenter qu'une seule équipe par catégorie.

Un même tireur (dame ou arc à poulies) ne peut participer à la Coupe du Président dans deux catégories la même année.

• Tirage au sort des rencontres - Organisation du tournoi

Le tirage au sort et le choix des dates des rencontres sont effectués lors de l'Assemblée Générale du Comité Départemental.

Les compagnies qui ne désirent pas ou ne sont pas en mesure de participer peuvent ne pas prendre part au tirage au sort.

Constitution de poules de 3, 4 ou 5 équipes en fonction du nombre d'équipes inscrites.

Cas d'une seule poule : Le vainqueur de la Coupe est déterminé à l'issue des matchs de poule.

Cas de deux poules : A l'issue des matchs de poules, le premier de la poule 1 rencontre le deuxième de la poule 2, le deuxième de la poule 1 rencontre le premier de la poule 2. Les vainqueurs de ces demies finales se rencontrent pour déterminer le vainqueur de la Coupe.

La Coupe du Président est remise en jeu tous les ans, et le nom du vainqueur est gravé chaque année.

Une coupe souvenir est attribuée à chacune des équipes finalistes.

• Déroulement du tir - Décompte des points

Les équipes d'une poule se rencontrent sur une journée selon le tableau ci-dessous :

Poule de 3 équipes :

Jeu n°1
Equipe 2 – Equipe 3
Equipe 1 – Equipe 3
Equipe 1 – Equipe 2

Poule de 4 équipes (jeu d'arc double) :

Jeu n°1	Jeu n°2
Equipe 1 – Equipe 4	Equipe 2 – Equipe 3
Equipe 1 – Equipe 3	Equipe 2 – Equipe 4
Equipe 1 – Equipe 2	Equipe 3 – Equipe 4

Poule de 5 équipes (jeu d'arc double) :

Jeu n°1	Jeu n°2
Equipe 2 – Equipe 5	Equipe 3 – Equipe 4
Equipe 1 – Equipe 3	Equipe 4 – Equipe 5
Equipe 1 – Equipe 5	Equipe 2 – Equipe 4
Equipe 1 – Equipe 2	Equipe 3 – Equipe 5
Equipe 2 – Equipe 3	Equipe 1 – Equipe 4

Les équipes sont composées de trois tireurs, avec possibilité de deux remplaçants. Aucun tireur ne peut être remplacé en cours de match, sauf blessure ou bris d'arc. Un ou deux tireurs peuvent être remplacés entre chaque match.

Les équipes ont droit à une halte d'essai, avant chaque match.

Les matchs se déroulent sur cinq haltes. Un tirage au sort détermine l'ordre de tir des équipes. Le changement d'ordre intervient après deux haltes et demie.

Les tireurs d'une équipe tirent tour à tour une flèche, puis les tireurs de l'autre équipe.

A chaque volée, l'équipe ayant la flèche la plus près du centre marque un point, ou deux points si elle a les deux meilleures flèches (deux points maximum par volée).

Une flèche en dehors de "l'honneur" ne peut donner de point.

Les flèches sont départagées selon la distance du centre de la cible au bord du tube.

En cas de litige entre deux flèches, le coup est déclaré nul.

A la fin des 5 haltes, l'équipe ayant marqué le plus de points gagne le match et marque 3 points, l'équipe perdante zéro. En cas d'égalité, chaque équipe marque un point.

Le vainqueur de la poule est l'équipe ayant marqué le plus de points. En cas d'égalité dans la poule, le départage se fait sur la meilleure différence entre flèches gagnées et perdues, puis sur le nombre total de flèches gagnées. Enfin si l'égalité persiste, une flèche de barrage est tirée. L'équipe ayant la flèche la plus près du centre est déclarée vainqueur de la poule.