



Règlement de la Coupe Terrienne

1- GÉNÉRALITÉS

Article 1. Création

Les sociétés de Flandre Terrienne organisent en **1984 la première COUPE TERRIENNE**.
Son organisation est attribuée au comité organisateur.

Article 2. Objet

La Coupe Terrienne est une compétition qui se dispute entre les équipes de sociétés de Flandre Terrienne, et par élimination directe à chaque tour.

Article 3. Comité Organisateur

Le comité organisateur a la responsabilité de l'organisation de la Coupe Terrienne.

Il met à jour le règlement de la Coupe Terrienne.

Il nomme parmi ses membres un secrétaire administratif.

Il fixe chaque année le montant de la cotisation pour l'année suivante (pour frais d'organisation, annonces dans « l'archer » et achat de lots pour les finalistes.

Il étudie tous les cas litigieux qui peuvent survenir, qui lui sont soumis par le secrétaire administratif, ou par tout autre moyen.

Le comité organisateur est composé de membres, représentants (en licence sportive) des sociétés de Flandre Terrienne (président ou membre accrédité par celui-ci).

Un seul membre par société peut faire partie du comité organisateur de la Coupe Terrienne.

Pour entrer au comité, il faut être présenté par sa société sportive, par un courrier du président de celle-ci, adressé au secrétaire administratif de la Coupe Terrienne, avant la réunion annuelle du comité.

En plus des membres désignés ci-dessus, le Président de la société ayant remporté l'édition précédente est membre de droit du comité de la Coupe Terrienne

Le comité organisateur se réunit une fois par an, sur convocation du secrétaire administratif, au stand de la société vainqueur l'année précédente. Cette réunion aura lieu en principe la semaine précédent le Congrès de l'UAANF.

A l'ordre du jour permanent de cette réunion seront inscrits les points suivants :

Bilan sportif de l'année précédente

Bilan financier de l'année précédente

Etude du calendrier proposé par le secrétaire administratif

Tirage au sort du tour préliminaire

Article 4. Mises

Les droits d'inscriptions sont collectés par le secrétaire administratif.

15% environ de cette somme servira au paiement des 3 plats destinés à récompenser les 3 équipes finalistes.

10% environ de cette somme servira à couvrir les frais de fonctionnement.

75% des droits d'inscription seront versés à la société chargée de l'organisation de la finale. Cette somme servira exclusivement à récompenser les équipes finalistes, et ne pourra être utilisée comme dotation pour le tir annexe. Une partie de la somme servira en priorité à l'achat d'une belle coupe ou objet d'art pour chacune des trois équipes en fonction de leur classement. Le reliquat servira ensuite à l'achat de récompenses individuelles pour les 18 finalistes.

2- ÉQUIPES

Article 5. Composition d'une équipe

Chaque équipe est composée de **6 archers** faisant partie de la société qu'ils représentent. Tous les archers doivent être **licenciés à l'UAANF (et donc assurés)**.

La majorité des archers d'une équipe doit être de nationalité française.

Un archer participant à la Coupe d'Artois ou à la Coupe Maritime ne peut participer à la Coupe Terrienne.

La composition de chaque équipe peut changer après chaque rencontre. Un archer ayant participé à la Coupe Terrienne avec une équipe ne peut en aucun cas tirer dans une autre équipe (de la même ou d'une autre société) la même année.

Chaque équipe désigne un responsable appelé « capitaine », dont le nom et le numéro de téléphone sont communiqués.

Article 6. Responsabilité

Le capitaine, s'engage :

à faire respecter le règlement,

à s'occuper avec le capitaine de l'équipe adverse à fixer une date de rencontre,

à rédiger (ou déléguer un archer pour ce travail), la feuille de rencontre,

à parapher cette feuille de rencontre afin de valider les résultats,

à adresser, si son équipe est victorieuse, dans un délai de 24 heures, la feuille des résultats au secrétaire administratif de la Coupe Terrienne.

Article 7. Nombre d'équipes

Chaque société de Flandre Terrienne peut présenter autant d'équipes qu'elle le souhaite en respectant l'Article 5.

Article 8. Equipe incomplète et Retard

Une équipe considérée incomplète (moins de 6 archers) peut participer à la rencontre.

L'archer se présentant après le début du tir de son équipe peut prendre part à cette compétition **sans flèche de retard**.

En aucun cas le remplacement d'un tireur n'est permis en cours de rencontre.

Article 9. Accident

Si, **en cours de rencontre**, un archer était blessé, ses équipiers tireront à tour de rôle à sa place (il en sera fait mention sur la feuille de match).

Article 10. Sanctions

Si une équipe est victorieuse en ayant fait tirer un ou plusieurs archers ne correspondant pas aux critères de l'article 5 ou de l'article 8, elle sera disqualifiée.

3- DÉROULEMENT

Article 11. Inscriptions

Le secrétaire administratif fera parvenir, début janvier, à chaque société par courrier adressé au Président ou à toute personne désignée par celui-ci, les documents pour les inscriptions des équipes.

La date limite d'inscription sera fixée par le secrétaire administratif.

Les montant de l'inscription par équipe (fixé par le comité) y sera précisé.

Les engagements sont à adresser au secrétaire administratif accompagnés du droit d'inscription pour le nombre d'équipes proposés (de préférence chèque bancaire ou postal, à l'ordre indiqué sur le formulaire d'inscription).

Article 12. Calendrier

Le calendrier de la saison (établi lors de la réunion annuelle du comité) précisera le nombre de tours éliminatoires et la date limite de ceux-ci. Si le nombre d'équipes engagées l'impose, un tour préliminaire aurait lieu.

La finale se déroulera à une date confirmée le jour du calendrier de l'UAANF.

Article 13. Lieu des rencontres

Au tour préliminaire, chaque rencontre aura lieu sur le terrain de l'équipe tirée la première au sort.

Au premier tour, les rencontres auront lieu également sur le terrain de l'équipe tirée la première au sort (il n'est pas tenu compte du tour préliminaire).

Pour les tours suivants, chaque rencontre se dispute sur le stand de l'association ayant tiré le plus grand nombre de fois à l'extérieur lors des tours précédents, ou, en cas d'équivalence, sur le stand de l'équipe tirée la première au sort (le tour préliminaire n'entrant pas en ligne de compte).

En cas d'empêchement, ou imprévu de dernière minute, la rencontre se disputera sur le stand d'une société voisine, avec le consentement de cette dernière. Dans ce cas, l'équipe appelée « recevante » tire la première. La société d'accueil devra être situé géographiquement de manière à ne pas allonger le déplacement de l'équipe visiteuse.

Article 14. Tour préliminaire

Un tour préliminaire aura lieu de manière à ramener le nombre d'équipes à 48 pour le premier tour.

Le sort désigne les équipes opposées les unes aux autres.

Les équipes qui ont été tirées au sort pour le tour préliminaire l'année précédente sont exemptes du tour préliminaire pour l'année en cours. Cependant, si le nombre d'équipes retenues pour le tirage au sort du tour préliminaire était insuffisant pour arriver au résultat de 48 équipes qualifiées pour le premier tour, seront mises en premier dans le panier toutes les équipes qui n'ont pas participé au tour préliminaire l'année précédente ; et le panier serait complété par un tirage au sort entre les équipes qui ont participé au tour préliminaire l'année précédente de manière à obtenir le nombre d'équipes nécessaires.

Deux équipes de la même société ne peuvent se rencontrer au tour préliminaire.

Le tirage au sort du tour préliminaire aura lieu lors de la réunion annuelle du Comité Organisateur de la Coupe Terrienne.

Article 15. Tours suivants

Deux équipes de la même société peuvent se rencontrer à partir du premier tour.

Le tirage au sort des tours suivants est effectué sur le terrain d'une société de la Flandre Terrienne par le secrétaire administratif **en présence** d'au moins **deux délégués** de la Coupe Terrienne, ou de **deux capitaines** d'équipes inscrites.

Article 16. Finale

La finale oppose en principe 3 équipes, sur le terrain de l'équipe victorieuse l'année précédente, même si une équipe de cette société est qualifiée pour cette finale.

L'ordre de tir de la finale sera déterminé par un tirage au sort qui aura lieu le matin même vers 11 heures.

Les horaires de tir de chaque équipe sont :

1^{ère} équipe - de 14 heures30 à 15 heures 45

2^{ème} équipe - de 16 heures à 17 heures 15

3^{ème} équipe - de 17 heures30 à 18 heures 45

La finale sera dirigée par des membres du comité, désignées quelques jours avant celle-ci, parmi les membres du comité ne faisant pas partie des sociétés des équipes qualifiées pour la finale.

Seuls les capitaines des équipes sont habilités à intervenir auprès des arbitres.

4- MODALITÉS D'UNE RENCONTRE

Article 17. Perche

La grille devra contenir un **minimum de 40 oiseaux**, il n'y a pas de limite maximum.

Article 18. Arcs

Les **viseurs** et les **arcs à roulettes** sont **strictement interdits**.

Article 19. Oiseaux et valeurs des points

Les oiseaux sont des tonneaux.

Tous les oiseaux doivent être **entiers et identiques**.

Honneur : 6 points

Supérieurs : 5 points

Intermédiaires : 4 points

Inférieurs : 3 points

Petits oiseaux : 1 point

Tout ce qui tombe d'un coup de flèche compte.

Article 20. Remplissage de la perche

Pour tous les tours éliminatoires, le garnissage de la perche s'effectue par moitié par un membre de chaque équipe, la mise en place de l'honneur étant réalisée par la personne de l'équipe adverse.

Les oiseaux seront mis **pour chaque équipe par les deux mêmes personnes**.

Les oiseaux de la finale seront mis par les membres du Comité Organisateur de la Coupe Terrienne (la même personne pour les trois équipes).

5- ORDRE ET DÉROULEMENT DES TIRS

Article 21- Date de tir

La rencontre aura lieu à la date prévue par les deux capitaines, en respectant **strictement** l'heure de début de la compétition (délai : 15 minutes sauf cas exceptionnel).

Il est recommandé aux équipes de confirmer par écrit les accords verbaux sur la date et l'heure de la rencontre.

Article 22. Désaccord sur la date de tir

Si aucun accord n'intervient entre les équipes, celles-ci devraient **obligatoirement** se rencontrer à **18 heures** le jour fixé comme **date limite**.

Sera déclarée « forfait » l'équipe n'étant pas représentée à **18h15** au pied de la perche.

Si aucune équipe ne se présentait, un tirage au sort désignerait l'équipe victorieuse.

Article 22-A. Impondérable (additif du 27 février 2008)

Si deux équipes doivent se rencontrer le dernier jour d'un tour et que cette rencontre ne peut avoir lieu à cause d'un impondérable (météo ou autre) ?

1 – La rencontre devra obligatoirement avoir lieu le lendemain, à une heure décidée conjointement entre les deux équipes. Si les deux équipes ne sont pas d'accord sur l'horaire, ce sera obligatoirement à 18 heures.

2 – Si c'est pour le dernier tour avant la finale et que le tour se termine la veille de la finale, la rencontre aura lieu obligatoirement le lendemain matin à 10 heures.

3 – Dans tous les cas, le secrétaire administratif de la Coupe Terrienne sera tenu au courant.

4 – Rappel : Il y a la possibilité de tirer sur un autre terrain voisin, voire chez l'adversaire (l'ordre de tir restant le même).

Article 23. Temps imparti

Sauf accord préalable entre les deux capitaines, le **temps imparti à chaque équipe** pour tirer les 30 tours est **de 1 heure 15, pause comprise**. Une équipe qui commence en retard doit essayer de rattraper ce retard dans son temps de tir (**ceci est valable pour les deux équipes**).

Les dépassements provoquant des litiges seront tranchés par la commission.

Article 24. Points à noter

Sur la feuille des résultats seront précisés **l'heure de début et de fin de tir de chaque équipe**.

Article 25. Déroulement du tir

Les six archers tirent dans l'ordre d'inscription sur la feuille de match, chacun trente flèches sur grille pleine et honneurs, sans bascule.

L'équipe à domicile tire la première ses trente tours, puis après basculage et regarnissage de la perche, c'est le tour de l'équipe visiteuse.

Article 26. Comptabilisation des points

Elle est réalisée par le capitaine de l'équipe adverse, ou par un membre délégué par celui-ci. Un **contrôle final** est effectué à chaque bascule afin de valider les écrits.

Article 27. Résultats

Est déclarée gagnante l'équipe qui a totalisé le plus de points à l'issue de sa série de trente tours.

En cas d'égalité de points à l'issue du tir, le rabattage se fera en deux tours sur grille et honneurs remplis pour chaque équipe, l'équipe visitée tirant toujours la première.

S'il y a de nouveau égalité, il y aura de nouveau barrage, dans les mêmes conditions.

6- INCIDENTS

Article 28-1. Broche cassée

Si une broche casse au cours d'un tir ?

1 - Rappel : l'oiseau n'est accordé que si la broche qui le portait est entièrement dégarnie.

2 - Si la broche a cassé pendant le tir de la première équipe et que l'oiseau ne compte pas (broche pas entièrement dégarnie), le tir continue normalement. La deuxième équipe tirera alors avec un oiseau en moins (comme la première équipe).

3 - Si la broche casse pendant le tir de la première équipe et que l'oiseau est comptabilisé, la ressouder à la pause (après le tir de la première équipe), si cela peut être fait rapidement (maximum un quart d'heure); à condition que les deux équipes soient d'accord, et que les jours soient assez longs, de façon que la deuxième équipe ne soit pénalisée à tirer dans le noir.

4 - Si la solution de la soudure n'est pas possible, la deuxième équipe commence avec un oiseau en moins, et il sera procédé à une bascule pour remettre un oiseau dès que le premier oiseau est abattu. S'il s'agit d'un doublé (ou plus), l'oiseau sera remis à la broche la plus basse dans la grille.

5 - Si la broche casse pendant le tir de la deuxième équipe et que l'oiseau ne compte pas, remettre un oiseau à la broche vide la plus proche, à la même barre.

6 - En cas de rupture d'une barre d'honneur, la solution retenue est la réparation immédiate. S'il est impossible de réparer immédiatement, cet oiseau sera annulé pour les deux équipes.

Si la rupture d'une barre d'honneur a lieu après le début du tir de la deuxième équipe, cet oiseau sera annulé pour les deux équipes.

Article 28-2. Flèche coincée (additif du 29 février 2012)

Si une flèche est coincée dans la grille au cours d'une rencontre de tour éliminatoire ou de la finale:

Pour tous les tours de la coupe terrienne (du tour préliminaire à la finale), sur une **perche traditionnelle**, il n'y a **pas de bascule** pour enlever la flèche.

Sur une **perche à panier**, la **grille** sera **descendue** pour enlever la flèche, **mais ne sera pas basculée**.

Article 28-3. Finale arrêtée (additif du 27 février 2013)

Si la finale doit être interrompue, pour quelque raison que ce soit (météo, sécurité ...) et ne peut reprendre, elle devra être recommencée à zéro pour les trois équipes finalistes à une autre date.

L'attente maximum sera de **1 heure 30** (en une seule fois ou sur plusieurs arrêts cumulés).

Les heures d'arrêt et de reprise seront notées sur la feuille de tir.

7- LITIGES

Article 29. Acception du règlement

L'inscription en Coupe Terrienne implique l'acceptation du présent règlement.

Les cas litigieux seront soumis au responsable administratif qui consultera le Comité Organisateur.

Le Comité Organisateur est composé à ce jour de :

Mr Philippe BEYAERT, secrétaire administratif,

Mr Nicolas CHOQUET, Mr Christian DEHONGHER, Mr Marc EVERAERE, Mr Jean FUMOUX, Mr Joseph OURDOUILLIE, Mr Guy SANTRAIN, Mr Christian SMAGGHE, Mr André TRAMCOURT.

Règlement mis à jour le 27 février 2013

.....