

COUPE du PRÉSIDENT

3 tournois :

- Toutes catégories arcs classiques : équipes de 4 tireurs
- Dames arcs classiques : équipes de 3 tireurs
- Toutes catégories arcs à poulies : équipes de 3 tireurs

Règlement (si au moins 5 équipes participantes)

(m.à.j. février 2013)

dans le cas où le nombre d'équipes participantes est inférieur à 5 : voir annexe

La Coupe du Président se dispute sous la forme d'un tournoi de tir beursault par équipes de deux archers minimum à 50 mètres.

Chaque compagnie de la Ronde 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.

• **Déroulement du tir - Décompte des points**

Chaque rencontre est disputée dans un Jeu d'Arc en deux manches et une belle, s'il y a lieu.

L'équipe qui tirera la première lors de la 1^{ère} manche est désignée à la suite d'un tirage au sort, puis il y a changement au départ de la 2^{ème} manche, au départ de la belle et dès que l'une des équipes a atteint 6 points à la belle.

Aucun tireur ne peut être remplacé au cours d'une rencontre, sauf blessure ou bris d'arc.

Les équipes ont droit à deux haltes d'essai.

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.

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.

Chacune des deux premières manches est remportée par l'équipe atteignant la première 10 points.

La belle est remportée par l'équipe atteignant la première 12 points.

• **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 de la Ronde.

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

Pour chaque rencontre et à chaque tour éliminatoire, la compagnie la première citée au tirage reçoit l'autre.

La compagnie qui reçoit doit prendre contact avec l'autre, faute de quoi elle peut être déclarée forfait. En cas de désaccord sur le choix du jour et de l'heure du tir, celui-ci aura lieu le samedi après-midi du week-end désigné.

Si elle ne dispose pas d'un Jeu d'Arc, elle peut se rendre chez l'adversaire ou demander un Jeu neutre.

L'équipe vainqueur de la rencontre est qualifiée pour le tour suivant et doit en avvertir le Président qui lui indiquera éventuellement son prochain adversaire.

Si une équipe ayant gagné un tour annonce *le jour même* qu'elle ne peut disputer le tour suivant (déclare forfait), l'équipe battue est rachetée et peut si elle le désire disputer le tour suivant à la place de l'équipe déficiente.

La finale a lieu dans le Jeu du vainqueur du tournoi toutes catégories classiques de l'année précédente. Elle est supervisée par un arbitre étranger aux compagnies finalistes.

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.