

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TIR À L'ARC
COMITÉ DÉPARTEMENTAL DU VAR 83

RÈGLEMENT RASSEMBLEMENTS DÉBUTANTS

Modifié le 26.01.2026

Généralités

Ces rassemblements sont uniquement réservés aux arcs classiques et barebow, et seulement les archers n'ayant jamais participé à un concours officiel.

La saison comptabilise les scores des concours Varois. L'archer doit avoir participé à **3 tirs au minimum** pour prétendre au titre de la finale annuelle.

Seuls les archers ayant une licence compétition peuvent participer aux concours débutants et jeunes.

L'inscription par concours et par archer est de 5€ (3€ pour le club et 2€ reversés au Comité départemental de tir à l'arc du Var).

Il n'est pas possible d'inscrire un concours spécial jeune et un concours club loisir pour la même date.

Il n'est pas possible d'organiser un tournoi poussin et un rassemblement débutant en même temps.

Les catégories ouvertes sont : U11, U13, U15, U18, U21 filles et garçons ainsi que les adultes dès S1 femmes et hommes, du département du var :

- Pendant leurs deux premières années de licence FFTA pour les jeunes,
- Pendant les deux premières années de licence FFTA pour les adultes, également,
- Pour la troisième année de licence pour ceux n'ayant pas atteint le niveau AS, sauf les adultes pour qui la règle débutant s'applique à deux années maximum,

Une catégorie HANDI mental et physique est créée pour les archers en possession de la carte HANDI. Ils suivent le même parcours que les non-handis

Les jeunes archers doivent être accompagnés sur le lieu du rassemblement par un adulte représentant la compagnie ou le club.

L'organisateur doit prévoir :

- Un marqueur adulte (un parent d'archer mineur est considéré représentant) de club par cible ou par peloton, ce marqueur ne peut être du même club que les archers pour qui ils comptent les points,
- Les feuilles de marque,
- Un arbitre « bénévole » (aucune obligation légale d'un arbitre officiel, toutefois un entraîneur ou un encadrant est conseillé à minima),

Le classement doit être effectué par catégorie et par sexe pour tous.

Le club organisateur devra rentrer les résultats sur le logiciel « Résult'arc » et les transmettre aussitôt à :

- Le comité départemental du var : cdarc83@gmail.com

- La délégation jeunes et formation : franck.ambro1977@gmail.com

Tableau des niveaux pour les JEUNES arc classique :

Niveaux	Indications	Changement de niveau
POUSSINS U11	Ils restent dans leur catégorie poussins	au changement de catégorie U13
NIVEAU 3	Débutants 1 ^{ère} année de licence toutes catégories	A 240 points, ils passent au niveau 2
NIVEAU 2	Archers en 2 ^{ème} année de licence ou étant dans ce niveau la saison précédente	A 240 points au niveau 2, ils passent au niveau 1
NIVEAU 1	Score ≥ 240 points en niveau 2 ou étant dans ce niveau la saison précédente	A 240 points au niveau 1, ils passent au niveau AS (archer supérieur)
NIVEAU AS	Score ≥ 240 points en niveau 1 ou étant dans ce niveau la saison précédente	A 240 points au niveau AS
MASTER	Jeunes en 3 ^{ème} année de licence et n'ayant pas atteint le niveau AS	

Tableau des niveaux pour les JEUNES barebow:

Les arcs bare bow tirent aux mêmes distances que les classiques

Niveaux	Indications	Changement de niveau
POUSSINS	ils restent dans leur catégorie poussin	dès U13
NIVEAU 3	Débutants 1 ^{ère} année de licence	A 180 points, ils passent au niveau 2
NIVEAU 2	Archers en 2 ^{ème} année de licence ou étant dans ce niveau la saison précédente	A 180 points au niveau 2, ils passent au niveau 1
NIVEAU 1	Score ≥ 240 points en niveau 2 ou étant dans ce niveau la saison précédente	A 180 points au niveau 1, ils passent au niveau AS
NIVEAU AS	Score ≥ 240 points en niveau 1 ou étant dans ce niveau la saison précédente	A 180 points au niveau AS
MASTER	Jeunes en 3 ^{ème} année de licence	

Les archers qui sortent des RD (Rassemblements Débutants) pourront soit tirer en catégorie MASTER jusqu'à la fin de la saison, soit participer aux concours officiels FFTA.

Tableau des niveaux pour les ADULTES toutes armes :

Niveaux	Changement de niveau
NIVEAU bleu	A 240 points, ils passent au niveau rouge
NIVEAU rouge	A 240 points au niveau rouge, ils passent au niveau jaune
NIVEAU jaune	A 240 points au niveau jaune, ils passent au niveau Expert

A 240 points au niveau jaune, ils peuvent prétendent aux compétitions officielles FFTA ou finir la saison en tant que Expert

Cibles anglaises (intérieur et extérieur)

1 ou plusieurs départs, au choix de l'organisateur suivant le nombre d'inscrits

Objectif :

- Concours « individuel »

Organisation :

- 2 volées d'entraînement puis 1 série de 10 volées de 3 flèches
- Temps de tir de 2 minutes pour une volée de 3 flèches avec contrôle du temps par les feux au rythme AB/CD ou AB/CD/EF

Distances de tir et blasons pour JEUNES arc classique et barebow

Catégories	Poussins	Niveau 3	Niveau 2	Niveau 1	Niveau AS	MASTER	
Distances	10m	15m	15m	15m	15 m	15 m	
Blasons	122cm	122cm	80cm	60cm	40 cm	40 cm	

Distances de tir et blasons pour ADULTES arc classique et barebow

Catégories	Niveau bleu	Niveau rouge	Niveau jaune	Expert
Distances	15m	15m	15m	15m
Blasons	80cm	60cm	40cm	40

Finale départementale

Généralités :

- Ouvert à tous les archers jeunes et adultes n'ayant pas fait de concours officiels FFTA mais ayant participé à au moins 3 rassemblements débutants
- En individuel

Déroulement

- Le matin : tirs qualificatifs avec 3 volées d'entraînement puis 1 série de 10 volées de 3 flèches
- L'après-midi : duels (volées de 3 flèches) entre les archers d'une même catégorie. Duels en 3 sets gagnants et matchs de classement

Organisation :

- Inscription 1 semaine maximum avant le concours,
- Le représentant du club ou de la compagnie confirme les noms des archers à l'ouverture du greffe le matin,
- Récompense aux 3 premiers de chaque catégorie,
- Lors de la remise des résultats à la finale départementale, un trophée sera également remis à l'archer ayant participé à tous les rassemblements débutants. En cas d'égalité, c'est le plus jeune archer (ou niveau) qui remporte le trophée. En cas d'égalité, le départage se fera sur le plus haut score de la saison.

Parcours découverte (3 disciplines)

Généralités :

Parcours de 12 cibles :

- 6 cibles tir en campagne sur blasons de 20, 40, 60 et 80cm
 - o 3 cibles connues : 20, 40 et 60cm
 - o 3 cibles inconnues : 40, 60 et 80 cm
- 3 cibles 3D
- 3 cibles nature

L'implantation des cibles peut être panachée. Les filles et les garçons sont classés séparément dans tous les niveaux (Poussins, niveaux 3 et 2 qui tirent à 15m sur 80 et niveau 1 qui tirent à 15m sur 60 cm)

Ordre de tir

Parcours nature : les archers tirent 2 flèches du piquet correspondant à leur niveau sur blason (exemple : lynx, ours debout, cerf, marcassin)

- Poussins : 2 flèches au piquet blanc
- Niveaux 3 et 2 : 2 flèches au piquet bleu (5 à 20m)
- Niveau 1: 2 flèches au piquet rouge (5 à 25m)

Parcours 3D : les archers tirent 2 flèches du piquet correspondant à leur niveau :

- Poussins : piquet blanc
- Niveaux 3 et 2 : piquet bleu (5 à 20m)
- Niveau 1: piquet rouge (5 à 25m)

Parcours tir en campagne : les archers tirent 3 flèches du piquet correspondant à leur niveau sur des blasons de 20, 40, 60 ou 80

- Poussins : piquet blanc
 - o Inconnues : 5/10 – 5/10 – 5/10
 - o Connues : 5, 5, 10m
- Niveaux 3 et 2 : piquet bleu (5 à 20m)
 - o Inconnues : 5/10 – 5/15 – 10/20m
 - o Connues : 5, 10, 15m

- Niveau 1 : piquet rouge
 - o Inconnues : 10/15 – 10/20 – 15/25m
 - o Connues : 10, 15, 20m

Catégories classique	Poussins	U13, U15, U18, U21				Master et Expert
		Niveau 3	Niveau 2	Niveau 1	Niveau As	
Distances	Piquet blanc	Piquet bleu	Piquet bleu	Piquet rouge	Piquet rouge	Piquet rouge
Campagne connues	5-5-10 m	5-10-15 m		10-15-20 m		
inconnues	5/10-5/10-5/10 m	5/10 - 5/15-10/20 m		10/15 - 10/20 - 15/25 m		
3D inconnues	5 à 10 m	5 à 20 m		5 à 25 m		
Nature inconnues	5 à 10 m 2 flèches au même piquet	5 à 20 m 2 flèches au même piquet		5 à 25 m 2 flèches au même piquet		

Comptage des points

- Tir en campagne : 6 zones de 1 à 6
- Tir sur cible 3D :
 - o 11pts : petit cercle dans zone vitale
 - o 10 pts : cercles dans la zone vitale
 - o 8 pts : reste de la zone vitale
 - o 5 pts : reste de l'animal
 - o 0 pt : sabots, cornes et hors cible
- Tir nature :
 - o Zone tuée : 1^{ère} flèche 20 pts, 2^{ème} flèche 15 pts
 - o Zone blessée : 1^{ère} flèche 15 pts, 2^{ème} flèche 10 pts

Matériel encadrement :

- 3 cibles 3D (exemple : lynx, ours debout, cerf, marcassin)

- 9 cibles Fawofield
- 2 jeux de blasons campagne de 20, 40, 60 et 80 cm
- 3 blasons animaliers
- Pas de tir : $3 \times 12 = 36$ piquets
- Pas stop : 12
- 4 talkie-walkie