

## REGLEMENT DE LA COUPE DES COUPES

### ARTICLE 1 :

L'U.A.A.N.F. organise, chaque année une compétition dénommée : "Coupe des Coupes".  
Cette compétition oppose les équipes ayant remporté les coupes :

- D'Artois
- De Flandre Maritime
- De Flandre Terrienne.

### ARTICLE 2 :

La date de la finale est fixée soit le troisième ou quatrième week-end du mois de Septembre (Samedi ou Dimanche).

Elle se déroule sur le stand de l'équipe victorieuse l'année précédente.

La finale débutera à 14 h 00.

**Le temps imparti lors de la final est de 1H45mn par équipe, pause comprise (le responsable du contrôle des points notera l'heure de début et fin de tir). Si l'équipe n'ayant pas terminé dans le temps imparti, elle se verra dans l'obligation d'arrêter de tirer, et la perche sera basculée.**

### ARTICLE 3 :

Ordre de tir :

Le secteur de l'équipe victorieuse de l'année précédente débute la compétition. Les autres équipes suivent par ordre alphabétique de Secteur (Artois, Maritime, Terrien).

### ARTICLE 4 :

L'association organisatrice de la Coupe des Coupes bénéficie le jour même d'un tir annexe comptant pour le championnat.

### ARTICLE 5 :

**Mise en place des oiseaux :**

Un membre du Conseil d'Administration de l'U.A.A.N.F. garnit la perche pour chacune des équipes finalistes.

Le nombre d'oiseaux dans la grille est fixé à quarante minimum et soixante maximum, honneurs en sus.

### ARTICLE 6 :

Les oiseaux doivent être de type Tonneaux Lg 54mm x Diam 31 mm (+/- 1 mm)

**Valeur** des oiseaux :

- L'honneur : six points
- Les côtés supérieurs : cinq points
- Les côtés intermédiaires : quatre points
- Les côtés inférieurs : trois points
- Les petits : un point.

## **ARTICLE 7 :**

Les six archers de chaque équipe finaliste tirent chacun trente cinq flèches, dans l'ordre d'inscription, sur grille et honneurs sans bascule, *(Exemple ; Si une flèche reste coincée dans la perche celle-ci ne doit pas être basculée).*

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

Un archer malade ou blessé en cours de compétition, peut être remplacé par ses coéquipiers qui tirent à sa place, à tour de rôle. Mention en est faite au Procès verbal du concours. Un équipier manquant, ne peut être remplacé. L'équipe, dans ce cas tire selon sa composition diminuée ou déclare forfait.

## **ARTICLE 8 :**

Les archers composant les équipes finalistes doivent être fédérés dans l'association qu'ils représentent. La majorité des membres composant une équipe doit être de nationalité Française.

Un membre d'une équipe finaliste au titre d'un secteur ne peut participer à la finale au titre d'un autre secteur.

## **ARTICLE 9 :**

L'équipe est déclarée gagnante, par un score supérieur à celui de l'adversaire.

En cas d'égalité de points à l'issue du tir, une flèche supplémentaire est accordée à chaque archer des équipes, pour les départager, et, si besoin est, on recommence jusqu'à ce que l'une des deux équipes soit victorieuse, dans le même ordre de tir que défini à l'article 3.

Les flèches supplémentaires se tirent sur grille et honneurs remplis pour chaque équipe.

## **ARTICLE 10 :**

Si plusieurs équipes dégarnissent entièrement la perche avant la fin des trente cinq tours réglementaires, l'équipe ayant décoché le moins de flèches est déclarée victorieuse.

## **ARTICLE 11 :**

Tous les cas litigieux, non prévus dans le présent règlement, seront soumis au Président de l'U.A.A.N.F. qui tranchera et, si nécessaire, fera appel aux membres du Conseil d'Administration.

## **ARTICLE 12 :**

DOTATION :

Une subvention, dont le montant est fixé par le Conseil d'Administration, est attribuée à l'association organisatrice.

Les finalistes reçoivent une coupe de l'U.A.A.N.F.

D'autres prix en espèces ou en nature peuvent être attribués aux équipes finalistes par l'association organisatrice.