

Règlement de la
COUPE MARITIME
2007

Art 1 – Fondation : La coupe maritime a été fondée en 1983 à l'initiative de la société l'Alliance de Dunkerque.

Art 2 – Comité d'organisation : Chaque président d'association de Flandre Maritime affiliée à l'U.A.A.N.F. est membre de droit du comité d'organisation.

Société organisatrice : L'organisation de la compétition est attribuée à l'association qui a remporté la Coupe Maritime l'année précédente. En 2007 la St Sébastien de **GHYVELDE**.

Art 3 : Mise : La mise due au moment de l'inscription est fixée à 10 € par équipe participante. La date limite d'inscription est fixée par la société organisatrice.

Répartition des mises : L'intégralité des mises est attribuée à l'association organisatrice pour frais d'organisation et achat de lots pour les finalistes.

Art 4 – Organisation : La coupe Maritime se dispute par élimination par équipe de six archers. Chaque société de Flandre Maritime peut présenter autant d'équipes qu'elle le souhaite. Le tirage au sort détermine les équipes opposées les unes aux autres. Le tirage au sort du premier tour (ou du tour préliminaire) est effectué à une date précisée par la société organisatrice au moment de l'inscription. Par la même occasion elle communique le nombre de tours éliminatoires et les délais entre chaque tour. Si besoin est, un tour préliminaire est effectué pour éliminer les équipes excédent le nombre de 48. Deux équipes d'une même association ne peuvent se rencontrer avant le troisième tour.

Art 5 – Composition des équipes : chaque équipe est composée de six archers. La composition de chaque équipe peut changer après une rencontre. Chaque équipier doit être fédéré dans l'association qu'il représente. Un archer ne peut participer à la coupe maritime qu'avec une seule équipe, même après élimination avec une autre équipe. Les points abattus par un archer ne remplissant pas les conditions ci-dessus seront déduits du total de son équipe.

Art 6 : Lieu de la rencontre : La rencontre se dispute sur le terrain de l'équipe tirée la première au sort, avec priorité à l'équipe ayant tiré le plus souvent à l'extérieur. En cas d'empêchement imprévu de dernière minute, la rencontre se dispute sur le stand d'une association voisine avec le consentement de celle-ci. Il est fortement recommandé aux équipes de confirmer par écrit l'accord sur la date et l'heure de la rencontre. En cas de désaccord la rencontre a lieu le jour fixé comme **date limite** par l'association organisatrice à **18h30**.

Art 7 – Compétition : Les six archers tirent dans l'ordre d'inscription chacun trente cinq flèches sur la perche garnie entièrement sans bascule. Tout ce qui tombe d'un coup de flèche compte.

Valeur des oiseaux : Honneur 6 points – Supérieur 5 points – Intermédiaire 4 points – Inférieur 3 points – Petit 1 point.

Mise en place des oiseaux : Chaque équipe garnit une moitié de la perche, l'honneur est placé par l'équipe adverse. Le nombre d'oiseaux (minimum ou maximum) dans la grille n'est pas précisé. L'équipe gagnante est celle qui obtient le plus grand nombre de points. En cas d'égalité un rabattage a lieu en **trois tours** sur perche complète, pour chaque équipe, l'équipe visitée tirant toujours la première. Si les deux équipes vident complètement la perche avant l'issue du tir, l'équipe qui a décoché le moins de flèches est déclarée gagnante.

Art 8 – Finale : La finale se dispute à trois équipes sur le stand de la société organisatrice à une date annoncée par cette dernière. Pour cette année : le **jeudi 30 août 2007**.

Art 9 – Litiges : Les cas litigieux ou imprévus sont soumis à la société organisatrice qui consulte le comité d'organisation.

Art 10 – L'engagement en coupe maritime entraîne l'approbation du présent règlement.