



ARC ACADEMIE **RENCONTRES** TREMPLIN

VALORISER ET ACCOMPAGNER LA PROGRESSION DES NÉO-LICENCIÉS

REGLEMENT

Mise à jour septembre 2026

RENCONTRES TREMPIN

SOMMAIRE

1	PRESENTATION GENERALE	2
1.1	Organisation.....	2
1.2	Principes généraux.....	2
2	REGLEMENT D'UNE MANCHE	3
2.1	PARTIE U11-U13 (+/- 2h30).....	3
2.1.1	Distances et taille de blason.....	3
2.1.2	Déroulement	3
2.2	PARTIE U15-U18-U21-ADULTES (+/- 2h30).....	6
2.2.1	Distances et tailles des blasons	6
2.2.2	Déroulement	6
3	ANNEXES – FEUILLES DE MARQUES	8

Pour toute question, écrire à : developpement@ffta.fr

1 PRESENTATION GENERALE

1.1 Organisation

La Rencontre Tremplin :

- Est destinée aux **Néo-licenciés = première et deuxième année de licence**. Sans restriction liée à l'ancienneté de licence pour les U11.
- Nécessite une **inscription gratuite au calendrier fédéral en Loisirs Débutant - Rencontres Tremplin**.

Une coordination du calendrier par le comité départemental et/ou régional peut être réalisée.

1.2 Principes généraux

La FFTA propose à l'ensemble des débutants de progresser de manière ludique et conviviale en participant à des regroupements interclubs.

Durant la rencontre :

- **En fonction de la zone de réussite (mesure de la qualité du groupement par rapport au centre de la cible), l'archer valide un niveau correspondant à une couleur** (le plus haut étant le jaune).
- **Si un archer valide la couleur rouge ou jaune, il accède au palier supérieur** : distance supérieure ou taille de blason réduite.
- Des **situations ludiques** sont organisées en complément

Les archers atteignant le dernier palier ont suffisamment progressé pour participer aux compétitions officielles.

Catégories : mixtes

Récompenses : non obligatoires.

Pour les U11-U13 : pas de classement individuel ; si des récompenses ou souvenirs sont prévus, ils doivent être identiques pour tous les participants.

Déroulement de la rencontre : deux temps distincts sont organisés (ordre au choix de l'organisateur et pas obligatoirement le même jour)

- Partie U11 - U13 (2h30) *
- Partie U15, U18, U21 et adultes (2h30)

**A terme, chaque archer recevra une carte de progression (porte-clefs) lors de sa première rencontre. A la fin de chaque rencontre l'organisateur collera sur cette carte une gommette correspondant à la couleur obtenue le jour J. Pour 2027 voir appel à projet « 100 clubs organisateurs d'une « Rencontre Tremplin U11-U13 ».*

L'intégration des résultats dans l'espace licencié est envisagée après tests et stabilisation du format.

2 REGLEMENT D'UNE MANCHE

2.1 PARTIE U11-U13 (+/- 2h30)

2.1.1 Distances et taille de blason

Pour la première participation, l'entraîneur choisit la distance adaptée à chacun des archers.

Distances salle	8m* Blason 80cm	10m Blason 80cm
Distances extérieur	10m Blason 80cm	15m Blason 80cm

*Distance ouverte au U11 uniquement

Centre de la cible entre 1m et 1m10.

2.1.2 Déroulement

Un tir en une seule vague sera privilégié. Les archers sont répartis en fonction de leur distance de tir. Dans la mesure du possible, mélanger les clubs, âges et genres pour faire le plan de cible.

Programme prévisionnel U11-U13 (1 vague)

10 min	Échauffement ludique en commun
10 min	2 volées d'échauffement
1h10	Tir de zone de réussite : 3 volées de 6 flèches en 3min
	Pause OU Situation de Jeu au choix entre Tir en équipe OU Meilleure flèche
	Tir de zone de réussite : 3 volées de 6 flèches en 3min
15 min	Remplissage Coloriflèche et pause
20min	Situation « Match contre l'organisateur » OU Jeu de la meilleure flèche
10 min	Etirements
15 min	Récompenses + remise des couleurs

Organisation « Tir de zone de réussite »

Deux fois 3 volées de 6 flèches en 3min (entrecoupées d'un jeu ou d'une pause).

Lors de chaque volée de « Tir de zone de réussite », le nombre de flèches par couleur est comptabilisé et rapporté sur la feuille de marque spécifique ci-dessous.

Feuille de marque U11/U13 :

	Nombre de Jaunes	Nombre de Rouges	Nombre de Bleus	Nombre de Noirs	Nombre de Blancs	Nombre de Manqués
Volée 1						
Volée 2						
Volée 3						
Volée 4						
Volée 5						
Volée 6						
TOTAL						

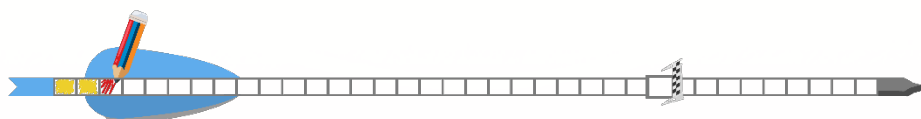
TOTAL = nombre total de flèches par couleur

A la fin de la compétition l'archer valide sa zone de réussite du jour : la couleur correspondant à la 27ème meilleure flèche (pour 75% des flèches tirées).

Identification de la couleur validée

Proposer aux enfants de colorier ou annoter la « Colori'flèche ».

Colori'flèche



Sur la Colori'flèche :

- Chaque flèche tirée est représentée par une case (36 cases pour 36 flèches tirées)
- La case spécifiquement identifiée correspond au niveau de couleur atteint (la 27ème flèche au cumul)
- L'archer colore ou annote la flèche.

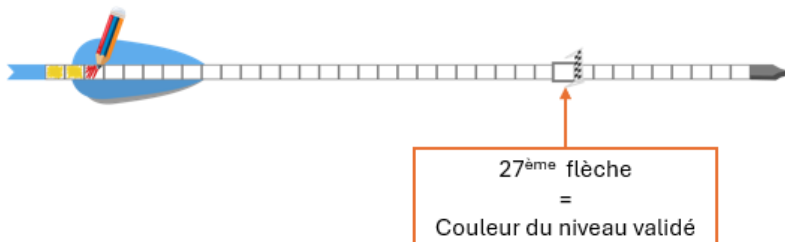
Nota : le coloriage est, à priori, plus adapté aux U11 et les annotations aux U13.

Sur la feuille de marque, le « TOTAL » est le nombre total de flèches par couleur. Il correspond au nombre de cases à colorier (ou annoter) de cette même couleur sur la Colori'flèche.

Reporter l'équivalent de chaque couleur en commençant par le jaune au niveau de l'encoche.
Compléter ensuite avec le rouge, le bleu...

Jaune (J) ; Rouge (R) ; Bleu (Bu) ; Noir (N) ; Blanc (Bc) ; Violet (V pour les manqués) ;

Colori'flèche



Feuille de marque complète en annexe.

Changement de distance

Si un archer valide la couleur rouge ou jaune (27ème flèche sur la colori'flèche), il passe à la distance supérieure.

Lorsqu'il a atteint le dernier niveau de difficulté (en salle ou en extérieur), son objectif sera d'améliorer son groupement et sa précision qui se visualiseront sur sa colori'flèche (plus de jaunes et rouges).

Une carte de progression (format porte-clé) permettra de visualiser et valoriser la progression.

Situations de jeux proposées (Feuilles de marque en annexe)

L'organisateur choisit le jeu parmi les deux proposés. Les archers restent sur leur cible.

Jeu Tir en équipe - Chronotir à 90 secondes

Les 3 archers d'une même cible composent une équipe. Les archers tirent simultanément 2 flèches, chacun en 90 secondes. La valeur des 6 flèches est cumulée.

Si un archer est seul sur sa cible, il fera équipe avec les archers d'une autre cible pour avoir, si possible, 3 archers dans l'équipe. Si une équipe n'est composée que de 2 archers, alors ces archers tirent 3 flèches chacun en 90 secondes.

L'équipe réalisant le plus haut score (parmi toutes les équipes) remporte le jeu. Dans le cas où plusieurs équipes réalisent le même meilleur score, elles sont « co-vainqueurs ».

Jeu Meilleure flèche - Chronotir à 90 secondes

Les archers tirent trois flèches en 90 secondes.

L'archer ayant tiré la meilleure flèche parmi tous les participants remporte le jeu.

Situation Match contre l'organisateur

La situation de Match contre l'organisateur a pour objectif de faire découvrir le format de match, de façon ludique et sans opposition directe à un autre archer.

Chronotir à 90 secondes

L'archer affronte l'organisateur durant 3 volées. Chaque archer tire 3 flèches en 90 secondes. La valeur de la volée (ou set) de l'organisateur est déterminée par un lancer de dé effectué après chaque volée.

Valeur dé	1	2	3	4	5	6
Volée organisateur	16	18	20	22	24	26

Exemple : Si le dé tombe sur la valeur « 3 » alors le score à battre est 20.

Match en 3 points de set gagnant :

- Score volée archer > volée organisateur = 2 points de set gagnés pour l'archer
 - Score volée archer = volée organisateur = 1 point de set pour l'archer
 - Score volée archer < volée organisateur = 0 points de set gagnés pour l'archer
- ➔ Victoire de l'archer s'il cumule 3 points de set au total.

2.2 PARTIE U15-U18-U21-ADULTES (+/- 2h30)

2.2.1 Distances et tailles des blasons

Pour la première participation, l'entraîneur choisit la distance adaptée à chacun des archers (idem lors du passage en extérieur).

Distances salle	15m Blason 80cm	15m Blason 60cm	15m Blason 40cm	
Distances extérieur	15m Blason 80cm*	20m Blason 80cm	25m Blason 80cm	30m Blason 80cm

*réservée aux U15, licence découverte et Personnes en Situation de Handicap (PSH).

Centre de la cible entre 1m20 et 1m30.

2.2.2 Déroulement

Un tir en une seule vague sera privilégié. Les archers sont répartis en fonction de leur distance de tir. Dans la mesure du possible, mélanger les clubs, âges et genres pour faire le plan de cible.

Programme prévisionnel (1 vague)

10 min	Échauffement en commun
10 min	2 volées d'échauffement
1h30	Tir de zone de réussite = 6 volées de 6 flèches en 3min <i>Situation de Match contre l'organisateur</i>
15 min	Jeu complémentaire (en option)
10 min	Etirements
15 min	Récompenses + remise de Niveau

Organisation « Tir de zone de réussite » : cumul des 6 volées

Lors de chaque volée de « Tir de zone de réussite », les scores et le nombre de flèches dans chaque couleur sont comptabilisés et rapportés sur la feuille de marque spécifique ci-dessous.

Feuille de marque U15 à Adultes :

NOM	Club :						SCORE		MESURE TA ZONE DE REUSSITE					
Prénom	N° de licence :						TOTAL VOLEE	CUMUL	Nb de Jaunes	Nb de Rouges	Nb de Bleus	Nb de Noirs	Nb de Blancs	Nb de Manqués
Flèche	1	2	3	4	5	6								
Volée 1														
Volée 2														
Volée 3														
Volée 4														
Volée 5														
Volée 6														
TOTAL														
Additionne le nombre de flèches (par couleur) en partant du jaune (cumul)														
Coche la couleur où se situe ta 27ème flèche														

Le club de l'archer peut prendre en compte le score pour valider une flèche de progression.

Changement de distance

Si un archer valide la zone de réussite rouge ou jaune avec sa 27ème flèche (feuille de marque), lors de la rencontre suivante, il passe à la taille de blason inférieure (en salle) ou à la distance supérieure (en extérieur).

Situation : match contre l'organisateur (Feuilles de marque en annexe)

La situation de Match contre l'organisateur a pour objectif de faire découvrir le format de match, de façon ludique et sans opposition directe à un autre archer.

Les archers restent sur leur cible - *Chronotir à 90 secondes*

L'archer affronte l'organisateur durant maximum 5 volées. Chaque archer tire 3 flèches en 90

secondes. La valeur de la volée (ou set) de l'organisateur est déterminée par un lancer de dé effectué après chaque volée.

Valeur dé	1	2	3	4	5	6
Volée organisateur	17	19	21	23	25	27

Exemple : Si le dé tombe sur la valeur « 4 » alors le score à battre est 23.

Match en 6 points de set gagnant :

- Score volée archer > volée organisateur = 2 points de set gagnés pour l'archer
- Score volée archer = volée organisateur = 1 point de set pour l'archer
- Score volée archer < volée organisateur = 0 points de set gagnés pour l'archer
- ➔ Victoire de l'archer s'il cumule 6 points de set au total.
- ➔ Egalité avec l'organisateur si 5-5
- ➔ Victoire de l'organisateur s'il cumule 6 points de set au total.

Autres jeux optionnels

Jeu par élimination

L'ensemble des archers s'affrontent. Retrait de chaque flèche entre les phases.

Phase 1 : Chaque archer tire une flèche. Tous les archers ayant tiré hors du 6 sont éliminés (donc tous ceux qui ont tiré : 10, 9, 8, 7 ou 6 continuent).

. Si aucun archer tire un 10, 9, 8, 7 ou 6 alors tout le monde passe à la « **Phase 2** ».

Phase 2 : Les archers restants tirent une nouvelle flèche. Tous les archers ayant tiré hors du 8 sont éliminés (donc tous ceux qui ont tiré : 10, 9, ou 8 continuent).

. Si aucun archer tire un 10, 9, ou 8 alors tout le monde passe à la « **Phase 3** ».

Phase 3 : Les archers restants tirent une dernière flèche. L'archer ayant tiré la meilleure flèche parmi tous les participants remporte le jeu.

Jeu du club

Au choix de l'organisateur (Une volée /10min maximum). Possibilité de changer de types de blason.

3 ANNEXES - FEUILLES DE MARQUES

U11-U13

TIR DE ZONE DE RÉUSSITE

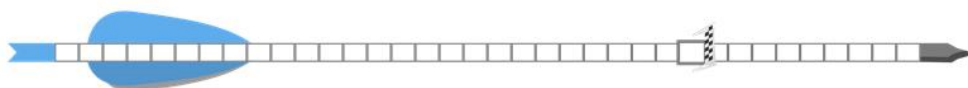
N° cible :	Distance :	8m	10 m	15m
NOM :			Club :	
Prénom :			N° de licence :	

	Nombre de Jaunes	Nombre de Rouges	Nombre de Bleus	Nombre de Noirs	Nombre de Blancs	Nombre de Manqués
Volée 1						
Volée 2						
Volée 3						
Volée 4						
Volée 5						
Volée 6						
TOTAL						

TOTAL = nombre total de flèches par couleur.

Colori'flèche

Reporter l'équivalent de chaque couleur en commençant par le jaune au niveau de l'encoche.
Compléter ensuite avec le rouge, le bleu...



Jaune (J) ; Rouge (R) ; Bleu (Bu) ; Noir (N) ; Blanc (Bc) ; Violet (V).

U11-U13

SITUATIONS DE JEUX

N° cible		
NOM		Partenaire(s) jeu 1 tir en équipe :
Prénom		

JEU 1	Flèche	Flèche	CUMUL
Tir en équipe			
Peut être rempli sur une seule feuille d'un des membres.			
Score équipe	TOTAL		
Gagné ou perdu			

JEU 2	Score (meilleure des 3)	
Meilleure flèche	Gagné ou perdu	

JEU 3 Match contre l'organisateur	Volée 1	Score organisateur	Point de set marqué	Score archer			
	Volée 2	Score organisateur	Point de set marqué	Score archer			
	Volée 3	Score organisateur	Point de set marqué	Score archer			
	Résultat match	Total points set					
		GAGNE ou PERDU					

JEU du club	Résultat	Gagné ou perdu

U15-U18-U21-ADULTES

TIR DE ZONE DE RÉUSSITE

N° DE
CIBLE

NOM

PRENOM

Distance/ Blason	15 m-80 cm	15 m-60 cm	15 m-40 cm	20 m-80 cm	25 m-80 cm	30 m-80 cm
------------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------

NOM							Club :				SCORE		MESURE TA ZONE DE REUSSITE					
Prénom							N° de licence :				TOTAL VOLEE	CUMUL	Nb de Jaunes	Nb de Rouges	Nb de Bleus	Nb de Noirs	Nb de Blancs	Nb de Manqués
Flèche	1	2	3	4	5	6												
Volée 1																		
Volée 2																		
Volée 3																		
Volée 4																		
Volée 5																		
Volée 6																		
								TOTAL										
Additionne le nombre de flèches (par couleur) en partant du jaune (cumul)																		
Coche la couleur où se situe ta 27ème flèche																		

