

# **Règlement de la Coupe par Equipe en Salle**

## **Composition des équipes :**

Toutes les catégories d'âge peuvent composer une équipe. Les équipes peuvent être mixtes hommes et femmes, adultes, jeunes, arc classique seulement.

Les archers benjamins et minimes tireront sur blason de 60 cm à 18m.

Les autres catégories tireront sur blason de 40 cm à 18m.

## **Aménagement du terrain pour le tir par équipe**

Pour l'épreuve des matches par équipes en salle, une ligne sera clairement tracée à 1m en arrière de la ligne de tir. Pour l'épreuve des matches par équipes, des emplacements pour les athlètes seront aménagés derrière la ligne de 1m, mettant à disposition assez de place pour 3 athlètes et leur équipement, ainsi qu'une case aménagée pour les entraîneurs derrière la zone des athlètes.

## **Déroulement des matches**

- les 2 équipes commencent chaque volée de leur match avec les 3 archers derrière la ligne de 1m. Dès que le directeur des tirs démarre le match et le décompte du temps de tir, le premier archer peut franchir la ligne de 1m.
- il y aura 2 blasons disposés verticalement. Chaque membre de l'équipe tirera 1 flèche sur le blason du haut et une flèche sur le blason du bas, les 3 athlètes d'une équipe peuvent tirer 2 flèches chacun dans l'ordre de leur choix soit la 1<sup>ière</sup> en haut ou en bas.
- Un seul compétiteur peut se trouver sur la ligne de tir, les deux autres doivent se trouver derrière la ligne de 1m. A aucun moment, il ne peut y avoir plus d'1 archer sur la ligne de tir, les compétiteurs en fauteuil roulant peuvent rester sur la ligne de tir durant tout le temps du match. Ils indiqueront qu'ils ont fini de tirer en levant la main au-dessus de leur tête.
- les compétiteurs ne peuvent pas sortir les flèches du carquois avant d'être en position de tir.
- les violations de ces règles seront sanctionnées par 1 pts de pénalité.
  
- 2 minutes est le temps alloué à l'équipe pour tirer 6 flèches (2 par archer) lors des matches.

## **Tir de qualification :**

- En 1 série de 10 volées, 2 flèches par archer.
- Le classement sera effectué avec les 6 flèches de chaque volée.
- Le tir se déroulera suivant le déroulement des matches voir ci-dessus.
- A l'issue du tir de qualification, les équipes seront réparties selon leur classement dans le tableau pour disputer les phases finales.

## **Compte des points en duels à partir des 1/16 de finale:**

- Au maximum il sera réalisé 5 volées.
- Les points se comptent à la volée.
- L'équipe ayant réalisée le plus de points marque 2 points
- En cas d'égalité de points; les 2 équipes marquent un point.
- Le première équipe totalisant 6 points est déclarée vainqueur.

### **En cas d'égalité :**

- Si les équipes totalisent un score de 5 à 5.
- Un tir de barrage d'une volée de 3 flèches (1 par archer) en 60 secondes sera tirées, le plus haut total de points gagne.
- Si l'égalité subsiste, l'équipe ayant la flèche parmi les 3 tirées, la plus près du centre sera déclarée gagnante. La mesure se fera par rapport bord de la flèche et non par rapport au centre du tube.
  
- Si l'égalité subsiste, l'équipe, dont la deuxième (ou la troisième) flèche est la plus près du centre, sera déclarée gagnante.

### **Déroulement de la compétition se fera suivant un tableau croisé**

Toutes les équipes tireront tout au long de l'après midi, pas d'élimination directe d'équipe.

Pour le spectacle l'organisateur se réserve le droit d'organiser les demi-finales et finale en match décalé par rapport aux autres tirs.

Pour le repas du midi nous vous proposons des sandwichs ou une formule sandwich + desert + café.

Des tables seront mises à votre dispositions pour un repas convivial tous ensemble.