



Tag Archery France en partenariat avec les Archers de Caen vous invite à participer au :

1er Championnat français d'Archery Tag

OUVERT A TOUS !!!

Les équipes doivent être composées de 4 joueurs. Elles peuvent être mixtes. Age minimum 11 ans.
Elle peuvent être composées d' « Archers » et « Non Archers »

**Venez tester une autre manière
de faire du tir à l'arc !**

**Rendez-vous le samedi 4 juin à 18h30
au Stade de la Fossette**

10 rue du Chemin Fourchu - 14000 Caen
Inscrivez-vous au plus vite , les places sont limitées !
8 équipes maximum par catégorie
Inscription anticipée obligatoire

Tarifs : 30 € par équipe

Buvette sur place assurée par les Archers de Caen



www.tagarcheryfrance.com
info@tagarcheryfrance.com



Règlement du Championnat :

Les équipes doivent être composées de 4 joueurs. Elles peuvent être mixtes. Age minimum 11 ans.

2 catégories : « **Archers** » et « **Non Archers** »

Déroulement :

Les matchs auront une durée de 5 minutes.

Les équipes seront regroupées en poules de 4 équipes.

Match gagné 2 pts, égalité 1 pt, perdu 0 pt

L'équipe qui a éliminé tous les joueurs adverses gagne le match. Si à la fin du temps imparti aucune équipe n'est éliminée, celle qui a le plus de joueurs sur le terrain gagne. S'il y a une égalité, l'équipe qui aura retiré le plus grand nombre de plots gagne. Si l'égalité persiste lors des poules chaque équipe gagne 1 point.

S'il y a 2 poules dans les catégories, des matchs de classement seront réalisés de la manière suivante :

Les équipes s'affrontent selon leur classement dans leur poule

1er poule A contre 1er poule B pour la 1ère et la 2ème place

2ème poule A contre 2ème poule B pour les 3ème et 4ème places

3ème poule A contre 3ème poule B pour les 5ème et 6ème places

4ème poule A contre 4ème poule B pour les 7ème et 8ème places

Lors des matchs de classement, en cas d'égalité, un départage sera réalisé par mort subite.

Règles de l'archery tag

✕ Chaque joueur porte une visière de protection réglée à sa taille et utilise un équipement qu'il aura contrôlé (état de l'arc et des flèches). Toute flèche détériorée ne doit pas être utilisée. Ne jamais tirer à vide (arc sans flèche).

✕ Chaque équipe tire depuis son camp sur les joueurs du camp adverse pour les éliminer ou sur la cible adverse pour éjecter les 5 plots.

✕ Les joueurs hors zone de jeu (dans les zones neutres) ne peuvent tirer sur un adversaire ou la cible adverse ou être touchés par des flèches.

✕ Les tirs dans l'arc ou après rebond au sol ne sont pas valides pour éliminer un joueur.

✕ Seuls les plots totalement éjectés de la cible sont considérés comme éliminés.

✕ L'élimination de tous les joueurs adverses donne la victoire.

✕ En cas de non élimination de tous les joueurs d'une équipe après le temps imparti, la victoire revient à l'équipe qui compte le plus de joueurs en jeu puis le plus de plots non éjectés de sa cible .

✕ Chaque éliminé attend dans la zone de sécurité (zone neutre autour de son camp) avec sa visière en place.

✕ Un joueur qui n'a pas de flèche peut en récupérer sur le terrain de jeu ou dans les zones neutres (même derrière le camp adverse).

✕ Toute sortie en zone neutre doit être courte et uniquement pour récupérer des flèches.

✕ Un joueur éliminé peut revenir dans son camp lorsque ses équipiers éjectent un plot de la cible adverse.

✕ Un joueur qui parvient à attraper une flèche adverse en vol permet à un équipier de revenir dans son camp. Par contre si la flèche tombe au sol lors de la tentative d'interception, le joueur est éliminé.



www.tagarchyfrance.com
info@tagarchyfrance.com



Fiche d'inscription

Fiche à renvoyer par mail ou courrier à :
Philippe Levadé - Le bourg - 14770 Le Plessis-Grimoult
info@tagarcheryfrance.com
Chèque à l'ordre de Philippe Levadé

Nom de l'équipe :

Capitaine de l'équipe :

Tel :

Nom	Prénom	Age

Nom de l'équipe :

Capitaine de l'équipe :

Tel :

Nom	Prénom	Age

Nom de l'équipe :

Capitaine de l'équipe :

Tel :

Nom	Prénom	Age



www.tagarcheryfrance.com
info@tagarcheryfrance.com

