



## CHAMPIONNAT DU CALVADOS DE TIR EN SALLE PAR EQUIPES DE CLUB

### REGLEMENT SPORTIF



#### Catégories et composition des équipes

Trois catégories d'armes sont reconnues (**mixité possible**) :

1. Equipe arc classique
2. Equipe arc à poulies
3. Equipe arc nu

Une équipe est composée de trois archers minimum et d'un remplaçant éventuel **qui devront tous se présenter individuellement au greffe et être présents tout au long de la compétition pour pouvoir y participer.**

Toutes les catégories d'âge peuvent intégrer une équipe.

Chaque club ne peut présenter qu'une seule équipe par catégorie d'arme.

#### Déroulement de la compétition

La compétition se déroule sur une journée avec deux séries de qualification + duels.

Distance de tir : 18 mètres (éventuellement 15 mètres selon les possibilités de la salle).

Blasons : 4 tri-spots verticaux de 40 par cible pour les arcs classiques et arcs à poulies et 4 blasons de 40 unique pour les arcs nus. Les tirs de qualification seront de 2 fois 10 volées de 6 flèches (2 flèches par archer).

Temps des volées 3 minutes avec un archer par équipe au maximum sur le pas de tir (2 équipes par cible).

Le comptage des points est globalisé pour l'équipe, pas de marquage individuel. Le marquage des points sera effectué par un tireur d'une autre équipe.

**Pour les arcs nus, les 6 flèches de l'équipe doivent être réparties comme ceci : 3 flèches dans chaque blason (les flèches peuvent être tirées dans n'importe quel ordre).**

A l'issue du tir de qualification, les équipes sont classées selon leur score. En cas d'égalité sur le tir de qualification, le départage se fait sur le nombre de 10 puis de 9. **Si l'égalité subsiste, les équipes sont déclarées ex-æquo. Mais pour des raisons de classement (par exemple la position dans le tableau des matches de l'épreuve éliminatoire), un tirage au sort décidera de la place.**

**Le départage des égalités, pour entrer dans les épreuves éliminatoires, pour la progression d'une étape de la compétition vers la suivante ou pour l'attribution de médailles, doit se faire, après les matches de cette étape, par des tirs de barrage (sans prendre en considération le nombre de 10 ou de 9).**

**Pour les tirs de barrage, un blason trispot vertical sera installé horizontalement.**

**Tir de barrage :**

- Une volée de 3 flèches (1 par archer), 1mn, le plus haut total de points gagne.
- Si l'égalité subsiste, l'équipe ayant la flèche la plus près du centre sera déclarée gagnante.
- Si l'égalité subsiste, l'équipe, dont la deuxième (ou la troisième) flèche est la plus près du centre, sera déclarée gagnante.

Les phases finales sont organisées sous forme de duels à élimination directe selon le principe de la montante/descendante pour les **16 premières** équipes maximum pour les classiques et les **8 premières** pour les arcs à poulies et les arcs nus.

### **Duels :**

Pour les 16 équipes classiques qualifiées, début des duels 1/8<sup>ème</sup> de finale. Puis pour toutes les catégories : 1/4 de finale, 1/2 finale et finale.

Chaque match se déroulera au meilleur des 4 sets de 6 flèches pour les arcs classiques et arcs nus et au total des points de 4 volées de 6 flèches pour les arcs à poulies (2 flèches par archer). Une volée d'essai sera tirée avant le premier duel.

Blasons : 4 tri-spots verticaux de 40 par cible pour toutes les catégories (2 équipes par cible).

Temps des volées 2 mn, 1 seul archer par équipe à la fois sur le pas de tir.

Les équipes gagnantes du premier match sont qualifiées pour le tour suivant et les équipes perdantes continuent la compétition pour établir le classement final.

En cas d'égalité de points ou de sets à la fin d'un match, il sera procédé à un tir de barrage ; 1 mn pour 3 flèches (1 flèche par archer) sur un trispot de 40 placé horizontalement.

Si un groupe est incomplet, toutes les équipes sont positionnées dans le tableau et les équipes qui n'ont pas d'adversaire tirent un tour à vide et se qualifient pour le tour suivant.

A l'appel, les tireurs se placent 1 mètre derrière la ligne de tir. Au feu vert, le premier tireur se place sur le pas de tir et la volée commence ; ensuite, les autres tireurs se relayent pour terminer la volée avant le feu rouge.

### **Les pénalités :**

#### **Infractions mineures –pénalités en temps-**

- Franchissement trop tôt de la ligne de 1 m :
  - o Soit avant le signal sonore
  - o Soit avant qu'un équipier soit revenu en arrière de la ligne de 1 m.
- Flèche sortie du carquois avant que l'archer ne se trouve sur la ligne de tir.

L'arbitre brandit le carton jaune ; l'archer doit revenir derrière la ligne de 1 m et recommencer son départ ou être remplacé par un autre archer ayant des flèches à tirer.

# Pour que l'arbitre puisse infliger un carton jaune pour un mauvais passage de relais, il est nécessaire que les 2 archers se relayant aient chacun un pied dans la zone comprise entre la ligne de tir et la ligne de 1 m.

# Pour que l'arbitre puisse infliger un carton jaune pour une flèche sortie trop tôt du carquois, il faut qu'il puisse voir la pointe de la flèche avant que l'archer ne se trouve sur la ligne de tir. Cela ne concerne donc que l'archer en train de relayer un de ses équipiers.

# Un archer peut revenir (précipitamment) en arrière de la ligne de 1 m avec sa flèche sur l'arc ; il ne doit pas être pénalisé. Cependant, il doit remettre sa flèche dans le carquois dès qu'il a franchi la ligne de 1 m.

Le nombre de cartons jaunes n'est pas limité lors d'un même match ; 2 cartons jaunes ne sont pas équivalents à un carton rouge.

#### **Infractions majeures –pertes de valeur de flèches-**

- Flèche tirée avant ou après le signal sonore indiquant le début ou la fin du tir.
- Un archer tirant plus de 2 flèches au cours d'une même volée ou d'un même set.
- Un archer ne respectant pas la pénalité due au carton jaune et qui tire tout de même sans revenir en arrière de la ligne de 1 m.

L'arbitre brandit le carton rouge : l'équipe perdra la valeur de sa meilleure flèche en cible de cette volée.

# Un membre de l'équipe tire 3 flèches au lieu de 2 et pourtant, il y a 6 flèches en cibles : seules les 5 valeurs les plus basses doivent être prises en compte (+ avertissement).

# Un membre de l'équipe tire 3 flèches au lieu de 2 et il y a 7 flèches en cible : seules les 6 valeurs les plus basses doivent être prises en compte (+ avertissement).

# Si plus de 3 flèches se trouvent dans un blason, seules les 3 valeurs les plus basses du blason seront prises en compte ou seules les 5 valeurs les plus basses de l'équipe seront prises en compte.

# Sur les blasons trispots, si plusieurs flèches se trouvent dans le même spot, seule la flèche ayant la valeur la plus basse sera comptabilisée.

Les remplaçants peuvent participer à n'importe quel moment de la compétition, mais pour une volée complète.

### **Déroulement de la journée**

- 8 h 15 : ouverture du greffe
- 8 h 30 : entraînement sur cibles
- 9 h 15 : début des tirs de qualification
- Début des phases finales 1 heure après l'affichage des résultats des tirs de qualification.  
Les équipes doivent rester sur le terrain de la compétition jusqu'à ce que l'annonce officielle de tirs de barrage soit faite. Une équipe qui n'est pas présente pour disputer son tir de barrage annoncé sera déclarée perdante.
- Puis remise des récompenses.

### **Tenue vestimentaire**

La tenue de club ou blanche est obligatoire ainsi que les chaussures de sport.

Les membres d'une même équipe doivent avoir une tenue identique.

**Droits d'inscription** : définis par le Comité Départemental du Calvados.