

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

## REGLEMENT SPORTIF



### Catégories et composition des équipes

Trois catégories d'armes sont reconnues :

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

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 : 3 tri-spots verticaux de 40 par cible pour les arcs classiques et arcs à poulies et 3 blasons de 40 unique disposés en Las-Végas -1 en haut et 2 en bas- les bords accolés pour les arcs nus.

Les tirs de qualification seront de 2 fois 10 volées de 9 flèches (3 flèches par archer).

Temps des volées 3 minutes avec un maximum de 2 archers sur le pas de tir.

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 de même catégorie d'arme.

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 10+, puis tir de barrage.

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.

### Duels :

- Pour les groupes de 8 équipes et moins, toutes les équipes sont qualifiées et démarrent en 1/4 de finale.
- Pour les groupes de 9 à 12 équipes, les 4 premières sont directement qualifiées pour les 1/4 de finale, les équipes classées de la 5<sup>ème</sup> à la 12<sup>ème</sup> place se rencontrent dans un premier tour et les gagnantes sont qualifiées pour les 1/4 de finale.
- Pour les groupes de 13 à 16 équipes, toutes les équipes sont qualifiées et démarrent en 1/8<sup>ème</sup> de 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 : 2 tri-spots verticaux de 40 par cible pour les arcs classiques, nus et à poulies.**

**Temps des volées 2 mn, 1 seul archer 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 tri-spot 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 archer tire 3 flèches et pourtant, il y a 6 flèches en cibles : seules les 5 valeurs les plus basses doivent être prises en compte (+ avertissement).

# Un archer tire 3 flèches et il y a 7 flèches en cible : seules les 6 valeurs les plus basses doivent être prises en compte (+ avertissement).

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 la fin des tirs de qualification, puis remise des récompenses.

### **Tenue vestimentaire**

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

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