



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

2ème 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 peut être composée d' Archers et « Non Archers »

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

**Rendez-vous le samedi 3 juin à 18h30
stade de la Colline aux Oiseaux,
20 Rue des Mouettes, 14000 Caen**

Inscrivez vous au plus vite , les places sont limitées !
Inscription anticipée obligatoire

Tarifs : Équipe 30 €

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. équipes Elle peut être composée de **Archers » et « Non Archers »**

Déroulement :

Les matchs seront de 5 minutes.

Les équipes seront regroupées en poules de 4 équipes.

Match gagné 2 pts égalité 1 pts perdu 0

L'équipe qui a éliminé tous les joueurs adverses, gagne. Si à la fin du temps imparti aucune équipe est éliminée celle qui a le plus de joueurs sur le terrain gagne. Si 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 pts

Si 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

1 poule A vs 1 poule B pour la 1ère et 2ème place

2 poule A vs 2 poule B pour la 3ème et 4ème place

3 poule A vs 3 poule B pour la 5ème et 6ème place

4 poule A vs 4 poule B pour la 7ème et 8ème place

Lors des matchs de classement en cas d'égalité un départage sera réalisé par morte 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 :
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

