

CHAMPIONNAT DU CALVADOS DE TIR EN SALLE PAR EQUIPES DE CLUB

REGLEMENT SPORTIF

Catégories et composition des équipes :

Trois catégories d'armes sont reconnues :

- Equipe arc classique mixte.
- Equipe arc à poulies mixte.
- 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 tri-spots verticaux de 60 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 maximum 2 archers sur le pas de tir.

Le comptage des points est globalisé pour l'équipe (pas de marquage individuel).

Les duels se dérouleront en poule par catégorie d'équipes en 4 volées⁽¹⁾ de 6 flèches (2 flèches par archer).

Blasons : 2 tri-spots verticaux de 40 par cible pour les arcs classiques et arcs à poulies et 2 tri-spots verticaux de 60 pour les arcs nus.

Temps des volées 2 minutes avec 1 archer sur le pas de tir.

Les volées se déroulent suivant le règlement de la division régionale.

Un archer à la fois sur le pas de tir. 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 1m :

soit avant le signal sonore.

soit avant qu'un équipier soit revenu en arrière de la ligne de 1m.

- Flèche sortie du carquois avant que l'archer ne se trouve sur la ligne de tir.

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

✓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.

✓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 posé dans la zone comprise entre la ligne de tir et la ligne de 1m.

✓ Pour qu'un 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. Cela ne concerne pas le compétiteur qui, dans la zone d'équipe, sort du carquois une ou plusieurs flèches pour en vérifier les pointes ou les plumes ou pour les nettoyer.

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

Infractions majeures (pertes de valeurs 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.
- Un archer ne respectant pas la pénalité due au carton jaune (voir infraction mineure)

et qui tire tout de même sans revenir en arrière de la ligne de 1m.

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

Dans le cas où un compétiteur tire plus de 2 flèches au cours d'une même volée :

✓ Un archer tire 3 flèches et pourtant il y a 6 flèches en cible : 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.

Marquage des points :

Le marquage des points sera effectué par un tireur d'une autre équipe de même catégorie d'arme.

A l'issue de la série de qualification, la première moitié des équipes (plus une si nombre impair d'équipe) marquent un point.

A l'issue de chaque duel, l'équipe vainqueur marque un point. En cas d'égalité, il y aura barrage (chaque archer tire une flèche dans le temps de 1 minute)

A la fin de la compétition, en cas d'égalité, le nombre de points des duels sera totalisé pour désigner le vainqueur, ensuite les points de la série du matin puis le cumul des 10 de toute la journée.

Tenue vestimentaire :

Tenue de club ou tenue blanche obligatoire. Chaussures de sport obligatoires.

Droit d'inscription :

Défini par le comité départemental du Calvados.

Déroulement de la journée :

09h15 début des échauffements

09h30 début de la série de qualification

12h30 repas

13h30 début des duels

17h00 remise des récompenses