



Challenge salle par équipe mixte de club

REGLEMENT

Compétition par équipe mixte de clubs/compagnies de la Charente-Maritime. Le challenge se déroule sur deux ou trois compétitions définies à l'avance. Le classement final est établi à l'issue de la dernière manche.

Composition de l'équipe

Chaque équipe mixte est composée de deux archers du même club/compagnie avec impérativement un garçon et une fille et peut comporter comme armes :

- 2 arc à poulies
- 2 arc classiques
- 2 arcs nus (ou 2 arcs droits ou le mélange des 2 armes)

Blason

Les équipe jeunes (benjamin –minime – cadet) tirent sur blason de 60, les juniors et toutes les autres catégories tirent sur blasons de 40 (trispots pour les poulies et les classiques).

Déroulement de l'épreuve

La compétition se déroule sur le départ du samedi après-midi. Elle se décompose en deux phases :

- un tir qualificatif (sélectif pour le Championnat de France) se tire en 2 x10 volées (3 flèches par archer en 2 minutes) à 18m. A l'issue, un classement est établi (addition des scores de chaque archer) servant à établir le classement des équipes. Les huit premières équipes accèdent aux phases finales.

- Phases finales :

4 volées de 4 flèches, 80 secondes est le temps dévolu à une équipe mixte pour tirer 4 flèches (2 par athlètes) (*B.5.4.4 règlement FFTA*)

Lors de l'épreuve par équipes en salle, chaque compétiteur tire sur son propre blason triple. Un seul compétiteur pourra se trouver sur la ligne de tir, l'équipe se trouve en attente derrière la ligne de 1m, jusqu'à ce que l'archer soit revenu lui-même en arrière de la ligne de 1m. A aucun moment, il ne peut y avoir plus d'1 archer sur la ligne de tir ; les compétiteurs en fauteuil roulant peuvent rester sur la ligne de tir durant tout le temps du match. Ils indiqueront qu'ils ont fini de tirer en levant la main au-dessus de leur tête.

Les compétiteurs ne peuvent pas sortir les flèches du carquois avant d'être en position de tir. (*B.7.4.2 règlement FFTA*)

- tir de barrage :

1 flèche par archer, 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 flèche est la plus près du centre sera déclarée gagnante.

Pour le tir de barrage des équipes, il y aura une butte de tir par équipe. Quand on utilise les blasons trispots verticaux, un blason sera installé horizontalement et les membres de l'équipe choisiront sur quel spot tirer.

- Pour les points de règlement non énumérés dans ce document, se reporter au règlement du «Manuel de l'Arbitre»