

Tir amical par équipes de club en salle 18m

Présentation :

Les tirs par équipes de club en salle sont destinés aux archers compétiteurs comme familiarisation aux duels par équipes en préparation notamment des tirs extérieurs DRE. Bien que les tirs individuels soient comptabilisés comme tir qualificatifs, le tir par équipe reste une rencontre amicale n'apportant rien au classement national.

Elles se composent de 2 phases :

- un tir individuel et un tir par équipes de 3 archers. L'organisation des tirs se base sur le règlement World Archery des tirs en salle 2x18m
- des tirs par équipes avec des variantes, notamment sur la composition mixte des équipes de 3 archer(e)s.

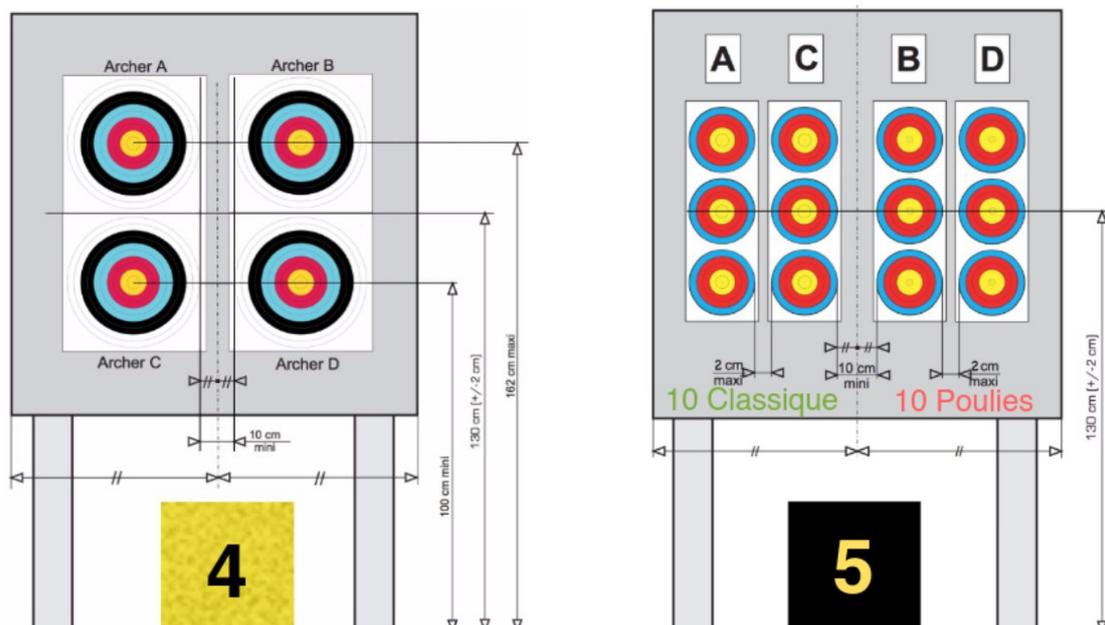
Organisation :

Les tir du samedi après midi et du dimanche matin sont des tirs qualificatifs et comptant pour le classement du départ par équipe. Si un archer possède 2 scores, seul celui du dimanche matin compte pour l'équipe.

Le départ du dimanche après midi est réservé exclusivement au tir par équipe.

1ère phase : tir individuel

Les tirs individuels sont organisés selon le règlement sportif en vigueur pour les tirs en salle 2x18m de concours sélectif FFTA (Manuel de l'arbitre II.2). Possibilité de tirer sur blason de 40 cm complets ou blason réduits (trispots) selon les dispositions suivantes :



2ème phase : Tir par équipe

Équipes

- les équipes de club, avec mixité possible, sont ordonnées pour le premier tour à partir des 3 meilleurs scores des tirs individuels précédents.
- à chaque volée, une équipe comporte 3 archers qui tirent 6 flèches en 2 minutes, 2 flèches par archer, une flèche par spot.
- entre deux volées, un archer peut permuter avec le remplaçant.
- chaque archer d'une équipe a participé au tir individuel de la compétition à 18m.

Mixité

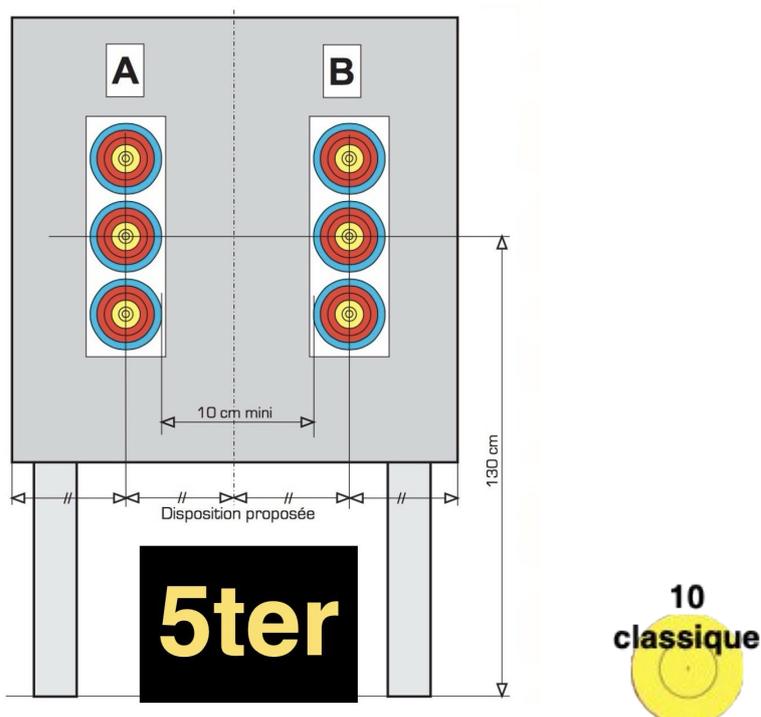
La mixité correspond à la possibilité de composer l'équipe de 3 archers par des femmes et/ou des hommes (il ne s'agit pas d'une équipe double mixte au sens WA qui ne comporte que 2 archers : 1 femme + 1 homme)

Si des places sont disponibles après que les clubs aient inscrit leurs équipes, l'organisateur du concours peut former des équipes comprenant des archers de clubs différents. Ces équipes « composites » participeront aux matches et seront classées.

Arc Classique

Une équipe classique mixte scratch comprend au moins 3 archer(e)s. Un archer classé "arc nu" selon le règlement FFTA de tir en salle peut incorporer une équipe classique.

L'organisateur utilisera la configuration de 3 blasons triple réduits de 40cm pour l'ensemble des tirs par équipes classiques ayant au moins un membre avec plus de 500 points.



Chaque archer classique tire 2 flèches. Chaque blason ne reçoit au plus que trois flèches (1 flèche par spot). A défaut, la meilleure flèche de la volée des 6 flèches sera décomptée.

Duel en 5 points gagnants par sets: 1 volée gagnée rapporte 2 points, une égalité rapporte 1 point.

Tir de barrage en cas d'égalité après 4 volées.

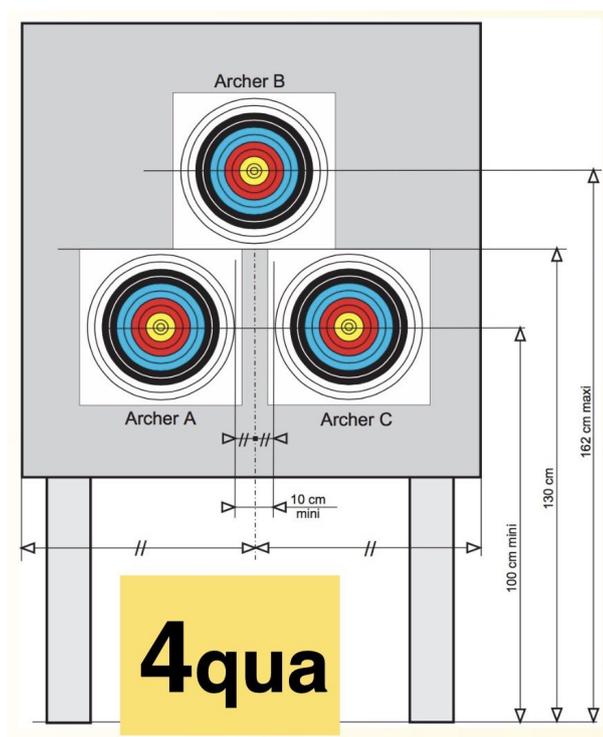
NB: les 10 et X ne sont pas pris en considération dans les conditions B.6.5.2.

Aménagement pour les équipes dont les 4 membres sont tous avec un score qualificatif inférieur à 500 points.

Cet aménagement est prévu pour initier les archers aux tirs par équipes.

Il est réservé à toutes les équipes dont tous les membres ont un score de moins de 500 points. Cette disposition est proposée afin d'apporter un équilibre avec des archers sur blasons triples réduits de 40cm.

L'organisateur utilisera la configuration de 3 blasons 40cm pour ces équipes, sauf si tous les archers souhaitent tirer sur tri-spots.

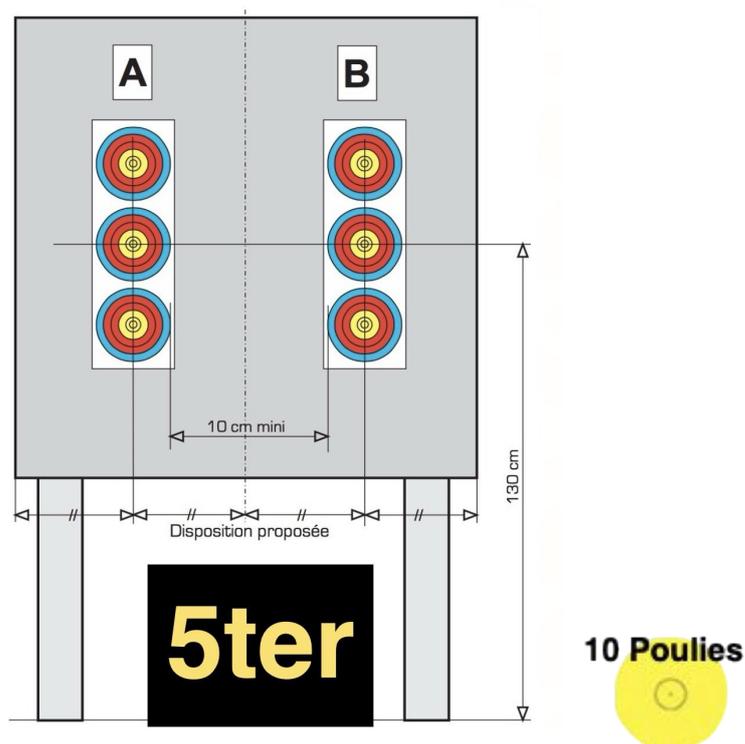


Dans la configuration avec 3 blasons 40cm, chaque archer classique tire 2 flèches. Chaque blason ne recevant au plus que deux flèches. La meilleure flèche de la volée des 6 flèches sera décomptée pour chaque flèche au delà de 2 par blason.

Arc à Poulies

Une équipe poulies mixte scratch comprend au moins 3 archer(e)s.

Une équipe poulies tire sur 2 tri-spots poulies (1 flèche par spot). A défaut, la meilleure flèche de la volée des 6 flèches sera décomptée.



Duels en cumulant les scores de 4 volées.

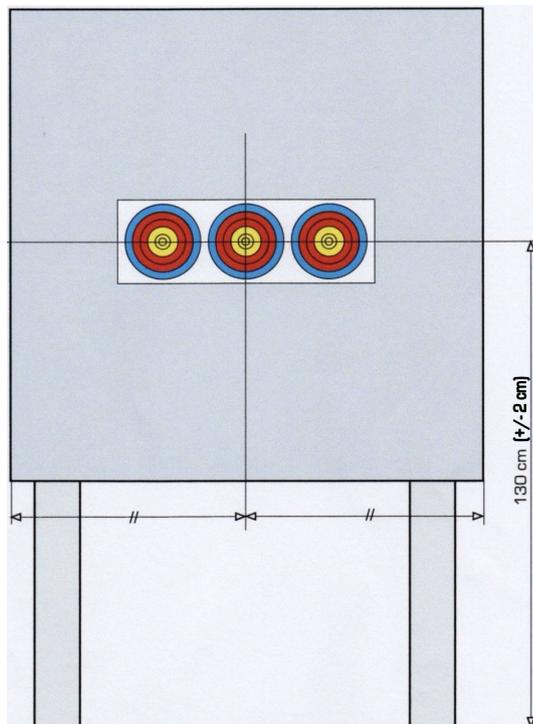
Tir de barrage en cas cas d'égalité après 4 volées.

Tir de barrage

En cas d'égalité dans un duel après 4 volées (II.1 B.6.5.2.3) :

- un seul tir de barrage d'une volée de 3 flèches (1 par archer) en 1 minute, 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) est la plus près du centre, sera déclarée gagnante

- si nécessaire, il sera à nouveau tiré un barrage de 3 flèches (1 par archer) au plus haut total de points suivi de l'évaluation la plus près du centre, jusqu'à ce que l'égalité soit résolue



Le tri-spot pour un tir de barrage est placé horizontalement (II.2 A.7).

Classement des équipes

Le classement sera réalisé à la suite des matches suivant le tableau suivant :



Références :

6 bonnes raisons du tir en équipe :

<https://www.worldarchery.sport/fr/news/150142/6-raisons-pour-lesquelles-la-competition-en-equipe-est-importante>

Sources de ce document :

Règlement du CD 31 – Division Départementale Équipe à 18m (Salle)

<https://cd31arc.fr/tir/equipes-en-salle-ddes/>