

Tir par équipes de club en salle 18m

Loisirs (basé sur le règlement CD 31)

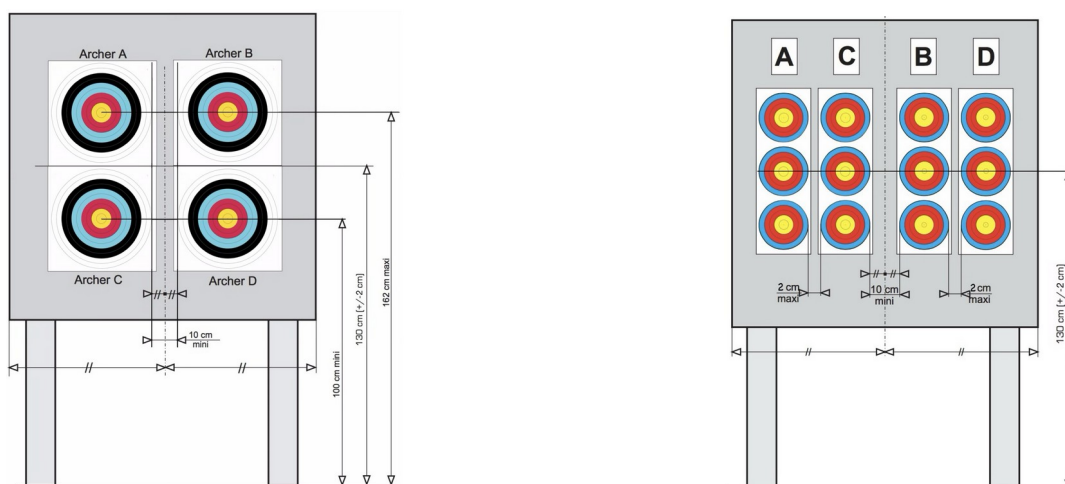
1. Présentation

Les tirs par équipes de club en salle sont destinés aux archers compétiteurs comme familiarisation aux duels par équipes.

Elles se composent de 2 phases : un tir individuel classant l'équipe et un tir par équipes de 3 ou 4 archers. (3 tireurs dans une volée). L'organisation des tirs se base sur le règlement [Word Archery](#) des tirs en [salle 2x18m](#) et des tirs par équipes avec des variantes, notamment sur la *composition mixte des équipes de 4 archer(e)s et le tir d'une équipe classique sur blasons 40cm au lieu de tri-spots*.

2. Tir individuel

Les tirs individuels sont organisés selon le règlement sportif en vigueur pour les tirs en salle 2x18m de concours sélectif FFTA ([II.2](#)).



Un archer classique peut choisir pour le tir individuel un blason 40cm ou un tri-spot avec l'accord préalable de l'organisateur.

Lors des tirs individuels, une combinaison de 2 blasons 40cm A-C et de 2 tri-spots B-D est également autorisée.

3. Tir par équipes

3.1 Equipes

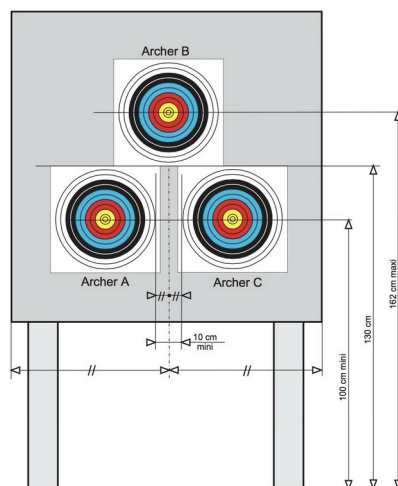
- les équipes de club, avec mixité possible, sont ordonnées pour le premier tour à partir des 3 meilleurs scores des tirs individuels précédents sur 4 archers maximum.
- à chaque volée, une équipe comporte 3 archers qui tirent 6 flèches en 2 minutes, 2 flèches par archer.
- entre deux volées, un archer peut permuter avec un remplaçant.
- chaque archer d'une équipe a participé au tir individuel du jour de la compétition à 18m. A défaut, l'équipe est classée dernière.

3.1.1 : 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.

3.1.2 : 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.

3.2 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 40cm pour l'ensemble des tirs par équipes classiques, sauf si tous les archers des équipes classiques 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. A défaut, la meilleure flèche de la volée des 6 flèches sera décomptée.

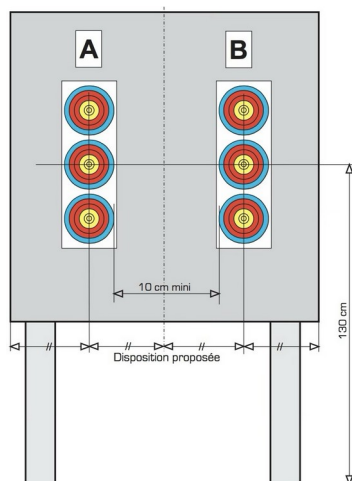
Duel en 5 points gagnants par sets: 1 volée gagnée rapporte 2 points, une égalité rapporte 1 point. Tir de barrage en cas d'égalité après 4 volées.

NB: les 10 et X ne sont pas pris en considération dans les conditions [B.6.5.2](#).

3.3 Arc à Poulies

Une équipe poulies mixte scratch comprend au moins 3 archer(e)s et maximum 4.

Une équipe poulies (ou mixte poulie – classique - nu) tire sur 2 tri-spots poulies (1 flèche par spot).

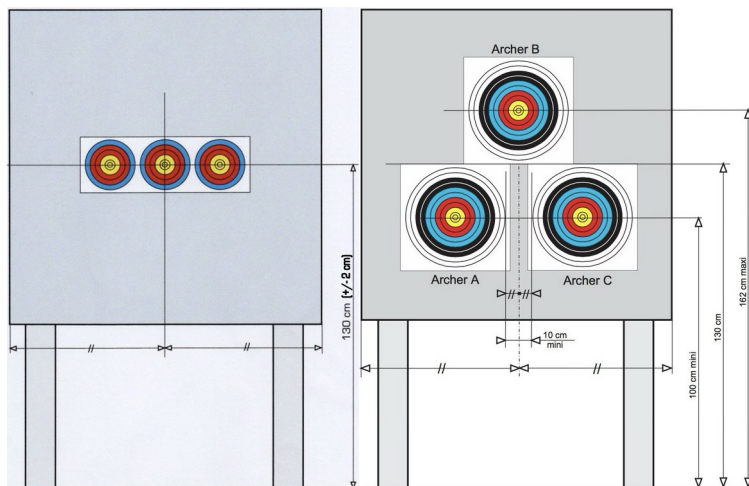


Duels en cumulant les scores de 4 volées.

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

3.4 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 ;



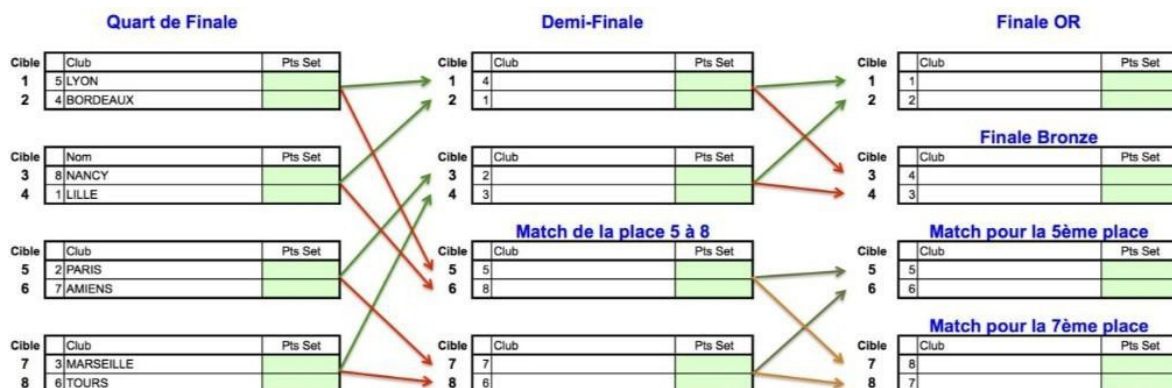
Le tri-spot pour un tir de barrage est placé horizontalement (II.2 A.7). Pour une équipe classique qui tire sur 3 blasons 40cm, une flèche par archer sera tirée dans chacun des 3 blasons.

4. Classement des équipes

Pour initier les archers aux duels et aux tirs par équipes, une organisation simplifiée inspirée des championnats de Divisions Régionales (DR) est proposée ci-après (cf [règlements FFTA, TAE C.3.3](#), sur le principe de tri fusion qui permet à toutes les équipes de participer au même nombre de duels). Si le concours le permet, il peut être présenté une deuxième équipe en suivant ce même ordre de classement.

Le schéma classique est l'utilisation de 12 cibles pour organiser 2 tournois en simultanée:

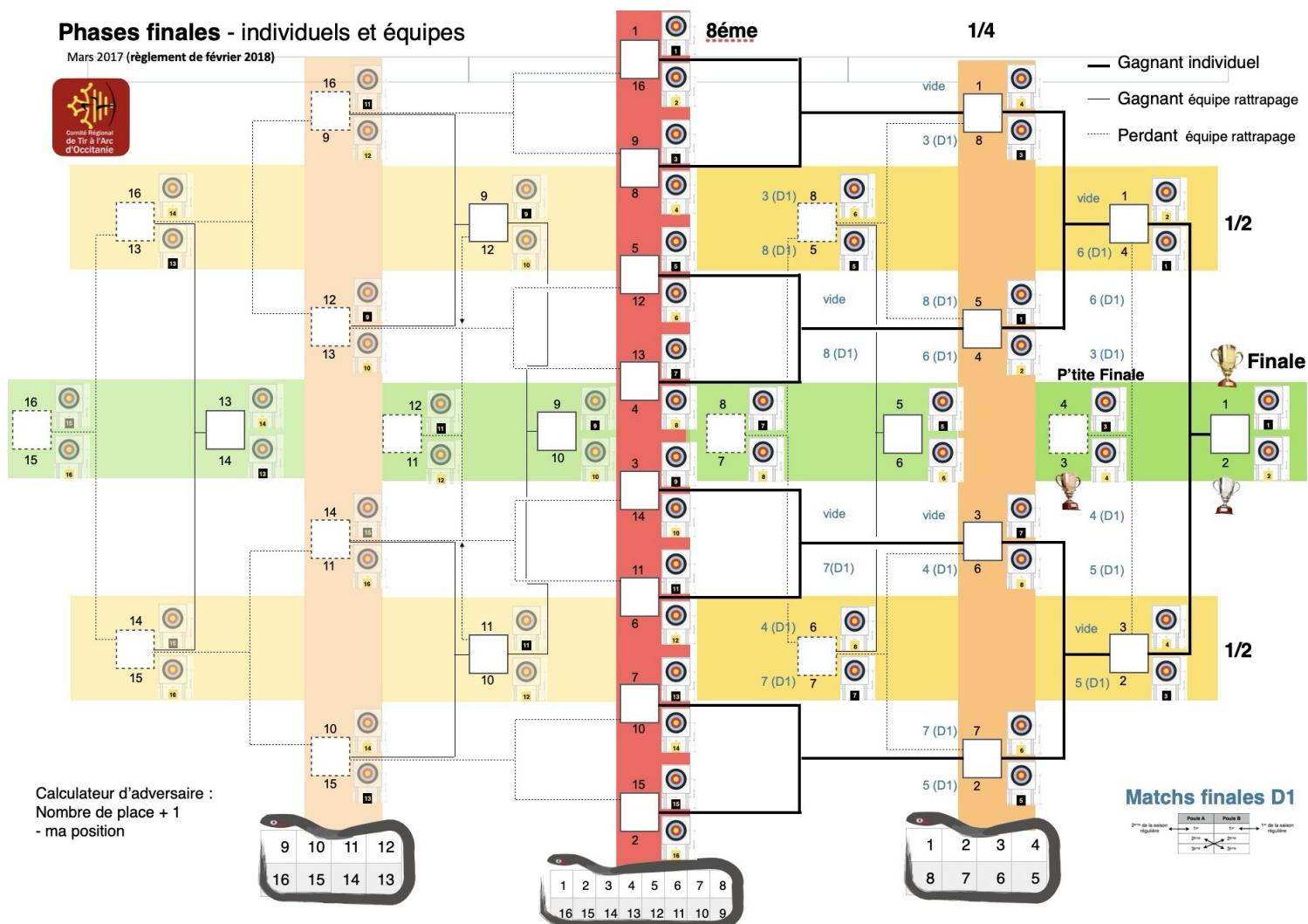
- un tournoi avec 8 équipes (classique) - feuille de marque à [8 équipes](#)
- un tournoi avec 4 équipes (poules)



Sur 12 cibles avec 12 équipes dans la même arme, un tournoi avec 8ème de finale est possible en incluant 4 équipes « fantômes ». Au premier tour, les 4 équipes en tête du classement tirent à vide

Phases finales - individuels et équipes

Mars 2017 (règlement de février 2018)



NB: pour un tournoi avec 4 équipes, les tirs de poule sont possibles en 3 tours: chaque équipe rencontre les 3 autres équipes. Une équipe qui gagne un match marque 2 points. En cas d'égalité de points après les trois matches, le classement issu des deux premiers matches prévaut pour départager 2 équipes, selon le schéma ci-dessus avec le tableau "demi-finale", "finale"