



## Coupe d'hiver Interclubs 17 MARS 2024

### Lieu :

Au GYMNASSE Jean RENAUX AMIENS

### Horaire :

Début des tirs -> 9h30

### Participation Financière :

3€ Toutes catégories

### Composition des équipes :

Composition des équipes (4 tireurs) suivant règlement joint  
à envoyer pour le 14 mars 2023 au plus tard

### Obligatoire :

Chaussures de sport propres

Venez avec votre bonne humeur et vos déguisements

En vous espérant nombreux, bienvenue à tous...

Buvette – sandwich sur place

Contact : Guylaine Wattebled

Mail : [wattebled.danny@orange.fr](mailto:wattebled.danny@orange.fr)

Portable : 06 29 39 69 57





Equipe	Noms	Prénoms	Arc	Catégorie	Compagnie
1					
1					
1					
1					
2					
2					
2					
2					
3					
3					
3					
3					
4					
4					
4					
4					
5					
5					
5					
5					





## COUPE d'HIVER INTERCLUBS - tournoi par équipes en salle à 18 mètres -

### Règlement

(mise à jour février 2023)

- Les équipes** 4 tireurs de catégories et armes indifférentes ; maximum 2 arcs à poulies par équipe.  
Chaque compagnie ou club peut présenter plusieurs équipes.
- Les tirs** Chaque équipe dispose d'une cible personnalisée : colonne de 4 spots attribués nominativement à chaque équipier, la taille du spot étant fonction de la catégorie (voir tableau).  
Le tournoi se déroule par matches opposant 2 équipes (duels) ou 3 équipes (triangulaires).  
Les deux premiers tours constituent une phase de classement et ne sont pas éliminatoires.  
A partir du troisième tour, le perdant de chaque match est éliminé. Le vainqueur de chaque duel, les deux premiers de chaque triangulaire poursuivent la compétition.  
Les matches du premier tour sont déterminés par tirage au sort. Pour les tours suivants, le tirage au sort est orienté en fonction des résultats des matches précédents.
- La volée** Les coéquipiers tirent chacun une flèche à tour de rôle, chacun sur son spot ; l'ordre de tir est libre et peut être modifié à tout moment de la compétition. Les 4 flèches doivent être tirées en 2 minutes. Les équipes adversaires tirent en même temps, leurs cibles étant côte à côte.
- La marque** **Duel :**  
A l'issue de chaque volée, l'équipe qui a atteint le plus grand nombre de spots marque 2 points ; celle qui a le plus petit nombre de spots marque 0 point ; si les deux équipes ont le même nombre de spots (même zéro), elles marquent chacune 1 point.  
**Triangulaire :**
- les trois équipes ont des nombres de spots différents : celle qui a le plus grand nombre de spots marque 2 points, la suivante 1 point, la troisième 0 point.
  - les trois équipes ont le même nombre de spots : elles marquent chacune 1 point.
  - les équipes A et B ont le même nombre de spots et l'équipe C un nombre inférieur : A et B marquent chacune 1 point, C marque 0 point.
  - les équipes A et B ont le même nombre de spots et l'équipe C un nombre supérieur : C marque 2 points, A et B marquent 0 point.
- Les matches** Tous les matches se disputent en une seule manche en 10 points, sauf la finale, en 12 points.  
**Duel :** est déclarée vainqueur la première équipe atteignant 10 points (ou 12 points pour la finale).  
**Triangulaire :** il y a deux vainqueurs ; sont déclarées vainqueur la première équipe atteignant 10 points et l'équipe ayant le plus de points.
- Les égalités** Un tir de barrage est organisé lorsque  
**dans un duel :**  
les deux équipes atteignent 10 points en même temps (ou 12 points pour la finale) ;  
**dans une triangulaire :**  
les trois équipes atteignent 10 points en même temps ;  
ou l'une des équipes ayant terminé seule, les deux autres ont le même nombre de points.  
**Le tir de barrage :**  
Un tireur de chaque équipe barragiste tire une flèche ; en cas de nouvelle égalité, un deuxième tireur (différent) de chaque équipe tire une flèche, et ainsi de suite jusqu'au départage.
- L'incident de tir** Les autres coéquipiers tirent leur flèche. 30 secondes seront attribuées à l'archer concerné pour tirer sa flèche.
- Le classement** Des matches sont organisés jusqu'aux finales. Les perdants (ou 2<sup>ème</sup> vainqueur dans le cas d'une triangulaire) des demi-finales tirent la petite finale pour les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> places ; les gagnants des demi-finales tirent la finale pour les 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> places.

**Tableau des diamètres et couleurs des spots**

	U21H - S1H	S2H - S3H - S1F - S2F	U18H - U18F - U21F - S3F	U13H - U13F U15H - U15F
arc classique nu	6,5 cm	8 cm	8 cm	9,5 cm
arc droit	bleu	vert	vert	orange
arc classique	5,5 cm	6,5 cm	6,5 cm	8 cm
arc à poulies nu	rouge	bleu	bleu	vert
arc libre	2,5 cm	4 cm	5,5 cm	6,5 cm
	noir	violet	rouge	bleu

