

COUPE d'HIVER INTERCLUBS

- tournoi par équipes en salle à 18 mètres -

Règlement

(mise à jour février 2019)

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^{ème} vainqueur dans le cas d'une triangulaire) des demi-finales tirent la petite finale pour les 3^{ème} et 4^{ème} places ; les gagnants des demi-finales tirent la finale pour les 1^{ère} et 2^{ème} places.

Tableau des diamètres et couleurs des spots

	JH - S1H	S2H - S3H - S1F	CH - CF - JF - S2F	BH - BF - MH- MF- S3F
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	3 cm	4 cm	5,5 cm	6,5 cm
	noir	Violet	rouge	bleu