LIGUE DU CENTRE
TIR A L'ARC

Edwige ROLAND
187 rue Marcelin Berthelot
45400 FLEURY LES AUBRAIS
☎ 02 38 86 54 17
edwige.roland@laposte.net

Commission Parcours

Championnat de Ligue 3D par équipes de clubs.

Règlement

INSCRIPTIONS A LA COMPETITION
Un club peut présenter 1 ou plusieurs équipes.
Les équipes sont, soit féminines, soit masculines. Les équipes sont composées de 3 tireurs de toutes les catégories autorisées par le règlement général du tir sur cibles 3D, les jeunes tirant à leur pas de tir habituel.

LES EQUIPES DE CLUBS
Les équipes masculines et féminines sont composées de 3 archers (un arc de la catégorie Arc à Poulies nu ou Tir Libre, un arc nu ou un arc de chasse, un arc droit) dans toutes les catégories d'âge reconnues par la FFTA.
Capitaine d'équipe : les capitaines d'équipe sont autorisés à accompagner leurs tireurs sur les terrains.
Ils devront, cependant, respecter les règles suivantes :
- Un seul capitaine par équipe
- Le nom du capitaine d'équipe devra être communiqué au greffe, dans le dossier d'inscription de l'équipe ;
- Le capitaine d'équipe devra être identifiable à tout instant par le port d'un badge spécifique ;
- Le Capitaine d'Equipe peut suivre ses archers à tous les pas de tir ;
- L'ordre des tirs reste au choix du Capitaine. La communication entre le Capitaine et son équipe est libre. Il peut conseiller le tireur sur sa technique de tir, sur l'estimation des distances et des difficultés de tir. Ensuite, il peut accompagner ses tireurs aux cibles.
- Le Capitaine d'Equipe fait partie intégrante de l'équipe. De ce fait, dans le temps imparti pour le tir de l'équipe, et uniquement au piquet de tir, il peut utiliser des jumelles ;
- Le Capitaine d'Equipe est responsable de son équipe.

LES ÉPREUVES DU CHAMPIONNAT DE LIGUE
Epreuve de classement.
L'épreuve de qualification est une épreuve de tir 3D de 20 cibles.
Chaque groupe est composé de 2 équipes, soit 6 archers. Les équipes tirent l'une après l'autre.
Chaque compétiteur tire 2 flèches du pas de tir de sa division d'arc.
Phases finales.
Parmi les équipes ayant participé à l'épreuve de classement pourront prétendre participer aux phases finales :

- 8 équipes hommes (les phases finales commenceront en ¼) ;
- 4 équipes femmes sont présentes (les phases finales commenceront en ½).

LES CIBLES DU PARCOURS

Elles peuvent être
- uniques : chaque équipe tire à tour de rôle ;
- multiples avec un repère de couleur : chaque archer tire la cible repérée de la même couleur que son piquet de tir ;
- doubles sans repère de couleur : la première équipe tire celle de gauche, la seconde celle de droite.

LES DISTANCES POUR LES PARCOURS

Elles devront être conformes au règlement général du Tir sur cible 3D pour l'épreuve de qualification et le tir de classement.
Pour l'épreuve finale les différents pas de tir seront implantés aux distances conformes au règlement général du tir sur cibles 3D. La distance maximale entre le pas jaune et le pas rouge ne devra pas excéder 7m par le cheminement normal.
Une cible doit être à plus de 25m, une à moins de 15m (à partir du piquet bleu) et sur l'ensemble des 4 cibles le quota doit être respecté.

LE CONTRÔLE DU TEMPS

L'épreuve de qualification :

L'équipe dispose de 3 minutes pour tirer l'ensemble des 6 flèches (2 flèches par archer).
Le chronomètre démarre une fois que le premier tireur a franchi le piquet jaune. Ses coéquipiers peuvent le suivre. Un seul archer tire à la fois.
Les dépassements de temps sont gérés en termes d'équipes. Un dépassement de temps, avant sanction, est accordé à l'équipe par parcours de 20 cibles. Un arbitre, ayant observé une équipe dépassant le temps limite imparti, l'avertira par une note signée sur sa feuille de marque en indiquant l'heure de l'avertissement. Au second ou tout autre avertissement écrit suivant, lors de cette phase de compétition, annulation d'autant de meilleures flèches en cibles que de flèches tirées hors délai.
Le temps limite peut être étendu lors de circonstances exceptionnelles. La décision est sous la responsabilité de l'arbitre responsable de ce Championnat.

Les phases finales :

Un temps limite de 3 minutes par cible sera autorisé à partir du moment où le premier archer a franchi le piquet jaune. Aucun dépassement de temps n'est toléré. L'annulation d'autant de meilleures flèches en cibles que de flèches tirées hors délai sera effectuée par l'arbitre.

L'ETABLISSEMENT DES SCORES

Dans l'éventualité d'une égalité dans les scores totaux, le départage se fera de la manière suivante :
pour le classement, excepté pour les égalités décrites plus loin :
<u>A l'issue de la phase de qualification et du tir de classement :</u>
- plus grand nombre de 10 + 11
- plus grand nombre de 11
- plus grand nombre de 8
- plus grand nombre de 5

<u>Lors des phases finales :</u>

Tir de barrage
Une volée de barrage de 3 flèches (1 par athlète), le plus haut score gagne (maximum 3 barrages).
- Si l'égalité subsiste au 3ème barrage, l'équipe ayant la flèche la plus près du centre gagne.
- Si l'égalité subsiste encore, la 2ème(ou 3ème) flèche la plus près du centre détermine le vainqueur.
- Si nécessaire, il sera de nouveau tiré un barrage de 3 flèches (1 par archer) au plus haut total de points.
suivi de l'évaluation de la flèche la plus près du centre jusqu'à ce que l'égalité soit résolue.
Le temps limite pour un tir de barrage par équipes sera de 1 minute 30. Les tirs de barrage se feront sur des cibles spécialement désignées à cet effet. Une cible de barrage spécifique sera implantée pour chaque phase de la compétition.

LE PROGRAMME
L'affectation aux cibles des différentes équipes se fait par tirage au sort en présence de l'Arbitre responsable.
En cas de nombre impair d'équipes lors de l'épreuve de qualification, l'Arbitre responsable désignera un marqueur pour l'équipe restée seule.

LES TITRES DÉCERNÉS
Les équipes de Club gagnantes reçoivent le titre de :
ÉQUIPE DE CLUB HOMMES CHAMPIONNE DE LIGUE DU CENTRE DE TIR 3D
ÉQUIPE DE CLUB FEMMES CHAMPIONNE DE LIGUE DU CENTRE DE TIR 3D