



CHALLENGE DES ARCHERS PATARAS Année 2022

REGLEMENT

Le club Les Archers Pataras organise un challenge réservé aux membres du club.

Ce challenge se déroule sur trois manches, une manche en salle, deux à l'extérieur sur le terrain de la Rente Logerot et des Sapins du Garde. Lors de chaque manche, les concurrents tireront dix volées de trois flèches.

Il sera effectué deux classements, un classement Jeune, un classement Adulte, hommes et femmes confondus.

Afin de donner à tous les concurrents la possibilité d'accéder à la première place, le diamètre des blasons sera différent selon la pratique de chacun.

En salle :

Benjamin, minimes : blason de 80 cm de diamètre à 10 mètres,
Cadet, junior : blason de 60 cm de diamètre à 10 mètres
Adultes arc à poulies : Trispot de 40 cm de diamètre (cordon défavorable) à 18 mètres
Adultes arc classique et arc nu compétiteurs : blason de 40 cm de diamètre à 18 mètres
Adultes arc classique non-compétiteurs : blason de 60 cm de diamètre à 18 mètres

Le décompte des points se fera par couleur : 5 pour le jaune, 4 pour le rouge, 3 pour le bleu, 2 pour le noir, 1 pour le blanc, 0 pour le reste.

En extérieur au stade :

Jeunes et débutants : blason de tir en campagne de 80 cm de diamètre à 15 mètres
Autres : blason de tir en campagne de 60 cm de diamètre à 35 mètres, cordon défavorable

Décompte des points : 5 pour le jaune, et selon barèmes FITA pour les sections suivantes

En extérieur parcours :

Sur parcours 10 cibles avec des blasons Nature, Campagne
Nature : Tué : 5 points, blessé : 3 points
Campagne : 5 pour le jaune, 3 pour le noir

Pour chaque manche, le vainqueur sera celui qui aura marqué le plus de points dans son classement (jeune ou adulte).

Le classement général se fait par addition des places obtenues lors des 3 manches :

1^{er} : 1 point
2^{ème} : 2 points

...

Le vainqueur est celui qui totalise le moins de points. En cas d'égalité, le départage est fait aux meilleures places.

Exemple :

1^{er} + 1^{er} + 4^{ème} = 6 points
2^{ème} + 2^{ème} + 2^{ème} = 6 points
1^{er} + 2^{ème} + 3^{ème} = 6 points

Le vainqueur sera le cas 1 puisqu'il a 2 victoires.

En cas d'absence sur une manche, les concurrents seront considérés comme dernier du classement général et obtiendront les points en conséquence.

A l'issue des trois manches, le club remettra aux vainqueurs un challenge qui sera remis en jeu l'année suivante. Après trois victoires consécutives, le vainqueur conservera le challenge.