





Les Archers de Claixwood

Amicale Laïque de Saint-Marcellin (38)

Dimanche 23 novembre 2025

Concours amical 3D par équipe

Lieu-dit Les Vallins - 38160 IZERON

Coordonnées GPS: 45°8′20.24"N / 5°21′47.14"E



REGLEMENT ET FORMATION DES EQUIPES

- 🔖 Equipes de 3 archers mixtes toutes catégories
- ♦ Arc à poulie non autorisé
- ♦ 1 seul BB adulte par équipe
- ♥ Départ simultané
- ♦ 1 parcours de 14 cibles le matin
- \$\footnote 2 parcours de 7 cibles l'après-midi (duels)
- Les 3 premières équipes récompensées



PROGRAMME

8h00 Ouverture du greffe
8h30 Appel des pelotons matin
9h00 Début des tirs
12h00 Repas
13h00 Appel des pelotons après-midi
13h30 Début des tirs
17h30 Remise des récompenses

RESTAURATION

Ni repas ni sandwichs vendus sur place
Uniquement vente de boissons
Pique-nique sorti du sac

Inscriptions

Inscription obligatoire de l'équipe complète via le lien suivant :

https://forms.gle/saP5dePjtqeeao1v7

Nombre d'inscrits limité à 84 archers (28 équipes)

Pour tout désistement, merci de prévenir les organisateurs au plus tôt

Tarifs:

U21 et Séniors : 12€ U15 et U18 : 5€ U13 : Gratuit

CONTACT

Jean-Louis Cassèse : 06 64 54 35 93 Mail : archersdeclaixwood@gmail.com



Règlement Concours amical tir en équipe

Composition des équipes

- 1) Les équipes sont composées de 3 archers.
- 2) Sont autorisées les armes suivantes : Arc droit, arc chasse et arc nu.
- 3) Sont autorisés à concourir les archers des catégories UI3 à sénior 3.
- 4) Les équipes peuvent être panachées : Hommes/Femmes, toute catégorie d'âge, tout type d'arme, tout club.
- 5) Contrainte unique de constitution des équipes : un arc nu sénior ou U21 au maximum par équipe hors débutants (Est entendu comme débutant tout archer ayant 2 an de tir à l'arc maximum).

Règles de tir

- 6) Nombre de cibles par parcours : 14 cibles 3D.
- 7) Les pelotons sont composés de 2 équipes. Ils sont constitués par l'organisateur. Un tirage au sort peut être organisé mais n'est pas obligatoire.
- 8) Les équipes tirent l'une après l'autre.
- 9) Les équipes d'un peloton tirent alternativement en premier d'une cible à l'autre selon le principe AB / BA ...
- 10) Aucune obligation concernant la taille et les zones des cibles composant le parcours. Mais l'organisateur veillera à présenter une variété de cibles permettant de proposer toutes les distances de tir possibles.
- 11) 2 flèches par archer tirées du même piquet
- 12) Temps de tir : 3mn au total pour l'équipe
- 13) Les 3mn sont décomptées à partir du moment où le 1er archer quitte le pas d'attente.

14)	3 pas de tir :	Blanc	U13 F/H, U15 F/H, U18 F
		Bleu	U18 H, U21 et sénior F
		Rouge	U21 et sénior H

- 15) L'organisateur n'a pas de contrainte, hors de la distance minimum et maximum, concernant le placement des pas de tir. Mais les distances devront être raisonnables et adaptées à la taille des cibles et aux catégories d'âge.
- 16) Les pas de tir (blanc, bleu et rouge) ne pourront être regroupés que si la situation de tir l'impose. Cette situation ne pourra se produire plus de 2 fois sur un parcours.

17)	Distances minimum et maximum des pas de tir :	Blanc	5m	25m
		Bleu	6m	30m
		Rouge	7m	35m

- 18) Chaque équipe choisit l'ordre de tir de ses archers. L'ordre peut être modifié à chaque cible.
- 19) Les membres d'une équipe peuvent communiquer avant, pendant et entre les tirs de chaque archer. Ils peuvent se déplacer audelà du pas d'attente pour accompagner le tireur.

Classement

- 20) Le décompte des points se fait selon le même principe que pour un concours 3D classique (0 / 5 / 8 / 10 ou 11 pts).
- 21) Les points des archers de l'équipe sont cumulés pour obtenir son score final.
- 22) Les équipes sont classées selon le nombre de points réalisés.

- 23) Le concours sera organisé en 2 phases : un parcours qualificatif de 14 cibles le matin et 2 parcours de classement de 7 cibles l'après-midi.
- 24) L'après-midi, les pelotons seront constitués suivant les résultats du matin pour des duels :

Duel 1		Duel 2	Classement	
Match A	1 ^{er} contre 4 ^{ème}	Vainqueur A / Vainqueur B	Désignation 1 ^{er} et 2 nd	
Match B	2 ^{ème} contre 3 ^{ème}	Perdant A / Perdant B	Désignation 3ème et 4ème	
Match C	5 ^{ème} contre 8 ^{ème}	Vainqueur C / Vainqueur D	Désignation 5 ^{ème} et 6 ^{ème}	
Match D	6 ^{ème} contre 7 ^{ème}	Perdant C / Perdant D	Désignation 7 ^{ème} et 8 ^{ème}	
Match E	9 ^{ème} contre 12 ^{ème}	Vainqueur E / Vainqueur F	Désignation 9ème et 10ème	
Match F	10 ^{ème} contre 11 ^{ème}	Perdant E / Perdant F	Désignation 11ème et 12ème	

25) Les 3 premières équipes au classement sont récompensées.

Exemples de composition d'équipe :

Autorisé	Sénior H Arc nu + Sénior F Arc nu débutant + U21 H Arc nu débutant
Autorisé	U21 H Arc chasse + Sénior F Arc droit + Sénior F Arc nu
Interdit	Sénior H Arc droit + Sénior F Arc nu + Sénior H Arc nu
Autorisé	U15 F Arc nu + U18 H Arc nu + Sénior F Arc nu
Autorisé	U15 F Arc nu + U15 F Arc nu + U18 F Arc nu
Interdit	UIS H Arc nu + U21 F Arc nu + Sénior H Arc nu
Autorisé	Sénior H Arc droit + Sénior H Arc droit + Sénior H Arc droit