



Règlement du concours interne - Saison 2018-2019

Le concours interne est ouvert à tous les archers de la compagnie, débutants ou non. Il s'agit d'une animation organisée de façon à ce que chacun puisse participer. Dans la pratique, cela consiste à tirer ensemble dans des conditions différentes de celles de nos entraînements habituels. Chaque archer concourra dans sa catégorie d'arc et d'âge. L'organisateur se réserve le droit de regrouper des catégories si le nombre d'archers engagés est insuffisant dans certaines d'entre elles.

Le concours interne est un ensemble de deux épreuves :

- le tir de la Saint-Sébastien
- un « score 0 »

Chaque épreuve sera organisée sur les séances du lundi et du mercredi pour les adultes, et du vendredi pour les jeunes.

Première épreuve :

Il s'agit d'un tir qui sera réalisé sur carte Beursault :

- La distance de tir sera d'environ 20 mètres.
- 2 haltes de réglage seront organisées.
- Après celles-ci, les 20 premières flèches tirées permettront d'établir le classement de la manche. Ce nombre pourra être réduit en cas de contrainte de temps le lundi ou le mercredi. Le même nombre de flèches marquantes sera pris en compte pour tous les participants.

Les points seront comptabilisés comme il est d'usage dans ce tir, avec la différence que seuls les points comptent, et non les honneurs.

Deuxième épreuve : score 0

Matériel nécessaire :

- Un jeu de 54 cartes sans les figures (soit toutes les cartes de 1 à 10)
- Des blasons (10 zones marquantes)
- 3 flèches par archer

Catégories et tailles de blason :

- Les archers confirmés tirent sur des blasons de 40 à 18m ou de 60 à 25m (l'une des distances du fita salle). Le 10 est celui des arcs classiques pour tous, le but étant de se classer entre participants.
- 2 volées de réglage seront organisées avant le tir
- Les minimes, benjamins et débutants tirent sur un blason de la taille au dessus (60 au lieu de 40, 80 au lieu de 60).

Principe du jeu :

On tire 3 cartes : cela donne un score S à réaliser

- Chaque archer tire 3 flèches sur son blason, en essayant de réaliser en 3 flèches le score S
- Le cordon est favorable (point supérieur si touché)
- Il marque les points correspondants à la différence entre son score (total de ses 3 flèches) et le score à réaliser

- Attention : le but est de tirer sur le blason. Une flèche hors blason vaudra le score à réaliser
- Les archers sont ensuite classés par ordre décroissant des scores totalisés (le meilleur étant celui ayant fait le plus petit score)
- Départage des ex-æquo : nombre de 0, nombre de 1 ...

Exemples :

				Total	Ecart (score)
Tirage	5	5	2	12	
Archer 1	8	2	2	12	0
Archer 2	7	4	4	15	3
Archer 3	5	3	1	10	2
Archer 4	4	4	M	20	8

				Total	Ecart (score)
Tirage	10	8	6	24	
Archer 1	9	9	8	26	2
Archer 2	8	8	8	24	0
Archer 3	10	10	7	27	3
Archer 4	5	5	M	34	10

Au bout de 2 volées, Archer 1 est à 2 points, archer 2 à 3, Archer 3 à 5 et Archer 4 à 18.

Le score retenu sera celui atteint au bout de 15 volées. Comme pour la première épreuve, ce nombre pourra être réduit en cas de contrainte de temps le lundi ou le mercredi. Le même nombre de volées marquantes sera pris en compte pour tous les participants.

Classement final :

À l'issue de chaque manche, les archers sont classés au sein de chaque catégorie, et leur place leur donne un certain nombre de points, suivant le tableau suivant :

Classement manche	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e et au-delà
Points	40	38	36	33	30	27	24	21

En cas d'égalité sur une manche, les archers concernés auront chacun le nombre de points le plus favorable. Le cumul individuel des points donnera le classement final. En cas d'ex-æquo entre plusieurs archers, le meilleur classement sera conféré à celui aillant le meilleur score au tir Beursault. Si l'égalité persiste, à celui ayant le plus petit score à la manche Score 0. En cas d'égalité non réglée par ce biais, les archers seront réputés ex-æquo.