

24 heures 2025

Règlements des Grands prix

Fil rouge 1^{ère} Compagnie et DIXIS

Ce grand prix débutera après le 1^{er} grand prix et se tirera durant toutes les 24 heures avec un maximum de 12 séries.

Sur chaque cible, les 4 équipes participent ensemble. Chaque archer présent sur une série tire en plus une flèche sur la cible dédiée. Le temps de tir passera à 160 secondes pendant ce tir.

Si trois équipes, chaque équipe tirera à tour de rôle 2 flèches.

La pastille grise dans le centre du six compte pour 12 points. *Attention on ne touche pas au Roblion.*
A vous de jouer.

Grand Prix des Lions – Le tir des extrêmes.

4 volées de 3 flèches

- Les archers tirent sur leurs blasons habituels.
- Avant chaque volée, la règle est annoncée au micro.
- Cordons toujours favorables.

Volée 1 :

“Pour cette première volée, seule votre meilleure flèche comptera ! Les deux autres ne valent rien. Donnez tout sur un tir !”

⇒ Score = valeur de la meilleure flèche.

Volée 2 :

“Cette fois, seule votre pire flèche comptera ! La moins bonne. Les autres sont oubliées. Essayez de rater avec élégance !” (si M ou flèche non tirée : 0)

⇒ Score = valeur de la plus faible flèche.

Volée 3 :

“Attention, pour cette volée, on veut les extrêmes : on additionne votre meilleure et votre pire flèche. Celle du milieu ne compte pas.” (si 3x10 alors 20, si 10-10-9 alors 19, si 8-7-7 alors 15, si 10-M-M alors 10)

⇒ Score = meilleure + pire flèche.

Volée 4 :

“Dernière volée : Seule la flèche du milieu compte. Pas la meilleure, pas la pire, juste celle entre les deux !” (si 3x10 alors 10, si 10-10-9 alors 10, si 8-7-7 alors 7, si 10-M-M alors M)

⇒ Score = flèche médiane.

Comptage final :

Trispot : le score le plus proche de la moyenne / nb de volées = 40

40cm : le score le plus proche de la moyenne / nb de volées = 25

En cas d'égalité : priorité à celui qui a la plus mauvaise flèche dans son tableau

Chaque catégorie a ses finalistes, et pour le tir final la règle est :

Chaque flèche doit être dans une couleur différente,

Si 2 ou 3 flèches dans la même couleur, seule la plus petite compte (exemple : un 10 et un 9, c'est 9 !)

Si encore égalité, tir de barrage, le plus proche du 8 sur trispot et le plus proche du 5 sur 40cm !

Trophée du lion pour le vainqueur, qui pourra le remettre en jeu l'année prochaine 😊

Grand Prix ERHART Sports

Art.1/ tir en 4 volées de 3 flèches en 2mn, rythme AB/CD

Art.2/ les flèches doivent atteindre les lignes bleues. Les cordons sont favorables.

Art.3/ les lignes sont comptées de 2 en 2. La plus basse vaut 2 points celle du haut 10 points

Art.4/ vainqueur au plus grand nombre de points.

Les ex-aequo se départageront sur un impact déterminé par l'organisation.

Grand Prix DECATHLON

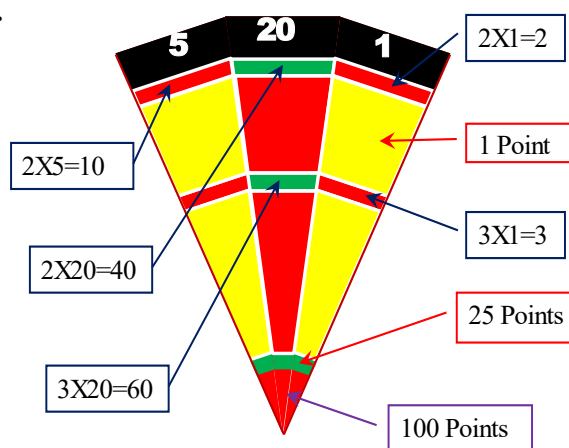
BESSONCOURT

Le tir s'effectue sur le mot BESSONCOURT. Le bleu de la lettre compte 2 points le jaune 5. Si on touche la lettre B on marque la case B (2 ou 5), si on touche la lettre T on marque la case T (2 ou 5), peu importe la volée. On n'est pas obligé de commencer par le B. La 12ème flèche est un joker, elle permet de toucher n'importe quelle lettre.

Grand Prix de la ville de Belfort.

Art.1/ Tir en 4 volées de 3 flèches en 2mn, rythme AB/CD.

Art.2/ Les cordons sont favorables.



Les ex-aequo se départageront sur un impact déterminé par l'organisation.