



## 2ème European Challenge Indoor d'Archery Tag 2018

**19 et 20 mai 2017**  
**au BGF Parc d'exposition de Bordeaux**

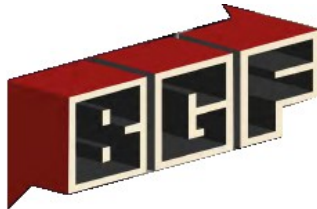
### Qui peut participer

Il y aura 2 types de participation possible :

**Les équipes indépendantes** qui ne représentent aucune licence d'Archery Tag.

**Les équipes liées à une licence** européenne ou au tir à l'arc.

**Les 4 membres** de chacune des équipes doivent avoir 15 ans révolu le jour de leur première participation.



### Quand participer

**Les équipes** selon le nombre, seront divisées en poule pour une première étape qualificative puis il y aura une dernière étape pour établir le classement et la finale. Cela se déroulera le samedi et le dimanche.



### Comment participer

**Chaque équipe** doit remplir la feuille d'inscription et s'acquitter des droits de participation de 40€ par équipe.

**Les équipes indépendantes** peuvent déposer leur fiche au plus tard 12h du jour de la compétition choisi.

**Les équipes Licenciées** doivent renvoyer leur inscription 7 jours avant la compétition.



[www.tagarcheryfrance.com](http://www.tagarcheryfrance.com)  
<mailto:info@tagarcheryfrance.com>



## Règles de European Challenge Indoor d'Archery Tag

Les équipes sont formées de 4 membres âgés de plus de 15 ans. Tous les membres doivent avoir la même couleur de t-shirt.

Le terrain composé de 2 protections gonflables par camp avec une zone neutre au milieu de 6 m.

### La sécurité

- 1- Chaque joueur porte un masque de protection réglé à sa taille et utilise un équipement qu'il aura contrôlé (état de l'arc et des flèches). Toute flèche détériorée ne doit pas être utilisée. Ne jamais tirer à vide (arc sans flèche).
- 2- Les joueurs hors zone de jeu (dans les zones neutres) ne peuvent tirer ni sur un adversaire ni sur un cible adverse ou être touchés par des flèches.
- 3- Chaque éliminé attend dans la zone de sécurité sur le coté (zone neutre) avec son masque en place.

### Comment gagner

- 4- Chaque équipe tire depuis son camp sur les joueurs du camp adverse pour les éliminer ou sur la cible adverse pour éjecter les 5 plots.
- 5- Les tirs dans l'arc ou après rebond au sol ne sont pas valides pour éliminer un joueur.
- 6- Seuls les plots totalement éjectés de la cible sont considérés comme éliminés.

### Le flèches

- 9- Au début du match, au coup de sifflet, les joueurs partent, sans leurs arcs, depuis la ligne du fond pour récupérer 2 flèches.
- 10- Un joueur qui n'a pas de flèche peut en récupérer sur le terrain de jeu ou dans les zones neutres (même derrière le camp adverse).
- 11- Toute sortie en zone neutre doit être courte et uniquement pour récupérer des flèches.

### Qui gagne

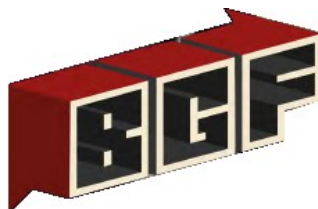
- 7- L'élimination de tous les joueurs adverses ou l'éjection de tous les plots donne la victoire.
- 8- En cas de non élimination de tous les joueurs d'une équipe après le temps imparti. La victoire revient à l'équipe qui compte le plus de joueurs en jeu puis le plus de plots non éjectés de sa cible .

### Récupération d'un joueur

- 12- Un joueur éliminé peut revenir dans son camp lorsque ses équipiers éjectent un plot de la cible adverse ou parviennent à attraper une flèche adverse en vol . Par contre si la flèche tombe au sol lors de la tentative d'interception, le joueur est éliminé.

[www.tagarchyfrance.com](http://www.tagarchyfrance.com)

[info@tagarchyfrance.com](mailto:info@tagarchyfrance.com)



## **FICHE D'INSCRIPTION / REGISTRATION**

Equipe Licence ou Club / Licensee Team

Equipe Indépendante / Independent Team

Nom de votre Licence Archery Tag /  
Name of your Arhery Tag License

Adresse / Address :

Pays / Country

Numéro de Téléphone / Phone number :

Mail :



Nom d'équipe/ Name of team

Responsable d'équipe/ Team leader

Mail :

### **Membres de l'équipe / Team Members**

Nom / Last Name	Prénom / First Name	Age	Sexe	Mail

[www.tagarcheryfrance.com](http://www.tagarcheryfrance.com)

[info@tagarcheryfrance.com](mailto:info@tagarcheryfrance.com)

