

FILIERE FRANCILIENNE PAR EQUIPES DE CLUB

VERSION 2024

DIVISION REGIONALE EXCELLENCE

DIVISION REGIONALE HONNEUR

FINALE DES DIVISIONS DEPARTEMENTALES

Table des matières

Préambule _____	3
Objectifs _____	3
Format de compétition _____	3
Présentation générale _____	4
Finale des DD _____	4
DR Honneur _____	4
DR Excellence _____	4
Finale nationale des DR _____	5
Règlements _____	6
Finale des DD _____	6
INSCRIPTION _____	6
COMPOSITION DE L'EQUIPE _____	6
DEROULEMENT DE LA COMPETITION _____	6
DR Honneur et DR Excellence _____	8
INSCRIPTION _____	8
COMPOSITION DE L'EQUIPE _____	8
DEROULEMENT D'UNE ETAPE _____	8
CLASSEMENT DE LA DR _____	10
PROCEDURE D'APPEL _____	10
Cahier des charges _____	11
Organisation générale _____	11
Greffé _____	11
Terrain _____	12
Buvette _____	14
Sanitaires _____	14
Récapitulatif des besoins _____	14
Programme type DR _____	15
Contacts _____	16

Préambule

La filière francilienne par équipes de club (DR Excellence – DR Honneur – Finale des DD) s'inscrit dans la continuité de celle mise en place par la FFTA. Elle s'appuie sur des compétitions officielles et est réservée aux clubs franciliens.

OBJECTIFS

Proposer aux clubs franciliens une pratique compétitive par équipe de clubs à l'échelle régionale.

Donner de l'expérience par équipes aux archers franciliens.

Permettre aux meilleurs clubs franciliens d'accéder au niveau national (D1 – D2).

FORMAT DE COMPETITION

- Les DR se déroulent en 3 étapes sur la base de 3 tirs extérieurs :

2x70m sur blasons de 122cm pour les arcs classiques

2x50m sur blasons de 80cm réduits pour les arcs à poulies

Un tir de qualification le matin suivi de matchs par équipes l'après-midi. Le classement de chaque étape permet d'attribuer des points aux équipes engagées. Un classement final est établi à l'issue des 3 étapes.

- La finale des DD se déroule sur un tir extérieur (2x70m sur blasons de 122cm pour les arcs classiques – 2x50m sur blasons de 80cm réduits pour les arcs à poulies) avec un tir de qualification le matin suivi de matchs par équipes l'après-midi.

ENTENTES

Les ententes permettent à 2 clubs du même département de constituer une équipe avec des archers de ces 2 clubs dans les catégories suivantes : FCl – FCo – HCl – HCo. Un club ayant déjà une équipe dans une de ces catégories ne peut pas constituer une entente dans cette catégorie.

Les départements peuvent accepter des équipes d'entente sur leur DD. Ces équipes peuvent accéder à la finale des DD et, en fonction de leur place, à la DR la saison suivante. L'entente qualifiée pour monter en DR doit être la même que celle ayant participé à la finale des DD.

Une équipe d'entente évoluant en DR n'apparaîtra pas au classement national des clubs de DR et ne pourra donc pas prétendre à la finale des DR. Elle ne pourra pas non plus être déclarée vainqueur de la DRE. Si une entente arrive en tête à l'issue des 3 manches de la DRE, c'est la 1^{ère} équipe de club du classement de la DRE qui sera déclarée vainqueur.

Tous les membres d'une équipe d'entente doivent avoir au moins le même maillot (archers et capitaine), le bas peut éventuellement être différent.

Présentation générale

FINALE DES DD

Arc classique : 16 équipes hommes et 8 équipes femmes

Arc à poulies : 16 équipes hommes et 8 équipes femmes

Chaque DD doit comporter au moins 2 tirs extérieurs. Chaque vainqueur de DD est qualifié pour la finale des DD, les autres clubs étant qualifiés en fonction de leur score sur la manche TAE Distances Internationales de leur DD. Les départements doivent envoyer les vainqueurs de leur DD et les scores de la manche TAE DI au CRIdF avant le **15 Juin**.

À l'issue de la finale, les 3 premières équipes de chaque catégorie accèdent à la DRH (DRE pour les équipes féminines) la saison suivante s'il n'a pas déjà une équipe en DR dans cette catégorie. En fonction du jeu des montées et des descentes des niveaux supérieurs, ce quota peut être majoré. Un club qui refuse de monter en DR ne pourra pas se présenter à la finale des DD pendant 2 ans et sera remplacé par le club suivant du classement de la finale des DD.

DR HONNEUR

Arc classique : 16 équipes hommes

Arc à poulies : 16 équipes hommes

Les 3 premières équipes de la DRH dans chaque catégorie accèdent à la DRE la saison suivante. Les 3 dernières équipes de chaque catégorie redescendent en DD la saison suivante. En fonction du jeu des montées et des descentes du niveau national, ce quota peut être majoré. Une équipe qui refuse de monter en DRE est rétrogradée en DD. En cas de désistement, le repêchage se fera en priorité en reprenant les équipes rétrogradées au-delà de la 13^{ème} place, puis celles de la finale des DD dans l'ordre de leur classement.

DR EXCELLENCE

Arc classique : 16 équipes hommes et 16 équipes femmes

Arc à poulies : 16 équipes hommes et 8 équipes femmes

La première équipe de chaque catégorie est qualifiée pour la finale nationale des DR. Les 3 dernières équipes de chaque catégorie redescendent en DRH (en DD pour les FCI) la saison suivante, sauf pour les SFCo, où seule la 8^{ème} équipe redescend en DD. En fonction du jeu des montées et des descentes, ce quota peut être majoré. Une équipe vainqueur de la DRE qui refuse de participer à la finale nationale des DR sans raison valable, sera rétrogradée en DD. En cas de désistement, le repêchage se fera en priorité en reprenant les équipes rétrogradées au-delà de la 13^{ème} place, puis celles de la DRH dans l'ordre de leur classement.

Une équipe forfait sur l'ensemble de la saison précédente est automatiquement rétrogradée en DD la saison suivante quelque soit le niveau dans lequel elle évoluait.

FINALE NATIONALE DES DR

En plus du vainqueur de la DRE, sont qualifiés à la finale nationale des DR les « x » premiers clubs du classement national des clubs de DR établi par la fédération (cf règlement national – finale des DR) pour que 24 équipes par catégories soient présentes à la finale des DR.

Aucune pénalité ne sera appliquée aux équipes qualifiées par classement si elles ne participent pas à la finale nationale.

Une dotation est attribuée par le CRIdF aux 3 premières équipes de DRE pour les catégories à 16 équipes. Cette aide n'est attribuée qu'aux 2 premières équipes pour les catégories à 8 équipes. Si le nombre d'équipes ayant participé à la DRE est inférieur à 8, seule l'équipe vainqueur de la DRE pourra prétendre à ce remboursement. Cette aide est versée au retour de la finale des DR sur justification des frais engagés à hauteur de 400€ maximum. Pour cela, la fiche de remboursement téléchargeable sur le site du CRIdF, accompagnée des justificatifs, doit être envoyée par courrier postal au secrétariat du Comité Régional **avant le 30 Septembre**.

Règlements

FINALE DES DD

INSCRIPTION

Bulletin d'inscription à renvoyer accompagné du règlement au secrétariat du CRIdF au plus tard 10 jours avant la compétition.

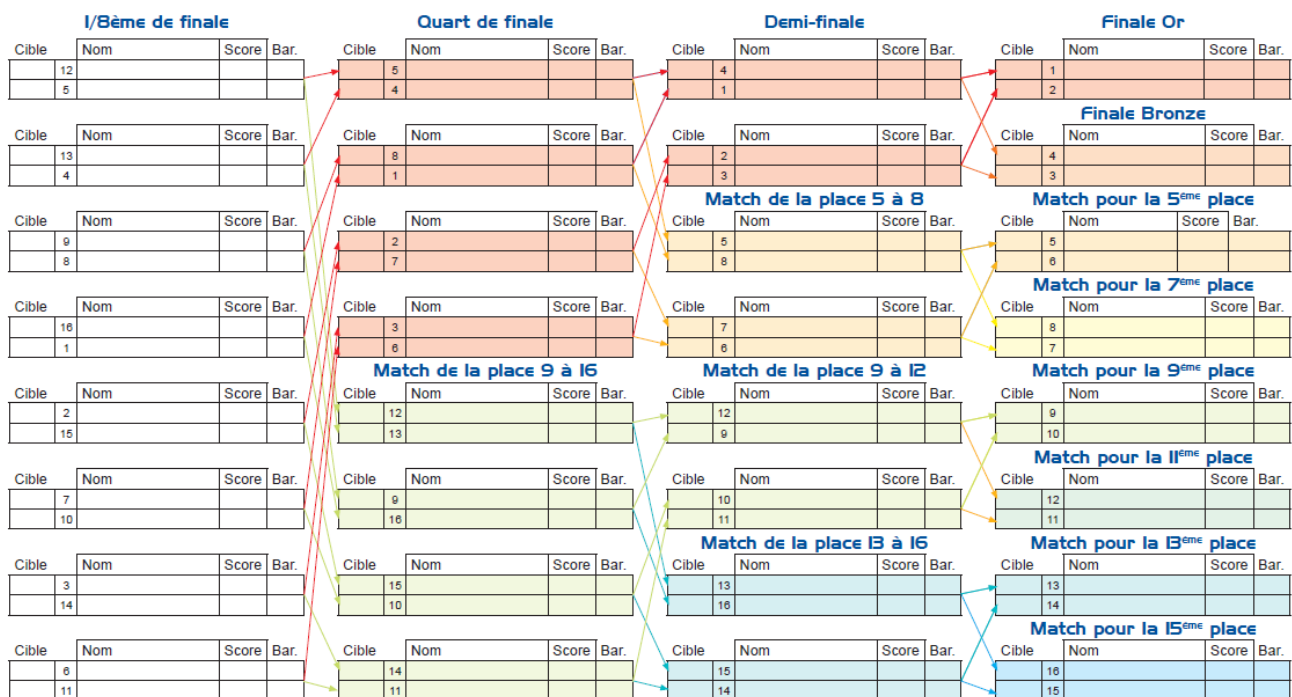
COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

- Minimum 3 archers, maximum 4 archers.
- Pas de mixité, ni de sexe ni d'arme
- U18 à Séniors 3
- Composition de l'équipe à envoyer avec le bulletin d'inscription, elle peut être modifiée jusqu'au début de l'échauffement.
- Tous les membres d'une équipe, y compris le capitaine, doivent être en tenue de club identique : même maillot et même couleur du bas. Pour les équipes d'entente, voir p3.

DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La finale des DD se déroule sur le principe « montante-descendante » : un tir de classement suivi de matchs par équipes permettant de déterminer le vainqueur de la finale des DD ainsi que le classement des équipes.

À l'issue du tir de qualification, les équipes sont classées de la 1^{ère} à la 16^{ème} place, ce classement permet d'établir le tableau des 1/8^{èmes} de finale. Les équipes gagnantes des 1/8^{èmes} sont qualifiées en 1/4 de finale et les équipes perdantes se retrouvent dans un tableau de repêchage pour se classer entre la 9^{ème} et la 16^{ème} place. Le même principe est appliqué à l'issue des 1/4 de finale : les 4 équipes gagnantes se rencontrent en 1/2 finale et les 4 équipes perdantes se rencontrent pour se classer de la 5^{ème} à la 8^{ème} place. Les 4 équipes gagnantes du tableau de repêchage se rencontrent pour se classer de la 9^{ème} à la 12^{ème} place et les 4 équipes perdantes du tableau de repêchage se rencontrent pour se classer de la 13^{ème} à la 16^{ème} place.



Si le nombre d'équipes n'est pas un multiple de 4, les premières équipes à l'issue du tir de qualification sont protégées pendant que les autres se rencontrent sur un tour préliminaire à élimination directe pour obtenir 8 ou 4 équipes selon le cas et démarrer les matchs en montante-descendante en $\frac{1}{4}$ ou en $\frac{1}{2}$.

Par exemple, si 15 équipes, la 1^{ère} est protégée et les équipes classées de la 2^{ème} à la 15^{ème} place se rencontrent sur le principe du premier contre le dernier (2vs15 ; 3vs14, 4vs13...). Les 7 équipes vainqueurs de ce 1^{er} match + l'équipe protégée rentrent ensuite dans le tableau des $\frac{1}{4}$ de finale.

Nb d'équipes	Nb d'équipes protégées	Nb d'équipe sur le tour préliminaire	Tour d'entrée dans le tableau
15	1	14	$\frac{1}{4}$
14	2	12	
13	3	10	
12	4	8	
11	5	6	
10	6	4	
9	7	2	

Si 8 équipes, entrée en $\frac{1}{4}$ directement.

Nb d'équipes	Nb d'équipes protégées	Nb d'équipes sur le tour préliminaire	Tour d'entrée dans le tableau
7	1	6	$\frac{1}{2}$
6	2	4	
5	3	2	

Si 4 équipes, entrée en $\frac{1}{2}$ directement.

DR HONNEUR ET DR EXCELLENCE

INSCRIPTION

Bulletin d'inscription est à renvoyer accompagné du règlement au secrétariat du CRIdF **avant le 15 Janvier** de la saison concernée. Si une catégorie n'est pas complète, un club peut inscrire une équipe directement en DR sans passer par la finale des DD, dans l'ordre d'arrivée des inscriptions au Comité Régional.

Un club ayant une équipe en DRE ne peut pas participer à la DRH. Un club ayant une équipe en D1 ou en D2 ne peut pas aligner ses 3 meilleurs archers de la saison précédente au classement national, transferts compris, dans son équipe DR pour la même arme.

COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

- Minimum 3 archers, maximum 4 archers dont un seul étranger pour assurer la conformité des équipes accédant au niveau national, les archers peuvent être différents d'une étape à l'autre. La feuille de composition d'équipe doit être envoyée à l'organisateur au plus tard le mardi précédant la compétition, à défaut, seules 3 places seront réservées par l'organisateur. La composition d'une équipe peut être modifiée jusqu'au début de l'échauffement.
- Pas de mixité, ni de sexe ni d'arme
- U18 à Séniors 3 (70m pour les classiques, 50m pour les poulies)
- Tous les membres d'une équipe, y compris le capitaine, doivent être en tenue de club identique : même maillot et même couleur du bas. Pour les équipes d'entente, voir p3.

Une équipe ne peut pas prendre part à une étape si elle n'est pas composée d'au moins 3 archers au début de la manche et à la reprise des duels.

Une équipe est considérée comme ayant participé à une manche si elle a tiré le tir de qualification et tous les matchs de la manche.

DEROULEMENT D'UNE ETAPE

➤ Un tir de qualification :

Lors de chaque manche, une phase de qualification sur un tir extérieur (2x70m pour les arcs classiques et 2x50m pour les arc à poulies) est réalisée. Le classement des équipes à l'issue du tir de qualification permet d'attribuer des points de bonus de la façon suivante :

pour les catégories à 16 équipes : 3 points à la 1^{ère} équipe, 2 points aux équipes classées de la 2^{ème} à la 4^{ème} place, 1 point aux équipes classées de la 5^{ème} à la 8^{ème} place et aucun point n'est attribué aux équipes classées de la 9^{ème} à la 16^{ème} place.

pour les catégories à 8 ou 7 équipes : 3 points à la 1^{ère} équipe, 2 points à la 2^{ème} équipe, 1 point aux équipes classées 3^{ème} et 4^{ème} et aucun point n'est attribué aux équipes classées de la 5^{ème} à la 8^{ème} place.

pour les catégories à 6 équipes ou moins : 3 points à la 1^{ère} équipe, 2 points à la 2^{ème} équipe, 1 point à la 3^{ème} équipe et aucun point n'est attribué aux équipes classées de la 4^{ème} à la 6^{ème} place.

➤ Des matchs par équipes :

Lors des matchs par équipes, les points sont attribués ainsi :

- Match gagné : 2 points
- Match perdu : 0 point

POUR LES CATEGORIES A 16 EQUIPES :

Toutes les équipes se rencontrent une fois dans la saison, soit 15 matchs par équipe répartis en 5 matchs par manche. L'ordre des matchs est le suivant le numéro des équipes étant attribué d'après les résultats de la saison précédente :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1		15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
2			11	14	13	12	6	10	9	8	7	1	5	4	3	2
3				12	15	13	7	6	10	9	8	2	1	5	4	3
4					11	15	8	7	6	10	9	3	2	1	5	4
5						14	9	8	7	6	10	4	3	2	1	5
6							5	4	3	2	1	10	9	8	7	6
7								1	4	3	2	15	14	13	12	11
8									2	5	3	11	15	14	13	12
9		1ère manche								1	5	12	11	15	14	13
10		2ème manche									4	13	12	11	15	14
11												14	13	12	11	15
12													6	9	8	7
13														7	10	8
14															6	10
15																9
16																

POUR LES CATEGORIES A 8 EQUIPES OU MOINS :

si 7 ou 8 équipes : Les équipes se rencontrent deux fois dans la saison, soit 14 matchs par équipe répartis en 5 matchs par manche sur les deux premières manches et 4 matchs sur la dernière manche. L'ordre des matchs est le suivant :

	1	2	3	4	5	6	7	8	
1			7	6	5	4	3	2	1
2	14			5	6	3	2	1	4
3	13	12			7	2	1	4	3
4	12	13	14			1	4	3	2
5	11	10	9	8			7	5	6
6	10	9	8	11	14			6	5
7	9	8	11	10	12	13			7
8	8	11	10	9	13	12	14		

si 6 équipes : Les équipes se rencontrent toutes sur chaque manche, soit 15 matchs dans la saison.

Déroulement des matchs pour les arcs classiques

Un match se gagne au meilleur des 4 sets de 6 flèches en 2 minutes, 2 flèches par archer, 1 seul archer au pas de tir. En cas d'égalité à 4-4, le départage s'effectue par un tir de barrage : 1 volée de 3 flèches en 1 minute, 1 flèche par archer. (cf règlement FFTA du tir par équipe)

Les matchs à vide doivent être tirés avec comptage des points (3 volées, 6-0 pour les arcs classiques et 4 volées pour les arcs à poulies), ils comptent comme « gagné ».

Déroulement des matchs pour les arcs à poulies

Les matchs peuvent être effectués sur les spots du bas sur cibles mousses avec des cœurs de matière différente du reste de la cible. La décision appartient au délégué technique s'il y en a un ou à l'arbitre responsable en cas d'absence de délégué.

Un match se gagne au meilleur score à l'issue de 4 volées de 6 flèches en 2 minutes, 2 flèches par archer, 1 seul archer au pas de tir. En cas d'égalité à l'issue d'un match, le départage s'effectue par un tir de barrage : 1 volée de 3 flèches en 1 minute, 1 flèche par archer. (cf règlement FFTA du tir par équipe)

Les matchs à vide doivent être tirés avec comptage des points, ils comptent comme « gagné ».

CLASSEMENT DE LA DR

Le classement final de la DR est effectué en cumulant les points obtenus sur l'ensemble des matchs avec les points de bonus obtenus lors des phases de qualification de chaque manche.

En cas d'absence, une pénalité de 15 points par manche est appliquée.

Pour les catégories à 16 équipes

En cas d'égalité de points après les 15 matchs de la saison, le départage se fait ainsi jusqu'à la suppression de l'égalité :

- ✓ total du delta de points de set acquis par l'équipe (arcs classiques) ou du total de l'ensemble des scores des matchs des équipes sans addition d'éventuels scores de barrage (arcs à poulies).
- ✓ meilleur total des scores de qualification des 3 manches
- ✓ vainqueur du match ayant opposé les deux équipes encore à égalité

Pour les catégories à 8 équipes ou moins

En cas d'égalité de points après tous les matchs de la saison (14 ou 15), le départage se fait ainsi jusqu'à la suppression de l'égalité :

- ✓ total du delta de points de set acquis par l'équipe (arcs classiques) ou du total de l'ensemble des scores des matchs des équipes sans addition d'éventuels scores de barrage (arcs à poulies).
- ✓ meilleur total des scores de qualification des 3 manches
- ✓ quand les équipes se sont rencontrées trois fois dans la saison, le vainqueur de 2 ou 3 des matchs les ayant opposés
- ✓ quand les équipes se sont rencontrées deux fois dans la saison, si chacune des équipes encore à égalité a gagné un match, le cumul du delta des points de sets (arcs classiques) ou des scores (arcs à poulies) réalisés sur ces deux matchs servira à départager les équipes. Si l'égalité persiste, un tirage au sort sera effectué.

Pour apparaître au classement national des clubs de DR, une équipe doit avoir participé à toutes les manches de la DR. Une absence pourra être acceptée si la justification apportée à la commission sportive est jugée recevable. À partir de 2 absences, l'équipe est considérée comme forfait, elle n'apparaît donc pas dans le classement final de la DR et sera rétrogradée en DD la saison suivante.

PROCEDURE D'APPEL

Les erreurs administratives sont corrigées par le greffe au vu des feuilles de marques signées. Durant une manche, c'est le jury d'appel qui est compétent sur les résultats de la manche. Entre les manches, les réclamations sont traitées par le pilotage de la DR à savoir le président de la commission sportive régionale et le CTR. En cas de désaccord persistant, la commission des litiges sportifs (à définir dans le règlement intérieur du CRIdF) peut être saisie.

Cahier des charges

ORGANISATION GENERALE

- Rythme AB/CD,
- Les équipes DR sont rangées selon leur classement de l'année précédente pour la première étape et sur le classement provisoire pour les 2 suivantes. Pour la finale des DD, les équipes sont rangées selon le classement établi d'après les résultats fournis par les CD.
- Parking
- Fléchage si possible
- Sonorisation pour diffusion des infos et des résultats sur tout le terrain (musique)
- 6 à 8 arbitres par jour

GREFFE

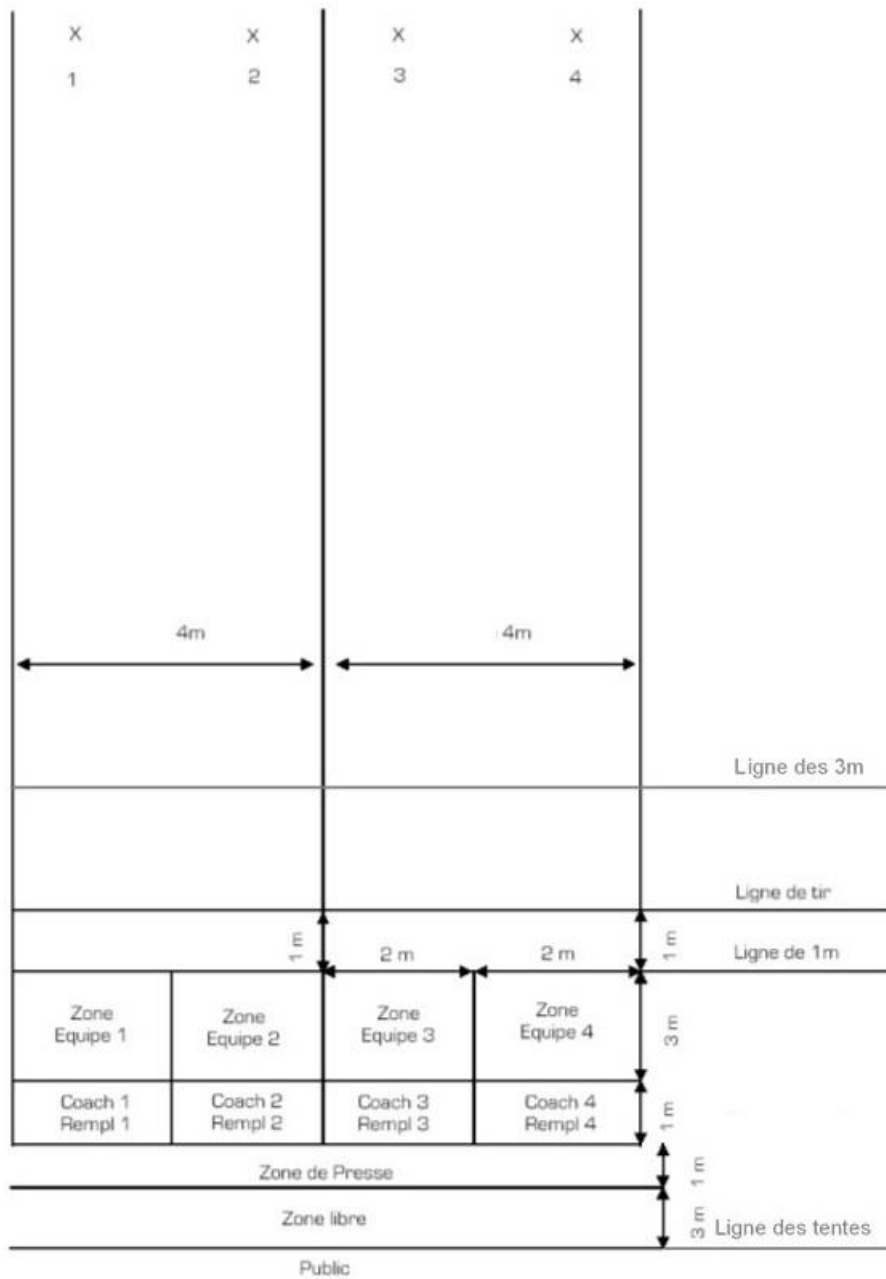
- **MANDAT :**
 - à faire parvenir au secrétariat du CRIdF au moins 1 mois avant la compétition (cf mandat type) après validation du PCDA
 - **Horaires :** ouverture du greffe à 8h
début de l'échauffement à 9h
début du tir de qualification : 9h45
début des matchs : le plus tôt possible après la fin du tir de qualification
(2 volées d'essai à 14h – 1^{er} match à 14h30)
 - **Lieux :** indiquer précisément l'adresse du site avec éventuellement les coordonnées GPS
 - **Catégories :** **DR :** Samedi : DRH HCl, HCo et DRE FCo = 40 équipes
Dimanche : DRE FCl, HCl, HCo = 48 équipes
Finale DD : Dimanche : HCl, FCl, HCo, FCo = 48 équipes
 - **Inscriptions :** utiliser le bulletin d'inscription fournit par le CRIdF (DR et finale DD)
rappeler la date limite d'envoi de la composition de l'équipe à l'organisateur (DR)
inscriptions individuelles possibles sur les DR et la finale des DD (au bon vouloir de l'organisateur)
- **PAS DE TIR :**
 - Les équipes d'une même catégorie doivent être placées sur des cibles contiguës et tirer en deux vagues.
 - Les archers d'une même équipe doivent être placés de la manière suivante : 2 archers dans une vague et les 2 autres dans une autre vague, sur 4 cibles contigues. (ex : 1A – 2A – 3C – 4C)
 - Les individuels peuvent compléter le pas de tir sur les DR
- **ACCUEIL DES TIREURS :**
 - 1 greffe par catégorie avec 2 personnes pour vérifier les inscriptions et annoncer les cibles
 - 1 panneau d'affichage avec l'attribution des cibles par ordre alphabétique et par n° de cible

- RESULTATS :
 - 1 greffe pour 16 équipes max.
1 ordinateur et 2 personnes par greffe
 - Feuilles de marque : 1 feuille de marque ou 1 tablette par cible et par série
1 couleur de feuille de marque par catégorie d'équipe
1 contre-marque
2 plaquettes par cible (marque et contre-marque)
 - Affichage des résultats : classement intermédiaire des équipes après la 1^{ère} série
classement des équipes après le tir de qualification
résultats individuels après le tir de qualification
 - Affichage des matchs de l'étape par catégorie

TERRAIN

- CIBLERIE :
 - 1 cible par équipe lors des matchs soit, 48 cibles pour la finale des DD et les DR
privilégier la ciblerie mousse
 - 1 drapeau et 1 n° de cible par cible (cf réglementation en vigueur)
 - 1 scoreur par cible pour les matchs des arcs classiques et 2 pour les arcs à poulies
 - CHRONOTIR : 3 afficheurs minimum, synchronisés, 2 par terrain minimum si 2 terrains séparés.
 - TRAÇAGE :
 - Couloirs de 4m de large avec 2 cibles par couloir
 - 1 ligne de tir
 - 1 ligne des 3m après la ligne de tir
 - 1 ligne de 1m avant la ligne de tir
 - 1 ligne d'attente 4m derrière la ligne de 1m
 - 1 ligne des tentes 4m derrière la ligne d'attente
 - « carrés » de 2m de large x 4m de long pour les matchs par équipes
- Si possible, laisser un couloir vide au milieu du terrain pour le poste de directeur de tir (DOS) avec un abri.

AMENAGEMENT DE LA LIGNE DE TIR POUR LE TIR PAR EQUIPES



BUVETTE

- Accueil des archers le matin (boissons chaudes et viennoiseries...)
- Restauration rapide pour la pause du midi

SANITAIRES

- Toilettes :
 - prévoir au moins 2 toilettes hommes et 2 toilettes femmes à proximité du terrain de tir
 - disposer de sanitaires pour personnes à mobilité réduite
- Local de contrôle anti-dopage

RECAPITULATIF DES BESOINS

- HUMAINS :
 - 6 personnes pour le greffe et la gestion des résultats (tir de qualification, matchs)
 - 6 à 8 arbitres
 - 6 à 8 personnes pour le terrain (blasons, ciblerie, scoreurs...)
 - 4 personnes pour la buvette
- MATERIELS :
 - 3 ordinateurs pour le greffe et la gestion des résultats
 - 1 ramette de papier blanc pour les contre-marques
 - 4 couleurs de papier différentes pour les feuilles marques (1 couleur par catégorie d'équipe)
 - 96 plaquettes pour les feuilles de marques et contre-marques avec protection contre la pluie
 - 4 marqueurs pour remplir les tableaux de matchs après chaque match
 - chaises sur le terrain pour les arbitres
 - 48 cibles de préférence en mousse avec leur chevalet
 - 48 drapeaux et n° de cible
 - 36 scoreurs
 - Blasons de 122cm et de 80cm réduits (6 zones) et clous en quantité suffisante selon la compétition
 - 2 paires de chronotir
 - Un abri pour le DOS placé au milieu du terrain si possible
 - De quoi tracer le terrain (peinture)
 - 5 panneaux d'affichage :
 - 1 au greffe pour l'attribution des cibles puis pour les résultats du tir de qualification et le programme des matchs de la manche par catégorie
 - 1 pour le suivi des matchs de l'étape sur le terrain derrière chaque catégorie (4 max.)

Programme type DR

8h : ouverture du greffe

9h : début de l'échauffement

9h45 : début 1^{ère} série du tir de qualification

11h15 : pause

11h30 : début 2^{ème} série du tir de qualification

13h : fin du tir de qualification

13h : aménagement du terrain :

 changement des blasons (notamment pour les arcs à poulies : 2 blasons par cibles)

 installation des scoreurs (1 par cible pour les arcs classiques, 2 pour les arcs à poulies)

13h : repas des arbitres

13h15 : affichage des résultats individuels et du classement des équipes

13h30 : affichage des matchs avec n° de cibles

 installation des panneaux d'affichage avec tableaux de matchs derrière chaque catégorie

 installation des scoreurs aux pieds des cibles

14h : volées d'essai par équipe

14h30 : 1^{er} match

15h : 2^{ème} match

15h30 : 3^{ème} match

16h : Pause

16h15 : 4^{ème} match

16h45 : 5^{ème} match

17h15 : fin des tirs

17h30 : affichage des résultats de la DR à l'issue de la manche

Contacts

PRESIDENT CRIdF LANGRY Maurice	PRESIDENT COM. SPORTIVE CHESSE Jean	PRESIDENT COM. ARBITRES GAUTRIN Béatrice
-----------------------------------	--	---

Tél : 06.73.38.13.85
president@tiralarcidf.com

Tél : 06.12.60.23.07
sportif@tiralarcidf.com

Tél : 06.25.97.09.91
Pcraidf@outlook.com

MANDATS (<i>mise en ligne</i>) BRUCHE Bernard	CTS-R IdF TULLI Elisa	SECRETARIAT CRIdF KLEIN Chloé
--	--------------------------	----------------------------------

Tél : 06.80.00.91.44
secretairegeneral@tiralarcidf.com

Tél : 06.30.23.02.05
ctridf@tiralarcidf.com

Tél : 01.49.82.75.80
comite@tiralarcidf.com

RELATION ORGANISATEURS HAUS Thierry
--

Tél : 06.33.72.96.35
thierry.haus@wanadoo.fr