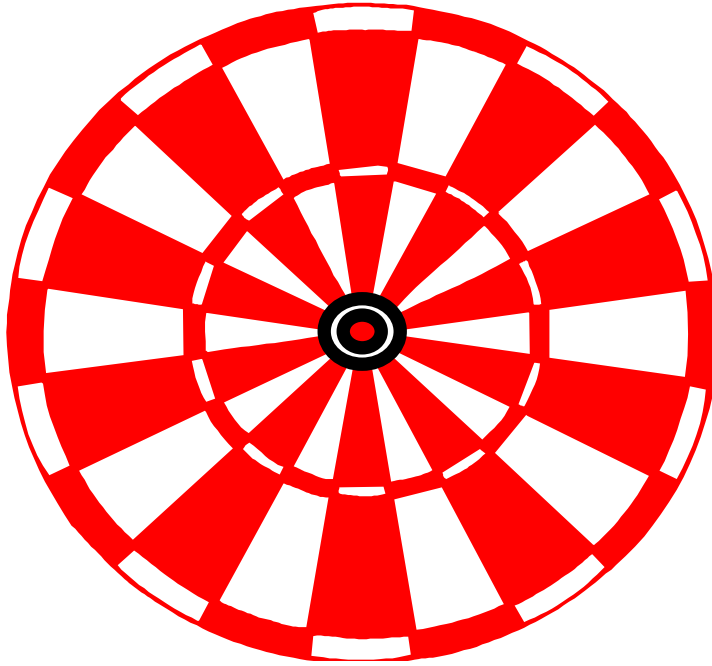


Règlement du DART – ARCHERY 2001



But du jeu

Réaliser un score de 501 points exactement en commençant (en ouvrant) par un double et en terminant (en fermant) par un double.

Décompte des points

Toute flèche dont l'impact se trouve "pleine zone" compte pour la valeur indiquée par le nombre situé à l'extérieur du secteur atteint, multiplié par deux si l'impact se trouve dans la couronne extérieure et par trois dans la couronne intérieure.

Règle de la flèche brûlée.

Une flèche dont l'impact touche un trait de cible est dite brûlée et ne compte rien.

Une flèche est jugée une fois tirée et non pas à la fin de la volée (on ne peut rejouer une flèche à la fin de la volée).

Ordre des tirs

Chaque archer tire 2 flèches par volée. Chaque équipe fait tirer ses 3 archers à la suite dans n'importe quel ordre, qui peut changer d'une volée à l'autre, mais chaque archer doit tirer ses 2 flèches consécutivement.

Durée de la partie

La partie dure 50 minutes maximum. Elle se tire en 10 volées maximum, pour une équipe. Si les équipes n'ont pas terminé la partie à l'issue de ces 10 volées ou du temps imparti, l'équipe gagnante est celle qui se situe le plus près de 501 points à égalité de volée.

Début de la partie

La partie débute pour une équipe (qui commence alors à compter) dès qu'une flèche atteint un double (couronne extérieure ou double 50) sans être brûlée. Les flèches de l'équipe tirée antérieurement sont retirées pour éviter une ambiguïté car elles ne comptent pas.

Fin de la partie.

La première équipe qui réussit à fermer (réaliser 501 points en terminant par un double) gagne la partie. Il ne peut y avoir d'égalité.

Désignation de la première équipe à tirer.

Un archer de chaque équipe tire une flèche. L'équipe qui est le plus près du centre commence.

Cas particuliers

➤ Si une équipe réalise un score supérieur à 501 points, sa dernière volée est annulée (celle qui a fait dépasser les 501).

➤ Si une équipe arrive à un score de 500 points ou à 501 points par autre qu'un double sans pouvoir "annuler sa volée", l'équipe doit repartir à zéro la volée suivante (et donc ouvrir à nouveau).

Composition des équipes.

L'équipe est composée de 3 tireurs, 1 arc à poulies possible sans loupe, mais il ne peut ni ouvrir ni fermer par un double la partie.

Distance de tir.

Les équipes tirent à une distance de 13,74 mètres, les pieds derrière la ligne sur une carte de 76 cm de diamètre.