

DART DE NOEL 2022

- _ Tir par équipe de 3 archers. Chaque équipe dispose de 2 flèches par archer. Si une équipe a plus de 3 archers, chaque archer doit tirer au moins 1 flèche et au Maximum 2 flèches.
 - _ L'équipe débute avec un capital de 301 pts, et pour gagner, doit arriver à 0pts (ou l'approcher le plus possible) en **3 volées Maxi**.
 - _ Une équipe qui dépasse le 0 (l'équipe possède donc un capital négatif) pourra annuler sa dernière volée, et recommencer sa dernière volée pour arriver au 0.
 - _ Si un duel se termine avec une équipe qui finit sur une volée négative, sa volée précédente sera prise en compte au résultat.
 - _ **L'ouverture devra être réalisée par un classique** => Cependant après les 4 flèches tirées par les classiques le CP pourra ouvrir dès la 1^{ère} volée
 - _ Si une équipe classique n'a pas ouvert à la 1^{ère} volée, elle pourra ouvrir avec 2 flèches formant un double dès la 2^{ème} volée
 - _ Le comptage des points ne s'effectuera qu'à partir de la flèche d'ouverture
 - _ La fermeture ne sera effectuée par le CP qu'après les 4 flèches tirées par les classiques.
 - _ Quand une équipe a atteint le 0, elle doit laisser l'équipe adverse finir sa volée.
 - _ Les équipes doivent tirer cote à cote.
 - _ L'équipe gagnante sera celle avec le + de victoires, départagée aux points si égalité.
- Prévoir des longues vues afin de voir (sans se déplacer) les cordons « suspects ».**

LE BLASON : 122 cm x 122 cm à 12,5 M

Les flèches touchant un cordon sont dites « brulées » = 0 point SAUF pour le double 25

