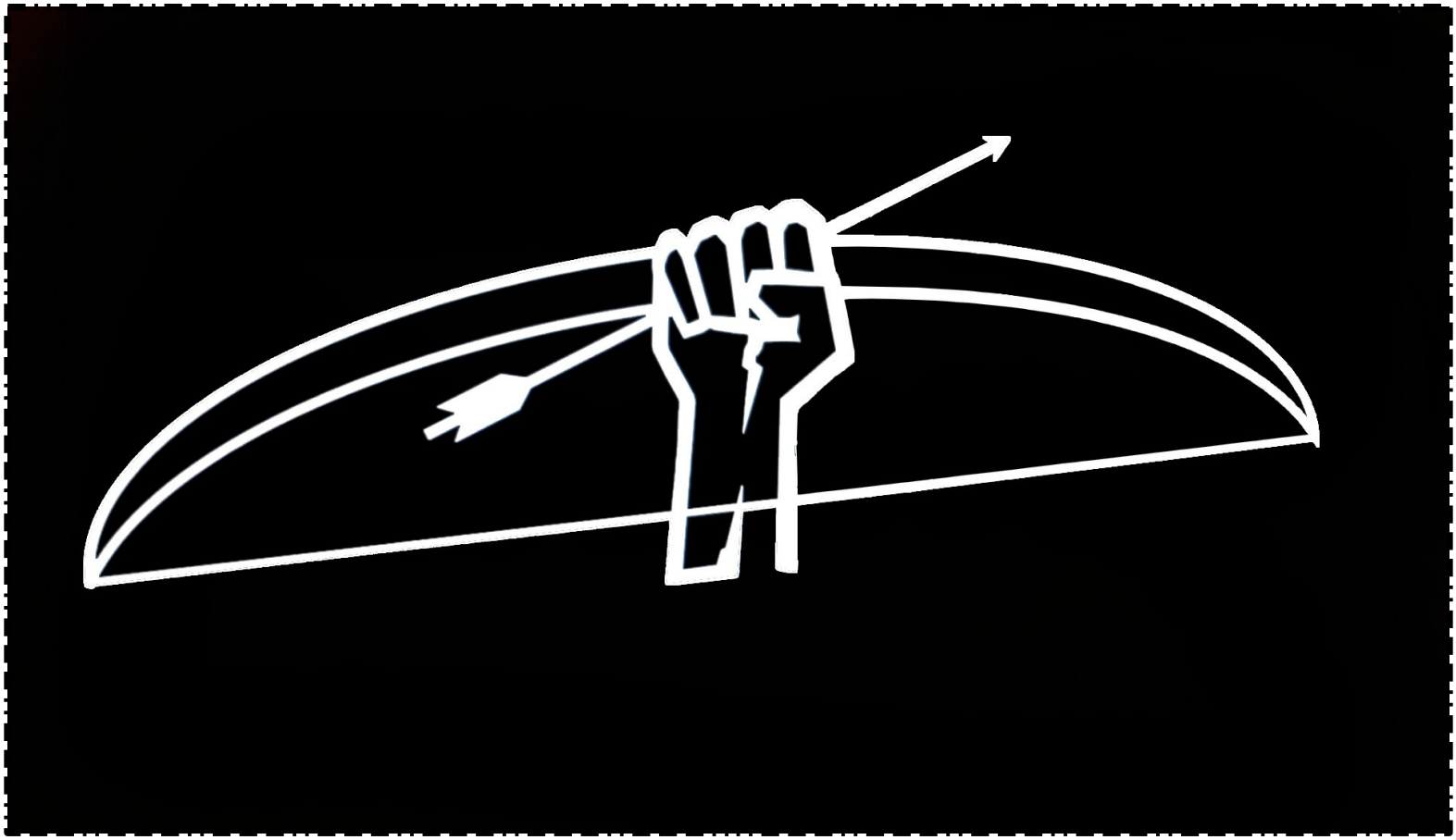
La Guerre des Clans



Plusieurs chefs de clans cherchent à prendre le pouvoir au gymnase Bellivier le 9 Mars à 14h.

Il leurs faudra du monde à leur cotés pour pouvoir imposer leurs propres lois.

Serez vous dans le bon clan ?

Oserez-vous être à la tête d'un clan ?

Êtes vous réellement prêt à ce qu'il va se passer ?

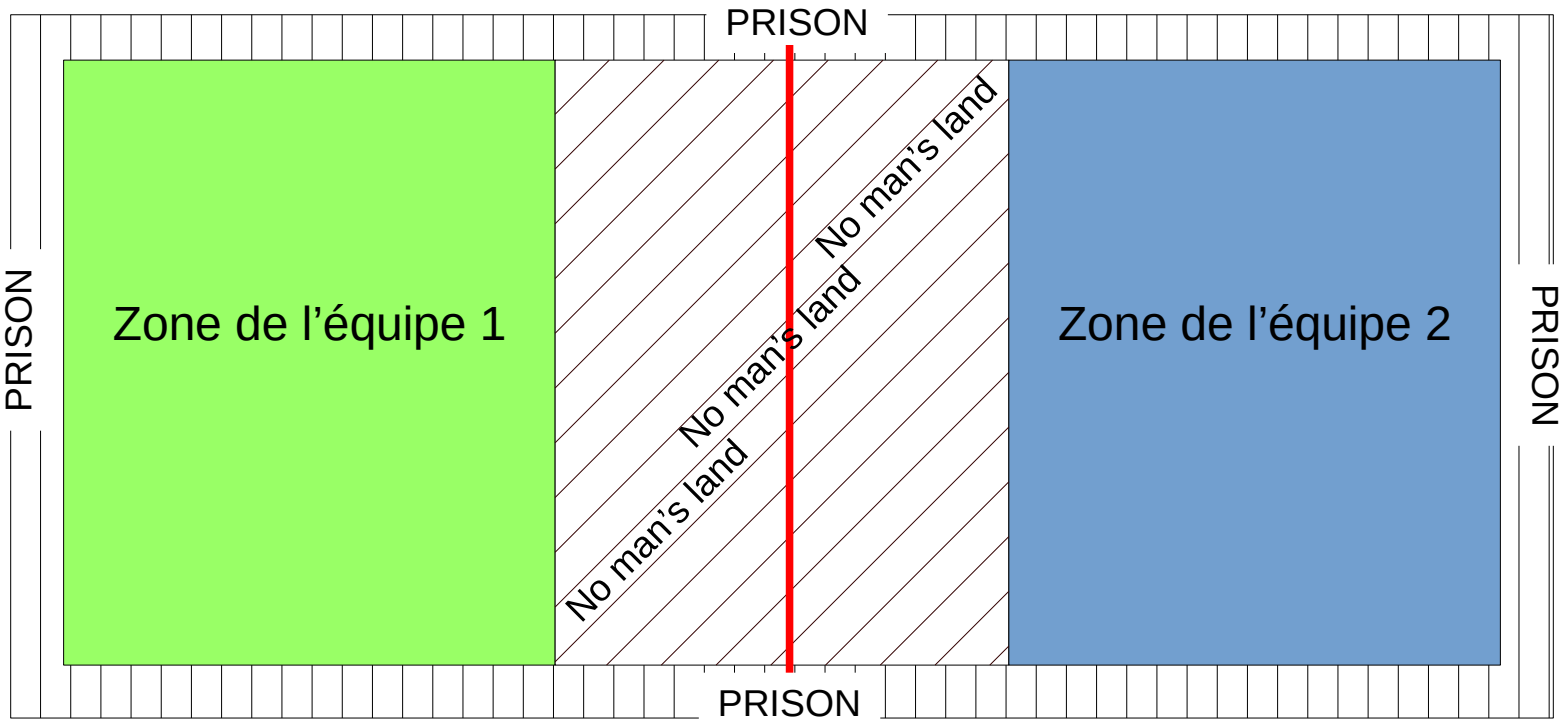
Afin de départager les clans,
des **règles** ont été établie :

- But : Faire remporter le plus **d'Archery Points** à votre clan

- Comment ? De 2 manières
  - **10 Archery Points** gagné au clan qui élimine l'adversaire lors d'un duel en **Archery Touch**
  - **2 Archery Points** gagné au clan qui remporte le plus de sets face à l'adversaire lors d'un **match par équipe** quasiment traditionnel

- La formation des clans :
  - Les équipes seront formées de 4 ou 5 archers licencié au club en fonction du nombre de présent
  - Elles seront formées, au possible, équitablement entre les **Débutants**, **Confirmés**, **Jeunes** et **Adultes**

Archery Touch



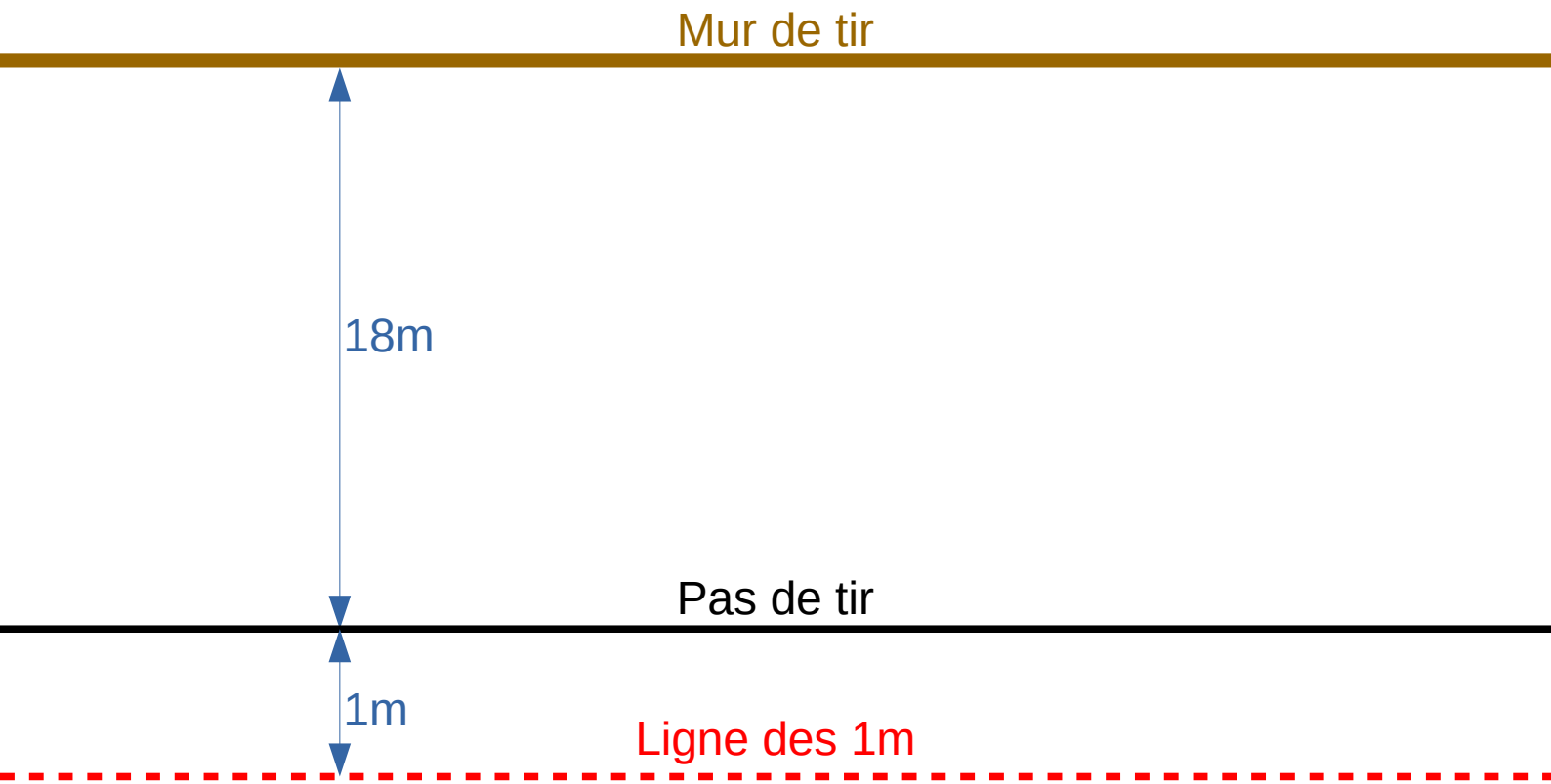
Cette épreuve sera sous forme de balle au prisonnier le but étant d'éliminer tout les adversaires en 10min.

1) Coup de sifflet : Tout le monde cours afin de prendre au maximum 2 flèches sur la ligne central
2) Impossible d'aller dans le camp adverse
3) Vous devez tirez vos flèches uniquement depuis votre camp
4) Impossible de tirer dans le no man's land (seul la cueillette de flèches est autorisé dans cette zone)
5) Si vous touchez un adversaire, il va en prison et vous libérez l'un des votre.

Condition de victoire pour avoir les 10 Archery Points :

- Élimination total de l'équipe adverse
- Au bout des 10min l'équipe ayant le plus de survivants l'emporte
- Au bout des 10 min, si le nombre d'adversaires est identique dans les 2 clans alors un match à mort commence. Le no man's land devient praticable et les 2 clans peuvent franchir les lignes adverses. Vous pouvez tirer depuis n'importe quel zone (suppression de la règle 2 et 3)

Match par équipe



Afin d'éviter les temps d'attente de l'archery touch des matchs par équipe seront en cours sur le mur de tir

1) 1 flèches par archer
2) 1 seul archer sur le pas de tir (le reste de l'équipe doit rester d'arrière la ligne des 1m, tant que le tireur n'a pas franchit cette ligne)
3) L'équipe gagnant la volée remporte 2 pts de Set
4) En cas d'égalité, 1pts de Set pour les 2 équipes
5) A la fin des 10 min de l'Archery Touch, nous faisons les comptes, l'équipe ayant remporté le plus de Set gagne 2 Archery Points.

Pensez à prendre vos arcs et à venir plutôt pour le monter
(plus nous gagnerons de temps plus vite
nous pourrons passer aux choses sérieuses)