

Règlement Menhir Cup 2026



Catégories :

Arc à poulies, Arc classique, Barebow.

Les hommes et les femmes sont classés dans la même catégorie, mixte. S'il y a plus de 8 hommes et 8 femmes, les catégories seront séparées.

S'il y a moins de 4 archers en Arc nu, ces archers seront classés dans la catégorie Arc Classique.

S'il y a moins de 4 archers en Arc classique, ces archers seront classés avec les Arcs à poulies.

Déroulement de la compétition Menhir Cup :

Qualifications :

Rythme de tir : AB si le nombre d'inscrit le permet ou AB/CD

2x6 volées de 5 flèches, 180 secondes par volées :

- volées 1 à 6 : rythme AB/CD, AB tir sur les blasons du bas
- volées 7 à 12 : rythme CD/AB, CD tir sur les blasons du bas



Type de blason utilisé : Blason 5 spots

Les points sont comptés de la manière suivante :

Arc classique : 10 classique = X; reste du jaune = 10; 8; 7

Arc à poulies : 10 poulies = X; 10 classique = 10; 9; 8; 7

Les flèches sont autorisées avec un diamètre maximum de 10,7mm (2712, XXX, Tank...).

Le classement est réalisé en fonction du nombre de points. En cas d'égalité, le départage est fait au nombre de X, puis par âge du plus jeune au moins jeune.

Finales :

Les 7 premiers de chaque catégorie sont sélectionnés pour les finales du tournoi principal.

Lucky stone :

Tous les non qualifiés aux finales participent à une flèche de barrage appelée Lucky Stone. Le plus proche du centre rejoint les finalistes. La flèche de barrage se tire sur le spot du milieu.

Finales à 7 + Lucky stone :

Les finales du tournoi principal se déroulent en duel.



1er match : 8ème place (Lucky Stone) contre le 7ème.

2ème match : gagnant du match précédent contre le 6ème.

Et ainsi de suite.

Le match se joue en une volée de 6 flèches, 180 secondes par volées, une dans chaque spot et une flèche dans le spot menhir comprenant les points :

- 11 (10 poulies),
- 10 (10 classique),
- 9
- 8
- 7
- 12 points dans le rond noir de 15mm en haut du spot menhir.

En cas d'égalité, une flèche de barrage est tirée sur le spot du milieu.

Le gagnant remporte la cagnotte cup suivant le barème défini en fonction du nombre de participant

Tournoi secondaire :

Les archers classés de la 9ème à la 16ème place, participent à un tournoi secondaire, dans les mêmes règles que le tournoi principal.

Résultats à l'issu de la manche :

Le gagnant des finales remporte la cagnotte cup suivant un barème prédéfini en fonction du nombre de participants.

Des points sont attribués à chaque archer suivant le tableau ci-dessous.

Place	Points
1	40
2	32
3	25
4	20
5	16
6	12
7	8
8	4
9	2
10	1

** Pour chaque score parfait (300 points), réalisé lors des tirs de qualification, un bonus de 3 points sera attribué**

A l'issu des deux manches :

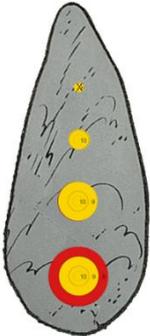
Un classement général sera effectué en fonction du nombre de points attribué à chaque archer.

Exemple		Classement							
Nombre de joueur	Mise totale	1	2	3	4	5	6	7	8
75	75€	20 €	15 €	12€	9€	7€	5€	4€	3€
%	100%	27 %	20 %	16 %	12 %	9%	7%	5%	4%

En cas d'égalité, le départage se fera au meilleur classement de la deuxième étape.

Déroulement du Menhir Challenge :

Tous les archers tirent une flèche dans une zone évidée sur un Menhir. Si la flèche est à l'intérieur de cette zone, l'archer passe à l'étape suivante. Si la flèche est à l'extérieur, l'archer est éliminé.



Les zones sont les suivantes :

- 1ère zone : 8
- 2ème zone : 9
- 3ème zone : 10 classique
- 4ème zone : 10 poulies

Si plusieurs archers sont encore qualifiés après la 4ème zone, deux possibilités s'offrent à eux :

- partager le gain
- continuer en tirant une nouvelle flèche dans la 4ème zone jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un.

Le gagnant remporte la cagnotte challenge suivant un barème prédéfini en fonction du nombre de participants