

Parcours en Campagne



Règlements

Les règlements pour le parcours en campagne:

- Livre 2 article 4.5.3 – Épreuve de parcours en campagne
- Livre 2 Chapitre 8 – Aménagement terrain de parcours en campagne
- Livre 4 – Règlements Parcours en campagne et 3D
- Livre Guide des Juges, appendice A.1 Parcours en campagne (en anglais)



Épreuves

Il y a trois Épreuves pour le Parcours en campagne

- L'Épreuve du Parcours en campagne
- L'Épreuve Pointe de flèche (Arrowhead)
 - Consiste à tirer 2 Épreuves de Parcours en campagne
 - Peut se tirer sur des parcours marqués ou non marqués ou une combinaison des deux.
- L'Épreuve en forêt.



Épreuves

Épreuve Parcours en campagne

- Le Parcours est constitué de 12,16,20 ou **24 ballots.**
- Trois (3) flèches sont tirées par blason
- Les ballots sont disposés tout le long du parcours en tenant compte des difficultés pour la visée et le tir comme le veut la tradition pour ce type de tir.
- Le parcours peut contenir des distances connues ou non connues ou une combinaison des deux.
- Il peut y avoir un certain nombre de pas de tir successif ou de tir en éventail (interdit dans le Championnat du Monde)



Parcours distances marquées

Number of Targets Min-Max	Face Diameter	Yellow Peg U13 All U15 All U18 Barebow Senior, 50+ Longbow	Blue Peg U18 Recurve U18 Compound U21, Senior, 50+ Barebow Senior, 50+ Instinctive (WA Traditional)	Red Peg U21, Senior, 50+ Recurve U21, Senior, 50+ Compound Unlimited Fixed Pins Hunter
3	20 cm	5, 10, 15m	5, 10, 15m	10, 15, 20m
3	40 cm	10, 15, 20m	15, 20, 25m	20, 25, 30m
3	60 cm	20,25,30m	30,35, 40m	35, 40, 45m
3	80 cm	30, 35, 40m	40, 45, 50m	50, 55, 60m

Les tolérances sont:

- Pour les distances de 15m ou moins : \pm 25cm
- Pour les distances entre 15 et 60m: \pm 1m.
- Les distances peuvent être ajustées de \pm 2 m si la topographie du terrain l'exige.
La nouvelle distance doit être marquée sur le piquet de tir.



Parcours distances non marquées

Number of Targets Min- Max	Face Diameter	Yellow Peg U13 All U15 All U18 Barebow Senior, 50+ Longbow	Blue Peg U18 Recurve U18 Compound U21, Senior, 50+ Barebow Senior, 50+ Instinctive (WA Traditional)	Red Peg U21, Senior, 50+ Recurve U21, Senior, 50+ Compound Unlimited Fixed Pins Hunter
2-4	20 cm	5 to 10 m	5 to 10 m	10 to 15 m
2-4	40 cm	10 to 15 m	10 to 20 m	15 to 25 m
2-4	60 cm	15 to 25 m	15 to 30 m	20 to 35 m
2-4	80 cm	20 to 35 m	25 to 45 m	35 to 55 m

Les distances des blasons de même grandeur doivent variées: courtes- moyennes et longues
Il est recommandé d'utiliser des ballots de différents formats

Installation du terrain

- La distance du point de rassemblement et de la cible la plus éloignée ne doit pas dépassée 1km ou 15 minutes de marche normale.
- Les concepteurs des parcours doivent préparer des chemins sur lesquels les juges et le personnel médical peuvent se déplacer en toute sécurité et qui permettent le transport du matériel de recharge pendant le tir
- Les cibles décrites doivent être disposées de la manière la plus variée possible tout en utilisant le terrain de manière optimale
- Pour toutes les cibles, un pas de tir à chaque distance doit être placé pour permettre à au moins deux (2) athlètes de tirer en même temps et ce dans n'importe quelle direction



Installation du terrain

- La distance de tir doit être indiquée sur chaque piquet de tir lorsque c'est un parcours à distances connues.
- Les distances sont mesurées en l'air à environ 1.5 à 2m du sol.
- Les ballots doivent présenter une marge pour que toutes les flèches marquantes y soient plantées.
- Les blasons ne doivent pas être placés à moins de 15cm du sol.
- Les ballots doivent être placés raisonnablement perpendiculairement à la ligne de visée des archers sur le pas de tir.



Installation du terrain

- Tous les ballots sont numérotés à la suite et ces numéros sont placés de 5 à 10m avant d'arriver au pas de tir de ce ballot.
- Ces numéros servent aussi d'espace d'attente pour les archers du groupe attendant leur tour de tirer.
- Des pancartes indiquant la direction à suivre d'un ballot à un autre doivent être installées de façon visible et à intervalles réguliers.



Équipements et Blasons

Blasons pour le Parcours

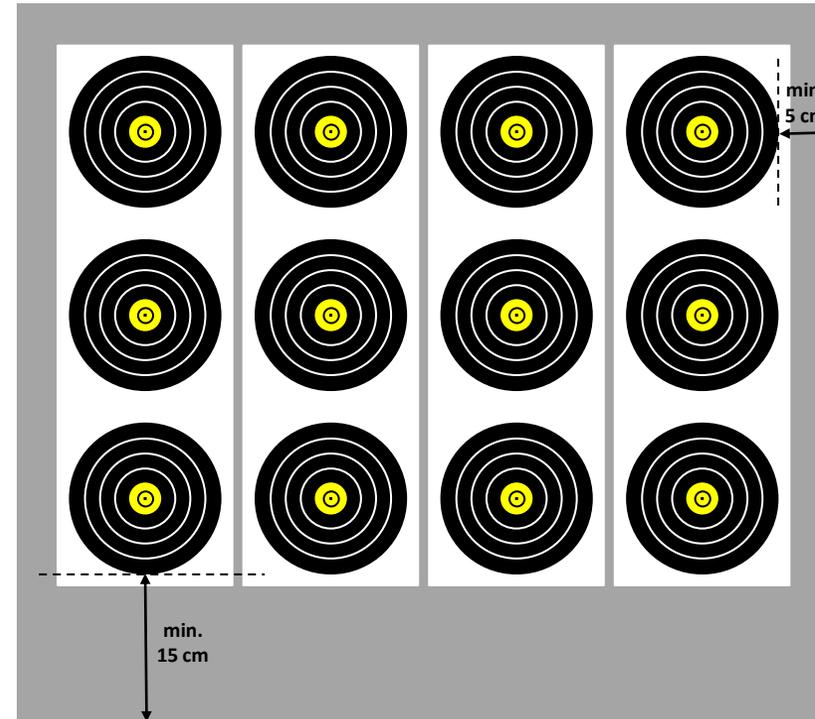
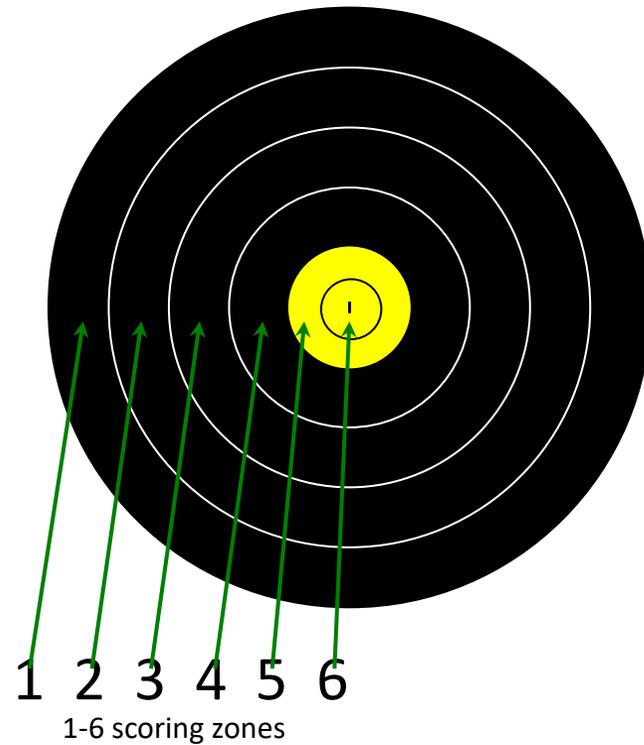
- Il y a 4 blasons: 20cm, 40cm, 60cm et 80cm.

Description

- Le blason est constitué d'un centre jaune et de 4 zones de marquage identique.
- Le fond du blason est blanc.
- La zone jaune est divisée en 2 zones de marquage.
- Le petit anneau est marqué comme un 6 et l'anneau extérieur est 5.
- Les deux zones sont séparées par une ligne noire d'un maximum de 1mm.
- Les autres zones de marquage sont noires. Les 4 zones sont séparées par une ligne blanche d'un maximum de 1mm.
- Les lignes de séparation sont dans la zone de marquage la plus élevée. Le centre du blason sera marqué d'un petit « + ».



Équipements et Blasons



Catégories d'équipement - WA

Il y a 3 divisions d'équipement au niveau WA Parcours en campagne:

- Arc recourbé
 - Identique au tir sur cible
- Arc à poulies
 - Identique au tir sur cible
 - À l'exception que les mires à pointeaux multiples ne sont pas permis sur les parcours aux distances non marquées
- Arc nu
 - Identique au tir sur cible
 - À l'exception qu'il n'y a aucune restriction concernant le tranche-fil (11.4.2.1 vs 22.3.2.1)



Catégories d'équipement - TAC

En plus des catégories d'équipement de la WA, Tir à l'Arc Canada reconnaît les catégories suivantes:

- Long Bow (Arc long/arc droit)
- Instinctif (WA traditionnel)
- Poulies illimité
- Poulies pointeaux fixes
- Chasseur (Hunter)

Pour 2014, les catégories suivantes seront exclues du Championnat Canadien Parcours en campagne: Pointeaux fixes-Chasseur- Long Bow et Instinctif. (AC3.21.1.3)



Équipement

- Long Bow (arc long/arc droit)
 - L'arc doit correspondre à la forme traditionnelle d'un arc droit (ou American Flat Bow) ce qui signifie que quand l'arc est bandé la corde ne peut toucher que les poupées de la corde et aucune autre partie de l'arc.
 - Un plateau peut être utilisé comme repose-flèche et peut être couvert de n'importe quel type de matériel (sur le plateau seulement).
 - La partie verticale de la fenêtre de tir peut être protégée par du matériel qui ne doit ni dépasser de plus de 1 cm au dessus de la flèche posée ni être plus épais que 3mm.
 - Les poids, les stabilisateurs, les absorbeurs de vibrations ne sont pas autorisés.



Équipement

- Long Bow (suite)
 - Seulement les flèches en bois avec un empennage de plumes naturelles sont permises.
 - Le déplacement sur la corde et sur le visage n'est pas permis.
 - L'arc doit être tendu en utilisant la méthode "méditerranéenne" (un doigt au dessus de l'encoche) ou alors avec trois doigts directement placés en dessous de l'encoche de la flèche (l'index ne doit pas être placé à plus de 2mm en dessous de celle-ci) et un seul point d'ancrage fixe.
 - L'athlète doit choisir une des 2 méthodes soit Méditerranéenne soit tous les doigts sous la flèche, mais ne peut pas utiliser les deux.



Équipement

- Arc instinctif (WA Traditionnel)- le corps d'arc
 - Le corps d'arc doit être fait d'un matériau naturel ou à base de résine (comme du bois, du bambou, de la corne, du tissu, de la fibre de verre par exemple et une partie du corps d'arc peut incorporer du carbone/graphite ou du métal).
 - Le corps d'arc peut être en lamellé-collé ou fabriqué dans un seul morceau de bois.
 - L'arc peut être démontable, il peut incorporer des pièces métalliques usinées sur le corps d'arc mais seulement pour la fixation des branches, le viseur, le bouton pression et les bagues des stabilisateurs.
 - Les branches peuvent être ajustables pour le poids et le réglage du tiller.



Équipement

- Arc instinctif (WA traditionnel) –suite
 - Un appui-flèche qui ne peut pas être réglable.
 - Les aides à la décoche (clicker) ne sont pas permis.
 - L'arc doit être tendu en utilisant la méthode "méditerranéenne" (un doigt au dessus de l'encoche) ou alors avec trois doigts directement placés en dessous de l'encoche de la flèche (l'index ne doit pas être placé à plus de 2mm en dessous de celle-ci) et un seul point d'ancrage fixe.
 - L'athlète doit choisir une des 2 méthodes soit Méditerranéenne soit tous les doigts sous la flèche, mais ne peut pas utiliser les deux.
 - Le déplacement sur la corde et sur le visage n'est pas permis.



Le Tir

- Chaque athlète doit pouvoir tirer, debout ou à genoux sur le pas de tir sans compromettre la sécurité.
 - Les athlètes peuvent tirer debout ou agenouillés et ce, jusqu'à environ 1 m dans toutes les directions sur les côtés ou si un athlète tire seul sur le pas et qu'aucune question de sécurité ne se pose, derrière le pas de tir - ce, en fonction du terrain.
 - Chaque position de tir doit avoir un piquet ou une marque pour accommoder au moins 2 athlètes
 - Si deux athlètes tirent simultanément, l'athlète avec le numéro de compétiteur le plus bas tire à gauche du piquet, l'athlète avec le numéro le plus élevé tire à droite du piquet.



Le Tir

- Les athlètes du groupe qui attendent leur tour pour tirer doivent se tenir loin derrière les athlètes qui sont sur le pas de tir.
 - À moins qu'ils assistent les athlètes qui tirent en regardant où leur flèche tombe ou en leur offrant de l'ombre.
- Aucun athlète ne peut se rendre au ballot avant que tous les athlètes du groupe n'aient terminé leur tir.
- En aucune circonstance une flèche ne peut être tirée à nouveau.
 - Une flèche n'est pas considérée comme tirée:
 - Si l'athlète peut toucher la flèche avec son arc sans bouger ses pieds de sa position de tir et qu'il ne s'agit pas d'un rebond.
 - Le blason ou le ballot tombe.



Le Tir

- Les athlètes, entraîneurs ou officiels d'équipe ne doivent pas discuter des distances de tir avec personne dans des parcours aux distances non connues durant le tournoi.



Ordre général de Tir et Contrôle du temps

- Chaque groupe doit tirer en paire, et la rotation est la suivante:
 - La première paire(avec les numéros d'athlètes les plus bas) débute le tir sur le premier ballot assigné au groupe;
 - La deuxième paire tirera en premier au prochain ballot. Les paires continueront à alterner ainsi à tous les ballots suivants durant toute la compétition;
 - Dans un groupe où il n'y a que 3 athlètes, les deux premiers athlètes (numéros le plus bas) formeront la première paire, le troisième athlète sera considéré comme étant la deuxième paire pour la rotation.
 - L'athlète seul devra toujours se positionner à la gauche du piquet de tir.



Ordre général de Tir et Contrôle du temps

- Si tous les athlètes sont d'accord, ils peuvent modifier la composition des paires ou la position de tir (gauche ou droite);
- S'il y a suffisamment d'espace au pas de tir, tous les athlètes du groupe peuvent tirer en même temps.



Ordre général de Tir et Contrôle du temps

- Tir sur blason de 40cm:
 - Les quatre blasons sont placés en forme de carré sur le ballot.
 - La paire d'athlètes qui tirent en premier, l'athlète à gauche du piquet tire sur le blason situé au haut et à gauche sur le ballot tandis que l'athlète situé à droite du piquet tire sur le blason situé au haut et à droite sur le ballot.
 - La paire d'athlètes qui tirent en second, l'athlète à gauche du piquet tire sur le blason situé au bas et à gauche sur le ballot tandis que l'athlète situé à droite du piquet tire sur le blason situé au bas et à droite sur le ballot.



Ordre général de Tir et Contrôle du temps

- Tir sur blason 20cm:
 - La paire d'athlètes qui tirent en premier, l'athlète situé du côté gauche du piquet tire sur les blasons de la colonne **1**, alors que l'athlète positionné à droite du piquet tire sur les blasons de la colonne **3**.
 - La paire d'athlètes qui tirent en deuxième, l'athlète situé du côté gauche du piquet tire sur les blasons de la colonne **2**, alors que l'athlète positionné à droite du piquet tire sur les blasons de la colonne **4**.
 - Chaque athlète peut tirer ses flèches dans l'ordre de son choix mais il y aura une seule flèche par blason.



Pointage

- Le pointage d'une flèche se fait selon la position du tube dans le blason.
- Si le tube de la flèche touche 2 zones ou la ligne de séparation entre 2 zones, cette flèche aura le pointage de la zone la plus élevée.
- Les flèches, le blason et le ballot ne peuvent être touchés tant que toutes les flèches du ballot n'ont été marquées et que les pointages vérifiés.
- Lorsqu'une partie du blason est manquante, incluant la ligne de séparation (ou lorsque deux couleurs se touchent), ou si la ligne de séparation est déplacée par une flèche, on trace alors une ligne imaginaire afin de déterminer la valeur de la flèche qui touche cette région.



Pointage

- Une flèche incrustée dans le ballot et qui n'est pas visible sur le blason doit être marquée par un juge.
- En cas de rebond ou d'un passage au travers du ballot le pointage se fait comme suit:
 - Si tous les athlètes du groupe de tir sont d'accord qu'il y a eu un rebond ou un passage au travers, alors ils peuvent aussi déterminer la valeur de la flèche.
 - Si en désaccord sur la valeur de la flèche, alors la valeur du point d'impact non marqué le plus bas situé dans la zone de marquage lui sera accordé.



Pointage

- Une flèche touchant:
 - une flèche dans l'encoche et y reste fixée prend la valeur de cette flèche.
 - une autre flèche et ensuite touche la cible après avoir dévié prend la valeur de son impact dans le blason.
 - une autre flèche puis rebondit prend la valeur de la flèche touchée pour autant que celle-ci soit identifiée.
 - un blason autre que celui de l'athlète sera considérée comme faisant partie de la volée et sera marquée comme manquée (M).
 - touche en dehors de la zone marquante extérieure du blason sera marquée comme manquée (M).



Contrôle de tir et sécurité

- S'il devient nécessaire d'arrêter une compétition en raison du mauvais temps, de la tombée du jour ou pour toute autre raison compromettant les conditions de sécurité sur les parcours, cette décision sera prise conjointement par le responsable du comité d'organisation, le président de la commission des juges du tournoi et le délégué technique.
- Un signal sonore doit annoncer le début et la fin de la journée de compétition. Il doit être entendu sur l'ensemble des parcours de tir. Il doit aussi annoncer l'arrêt de la compétition.
- En cas de soleil aveuglant, les autres membres du groupe peuvent faire une ombre protectrice de la taille maximale d'une feuille A4 (ou de la taille d'un format lettre d'environ 30x20 cm)



Conséquences pour non respect des règlements

- Perte de la valeur d'une flèche.
 - En cas de défaillance de son matériel, un athlète dans l'incapacité de le réparer dans les trente (30) minutes perdra le nombre de flèches encore à tirer sur la cible et des flèches tirées par son groupe après ce délai et ce jusqu'à ce qu'il le rejoigne.
 - Si au cours d'une des étapes de la compétition, un arbitre qui contrôle le temps de tir d'un athlète s'aperçoit que celui-ci dépasse la limite de temps réglementaire après un troisième avertissement - ou les suivants, cet athlète perdra la valeur de la flèche avec le plus haut pointage du blason.
 - Si on retrouve plus de trois (3) flèches au sol ou dans le couloir de tir appartenant à un même athlète, seules les trois flèches avec les pointages les plus bas seront marquées.



Conséquences pour non respect des règlements

- Perte de la valeur d'une flèche.
 - Si l'on retrouve deux (2) flèches ou plus dans un même blason de 20 cm, toutes seront comptabilisées pour la volée mais seule celle avec le score le plus bas sera marquée les autres flèches seront marquées manquée (M).
 - Une flèche qui ne touche pas une zone marquante ou qui touche un blason autre que celui de l'athlète qui la tire sera considérée comme faisant partie de la volée et sera marquée manquée (M).



Pratique

- Trois jours avant le premier jour de la compétition, un terrain d'entraînement doit être mis à disposition des athlètes, les organisateurs ne sont pas obligés de l'installer à proximité des parcours.
- La journée du tournoi, des ballots d'échauffement (un par 10 athlètes) doivent être installés près du point de rassemblement pour les athlètes.
 - Le terrain d'entraînement et les ballots d'échauffement peuvent être les mêmes.
- Sur le terrain d'entraînement, les organisateurs doivent prévoir un nombre de ballots égal à $1/8$ du nombre d'inscriptions, à chaque distance tirée pendant la compétition, pour permettre aux athlètes de s'entraîner avant, pendant et après les tirs de compétition et ce pour chaque jour de la compétition, aux horaires qu'ils auront annoncés.



Sécurité

- Assurez-vous qu'il n'y a aucun sentier entre les ballots ou les positions de tir qui pourraient compromettre la sécurité des athlètes si une flèche est déviée.
- Vérifier le terrain- ne vous fiez pas uniquement au dessin fourni par les organisateurs.
- La direction dans les sentiers entre les ballots doit être clairement indiquée afin d'éviter les déplacements dans le mauvais sens.
- Une mesure de sécurité de base prévoit que les athlètes quittant un ballot marchent à peu près une dizaine de mètres dans un angle de 90 degrés s'éloignant du pas de tir.



Sécurité

- Marchez dans la bonne direction entre les ballots lorsque vous vérifiez les pancartes du sentier.
- Laissez un juge sur le pas de tir pendant que les autres se déplacent vers l'autre ballot pour vérifier que personne n'est accidentellement dans la ligne de mire.
- Les sentiers servant au public ne doivent jamais traverser la direction du tir, que ce soit devant ou derrière le ballot.
- L'arrière des ballots doit être entièrement à la vue des athlètes en position de tir.



Sécurité

- Qu'est-ce qu'il y a au-delà de la colline sur laquelle le ballot est positionné?
- Soyez conscient qu'un simple filet ne peut pas arrêter une flèche de carbone qui manquera le ballot.
- Il peut être nécessaire que du personnel médical et des bénévoles avec de l'équipement de rechange aient à se déplacer sans pour cela interrompre le tir ou mettre en danger les gens présents dans le parcours.
- Le Comité organisateur doit prévoir la présence de personnel pour guider les gens dans le sentier et aussi prévoir un sentier pour le déplacement du personnel médical et technique.



Sécurité

- Les spectateurs sont habituellement confinés à certains emplacements du terrain. Ceux-ci sont délimités par des cordes ou des rubans.
- Normalement un couloir de tir a environ 25 mètres de largeur. Une distance d'environ 10 mètres entre les athlètes et les spectateurs de chaque côté du couloir est sécuritaire.
- Cependant si la présence d'arbres dans le couloir rétrécit celui-ci, alors la distance de sécurité doit être augmentée.
 - Un flèche frappant un arbre peut dévier dans n'importe quelle direction.



Disposition des ballots

- Avant le début de l'inspection du terrain, se procurer le dessin du parcours de l'organisateur, la grandeur des blasons et les distances des ballots.
- Avant d'entrer dans le parcours, vérifier le nombre de blasons de chaque grandeur ainsi que les distances applicables à chaque grandeur.
- Est-ce que les blasons sont bien visibles de chaque côté du pas de tir? Ne pas oublier que certains athlètes adultes sont petits (ex. 150cm) et encore plus petits pour les enfants.
- Vérifier que les pas de tir peuvent recevoir des archers droitiers et gauchers.



Disposition des ballots

- On vérifie si les athlètes peuvent se tenir correctement debout de part et d'autre du piquet de tir et aussi si le marquage est approprié.
- Est-ce qu'il y a des branches pendantes dans le couloir pour les arcs à faible tension? Visualiser la situation des branches en cas de forte pluie.
- Est-ce que le ballot est à la bonne distance de la position de tir?
- Pour les distances plus grandes que 15 mètres, la tolérance est de 1 mètre, ceci permet l'utilisation de télémètre pour vérifier les distances.



Disposition des ballots

- La hauteur des ballots est-elle à la bonne distance du sol et les ballots ont-ils la bonne dimension?
- C'est une bonne idée d'inscrire la dimension des blasons au dos des ballots avec un crayon feutre.
- Vérifier que la dimension des blasons de rechange est la bonne et ceux-ci placés dans un sac de plastique derrière les ballots.
- Éviter que les ballots soient accotés sur un arbre, ce qui pourrait briser les flèches qui passeraient partiellement au travers du ballot.



Tir et Pointage

- Les athlètes dans le groupe peuvent déterminer entre eux leur position de tir.
- Les deux premiers athlètes du groupe qui se présentent au piquet de tir, vont tirer sur les 2 blasons du haut pour les 40cm et sur les colonnes 1 et 3 pour les blasons de 20cm (archer placé à gauche et à droite respectivement).
- Les deux athlètes suivants tireront sur les 2 basons de 40cm du bas et sur les colonnes 2 et 4 pour les blasons de 20cm.
- Si 2 flèches se trouvent dans un blason de 20cm seule la flèche avec le pointage le plus bas sera marquée et l'autre devient manquée (M). Le pointage se fait comme le tir en salle.



Assignation des juges sur le site

- Les juges doivent se placer le long du parcours de sorte que tous les ballots soient accessibles.
- Trouver des façons de vous déplacer entre les ballots et les postes de tir de façon sécuritaire, et aussi un moyen efficace de vous diviser les ballots.
- Afin de permettre aux juges de mieux connaître leur zone assignée, il faut leur assigner la même zone pendant les deux jours de qualification.



Procédures pour Inspection

- En Parcours en campagne, être attentif à tout équipement additionnel qui pourrait être utilisé pour estimer les distances ou tout équipement modifié principalement pour cet usage (pour mesurer les blasons ou les angles).
- Vérifier les systèmes de stabilisation afin qu'ils ne nuisent pas aux autres athlètes.
- En Parcours en campagne, ils ne peuvent pas aider à estimer les distances, les blasons ou les angles.
- Si des stabilisateurs arrières (avec attache en « V ») sont utilisés, il ne doit pas y avoir de marques sur ceux qui permettraient de déterminer un angle de tir.

Appliquer une limite de temps

- En général les épreuves de Parcours en campagne ne sont pas minutées.
- Une limite de temps a dû être instaurée il y a quelques années car certains athlètes très lents occasionnaient des goulots d'étranglement retardant ainsi le déroulement du tournoi.
- Ceci ne veut pas dire que les juges doivent minuter tous les athlètes qui passent dans votre zone assignée.
- Ce règlement est là pour aider à maintenir le contrôle et éviter que certains archers lents ne viennent perturber la compétition.
- Utiliser votre autorité de manière raisonnable.



Appliquer une limite de temps

Si vous jugez nécessaire de minuter un athlète, qui prendrait plus de 3 minutes, utiliser la procédure suivante:

- Inscrire une note au verso de la carte de pointage en indiquant l'heure et le numéro de ballot et signer la note.
- Si l'athlète récidive une deuxième fois, le Juge l'avertira de vive voix et inscrira une deuxième note sur la carte de pointage.
- Pour toutes les autres fois où l'athlète enfreindra le règlement sur le temps limite, il perdra la valeur la plus haute de la flèche sur ce blason.



Appliquer la limite de temps

- La limite de temps s'applique à partir du moment où l'athlète s'installe à sa position de tir.
- L'athlète doit s'y rendre aussitôt que le piquet est libre.
- De cette façon l'athlète n'a pas le temps pour estimer les distances ou analyser toute variation du terrain avant de se rendre au poste de tir.
- Dans ces cas, vous invitez les athlètes à se rendre au pas de tir et vous commencez le contrôle de temps de tir aussitôt que les athlètes sont en position.



Évaluation des distances

- Il est interdit aux athlètes d'utiliser leur équipement pour estimer les distances.
- Ce serait une bonne chose de mentionner ce point lors de la rencontre des gérants d'équipe.
- Suite à une interprétation de 2012, il est permis d'utiliser son corps (doigt ou main) comme aide pour estimer les distances.



Épreuves éliminatoires

- **Nouveau pour 2024:** L'épreuve éliminatoire consiste en des duels entre les 16 premiers archers de l'épreuve de qualification.
- Les archers sont classés selon leur rang dans le tableau des duels pour 16 archers.(tableau 4 app.3) Les byes sont permis.
- Les duels éliminatoires sont tirés sur 6 ballots. Tous les blasons sont disponibles et les distances sont connues. Le tir est simultané.
- Si les athlètes sont dans un groupe où deux (2) duels sont tirés (quatre (4) athlètes) sur les mêmes cibles: alors le duel ayant l'archer avec le classement le plus élevé va toujours tirer en premier.
- Dans le cas de deux duels avec des athlètes de même division mais de classe d'âge différente alors le duel de la classe d'âge la plus élevée va toujours tirer en premier.



Épreuve Finale

- Les épreuves demi-finales et finales sont tirées sur 4 ballots avec un blason de chaque grandeur.
 - Habituellement on termine avec le blason de 80cm.
- Dans une catégorie avec 4 athlètes ou moins, les compétiteurs avancent directement à la demi-finale, l'archer classé 1 tire contre l'archer classé 4 et le 2 contre le 3.
- Les perdants de la demi-finale tirent pour la médaille de Bronze
- Les gagnants de la demi-finale tirent pour la médaille d'Or.

Questions?

