

Duel individuel



Qu'est-ce qu'un duel?

Le Duel est la deuxième étape d'un Championnat.

Il consiste en deux étapes:

- L'Épreuve des éliminations
- Les Épreuves finales

Dans les deux épreuves, les archers compétitionnent l'un contre l'autre , en tête à tête, suivant le tableau des duels.

Le gagnant d'un duel poursuit à l'étape suivante.



Qu'est-ce qu'un duel?

Pour arc recourbé:

- Le tir se fait à 70m sur un blason de 122cm
- Le tir se fait à 60m pour U18 et 50+ sur un blason de 122cm
- Utilise le « **set system** » - maximum de 5 volées-set de 3 flèches

Pour arc à poulies:

- Le tir se fait à 50m sur un blason 80cm 6 anneaux
- Utilise le « **pointage cumulatif** » avec 5 volées de 3 flèches

Pour arc nu:

- Le tir se fait à 50m sur un blason de 122cm
- Utilise le « **set system** » - maximum de 5 volées-set de 3 flèches



Différence entre Qualification et Duel

Aucun temps supplémentaire pour bris d'équipement ou problèmes médicaux.

Dans les duels, les rebonds, les flèches passant au travers et les suspendues n'arrêtent pas la compétition.

À la fin du duel, les athlètes ou leur agent doivent signer la carte de pointage:

- Ce faisant, ils indiquent qu'ils approuvent la somme totale, le nombre de « X » et de « 10 » et **qui est le gagnant.**

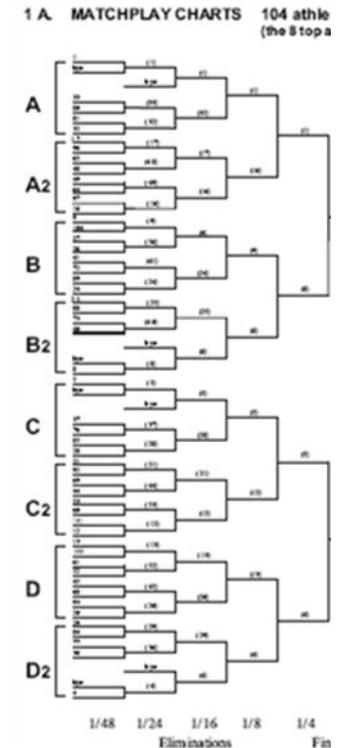


Duel – Épreuve éliminatoire

Épreuve éliminatoire: **104 athlètes** (Championnat du Monde)
64 athlètes (Olympiques) classés selon leur position dans l'épreuve de Qualification.

- Dans le cas d'une égalité pour entrer dans l'épreuve éliminatoire,
- il y aura le tir de barrage d'une flèche.

Les exempts (Byes) sont permis. Aucun pointage n'est inscrit. Durant les duels, la position des archers sur la ligne de tir suit celle du tableau des duels.



Duel – Épreuve éliminatoire

Durant les épreuves éliminatoires pour arc recourbé/arc nu:

- Les archers tirent simultanément **5 sets de 3 flèches (120 secondes / set)** (90 secondes / set WRE)
- L'athlète qui obtient 6 points set ou plus gagne le duel.

Durant les épreuves éliminatoires pour arc à poulies:

- Les archers tirent simultanément **5 volées de 3 flèches (120 secondes / volée)** (90 secondes / volée WRE) pour pointage cumulatif.
- L'athlète qui obtient le plus haut pointage gagne le duel.



Duel – Épreuve éliminatoire

Il peut y avoir 2 athlètes par ballot durant les 1/48^{ième} , 1/32^{ième} et 1/16^{ième} éliminatoire.

Durant les 1/8^{ième} éliminatoire chaque athlète tire sur son propre ballot (Championnat du Monde).

Les archers avec les exempts (BYES) ou archers avec un forfait avancent à la prochaine étape de l'épreuve éliminatoire.

- Ils peuvent pratiquer sur leur ballot assigné et tirer:
 - Seulement les **trois (3) premiers sets de 3 flèches** pour les arcs recourbés et nus
 - Les **5 volées de 3 flèches** pour les arc à poulies



Duel – Épreuve éliminatoire

Le signal de temps sera donné:

- **2 coups:** se rendre à la ligne de tir

↑
↓ **10 sec**

- **1 coup:** début du tir

↑
↓ **90/120 sec**

- **3 coups:** procéder au pointage

Les athlètes se rendent au ballot pour la prise de pointage et le ramassage des flèches.



Duel – Épreuves finales et duel de médailles

Durant les quart de finales, les demi finales et les duels pour médailles:

- Tir en alternance avec un seul athlète par ballot.
- 20 secondes , le temps alloué pour tirer une flèche.
- L'archer ayant obtenu le plus de point en qualification décide qui commence le duel.
- La position des archers sur la ligne de tir suit la position inscrite sur le tableau des duels.
- Les athlètes ne participent pas à la prise de pointage:
 - Chaque athlète nomme un agent qui observe la pointage, retire les flèches du ballots, marque les points d'impact et signe les cartes de pointage lorsque le duel est terminé.

Duel – Épreuves finales et duel de médailles

Divisions arc recourbé / arc nu

- 5 sets de 3 flèches, archer obtenant 6 points set ou plus gagne.
- L'athlète avec le point set cumulatif le plus bas commence le set suivant.

Division ars à poulies:

- 5 volées de 3 flèches, archer obtenant le pointage cumulatif le plus élevé gagne.
- L'athlète avec le point cumulatif le plus bas commence la volée suivante.

Dans chaque division, si les athlètes sont à égalité, c'est l'athlète qui a débuté le duel, débute la prochaine volée/set – même chose pour les tir de barrage.



Duel – Épreuves finales et duel des médailles

Le signal de temps est donné 2 coups pour se rendre à la ligne de tir, le début du tir commence 10 secondes plus tard annoncé par un coup de sifflet.

Le premier 20 secondes débute alors pour le premier athlète.

Aussitôt que le premier athlète a tiré sa flèche et que le pointage est affiché, le chronomètre débute pour le 2^{ième} athlète qui a 20 secondes pour tirer sa flèche.

Les athlètes continuent le tir en alternance en suivant le chronomètre jusqu'à ce que chacun ait tiré ses 3 flèches.



Duel – Tir de barrage

Tir de barrage dans l'épreuve éliminatoire (**Simultané**):

- Une flèche tirée pour le pointage, si égalité alors la flèche la plus près du centre gagne.
- 40 secondes (30 sec WRE) pour le tir d'une flèche.
- Les deux archers tirent simultanément.

Tir de barrage dans les épreuves finales (**Alternance**):

- Une flèche tirée pour le pointage, si égalité alors la flèche la plus près du centre gagne.
- 20 secondes pour le tir d'une flèche
 - 10 secondes supplémentaires pour les PARA archers dans les tournois PARA.
- Les archers tirent en alternance soit un après l'autre.



Duel – Tir de barrage

Durant les tirs de barrage (épreuves éliminatoires et finales), s'il y a égalité (mesurée), alors les archers tirent une autre flèche.

Des tirs de barrage seront faits jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

Le juge doit compléter la feuille de pointage (gagnant, flèche la plus près, apposer sa signature).

Indiquer le gagnant.

Informez des résultats.



Duel - équipement

Dans les duels des épreuves éliminatoires, des tableaux indicateurs de chiffres sont installés à la base des ballots.

Des abris sont installés pour les épreuves finales près de la ligne de tir et sont utilisés pour abriter les juges, les agents, les rapporteurs de flèches et les enregistreurs de points.



Duel - équipement

Dans les duels de finales, des chronomètres avec affichage et contrôlés à distances sont placés devant chaque ballot:

- Nom de l'athlète et son pays
- La valeur de la flèche aussitôt tirée
- Le pointage total pour chaque set
- Le total de points set
- La confirmation du pointage
- Qui tire en premier.



Duel – Rôle du juge



Duel – Rôle du juge

Rôle du juge durant les épreuves éliminatoires:

- Vérifier la position des archers en fonction du tableau des duels.
- Indiquer les flèches tirées hors temps (montrer carton rouge)
- Vérifier la valeur des flèches au besoin.
- S'assurer qu'aucune flèche ne demeure dans les ballots.
- Aviser des égalités
- S'occuper des tirs de barrage.



Duel – Rôle du juge

Rôle du juge durant les Finales:

- **Juge de ligne**

- Vérifier la position des archers en fonction du tableau des duels.
- Indiquer l'archer qui tire en premier la première volée.
- Vérifier si le terrain est libre.
- Vérifier si le chronomètre indique le bon temps.
- Vérifier les flèches tirées hors temps ou hors séquence.
- Utilisation des cartons Jaune et rouge
- Signaler les flèches hors temps et hors séquence (montrer le carton rouge)
- Indiquer l'ordre de tir des prochaines volées.
- S'assurer que les archers sont prêts à tirer la prochaine volée.
- Garder le contact avec le DOS et le directeur de l'évènement.
- Indiquer l'ordre de tir lors des tirs de barrage.
- Divergence entre le Juge au ballot et le système de pointage.



Duel – Rôle du juge

Rôle du juge durant les Finales

- **Juge aux cibles:**

- S'assure de la sécurité derrière les ballots
- Contrôler les gens dans l'abri
- Donner les instructions aux agents d'archer
- Doit donner la valeur des flèches
- Doit vérifier la valeur des flèches si l'agent conteste (indiquer par le doigt vers le haut/bas)
- Contrôler le déplacement des rapporteurs de flèches
- Contrôler le déplacement des agents vers les ballots et de retour à l'abri.
- Régler les cas de flèche hors temps ou hors séquence
- S'occuper des tirs de barrage, vérifier les blasons et signaler le résultat
- Le juge est la dernière personne qui quitte les ballots et retourne à l'abri.



Duel – Rôle du juge

Rôle du juge durant les Finales

- **Marqueur:**

- Pas nécessairement un juge mais souvent cela en est un
- Travailler avec le juge au ballot, les agents, les équipes des résultats et du terrain.
- Pré-remplir les cartes de pointage
- Doit avoir une bonne écriture
- Confirme la valeur des flèches sur la carte de pointage et les totaux avec le juge au ballot.
- Additionne rapidement et correctement
- Communique les valeurs avec l'équipe des résultats
- Avoir une belle voix claire
- Obtenir la signature des agents et du juge si demandée
- Se déplacer au ballot pour la confirmation de la prise de pointage



Duel – Rôle du juge

Quelle position préférez-vous?

Ligne- Cibles- Marqueur



Questions?

