

Duel en équipes



Qu'est-ce qu'un duel en équipe?

Le duel en équipe diffère du duel individuel par la présence de 3 archers par équipe (2 pour équipe mixte/doubles):

- Agit comme une unité, tirant un à un en un laps de temps donné
- Dépende l'un de l'autre comme une « équipe »
- L'entraîneur est installé dans la boîte des entraîneurs pas très loin de l'équipe



Qu'est-ce qu'un duel en équipe?

Le duel en équipe pour les **arcs recourbés/arcs nus** consiste en un tir maximum de 4 sets/volées de 6 flèches (4 flèches pour équipe mixte/double):

- 2 flèches par archer
- L'équipe gagnante est celle qui obtient 5 points set ou plus.

Le duel en équipe pour les arcs à poulies consiste en un tir de 4 volées de 6 flèches (4 flèches pour équipe mixte/double):

- 2 flèches par archer
- L'équipe gagnante est celle qui obtient le plus au pointage cumulatif.

Un maximum de 24 équipes provenant de l'épreuve de qualification peuvent entrer dans l'épreuve éliminatoire.



Qu'est-ce qu'un duel en équipe?

En épreuve éliminatoire les équipes tirent simultanément, alors que dans les épreuves finales, elles tirent en alternance (Championnat du Monde).

Tir simultané. À l'intérieur de l'équipe les archers peuvent alterner leur tir selon leur préférence:

- L'archer peut tirer une ou deux flèches lorsque sur la ligne de tir
- Mais chaque archer doit tirer 2 flèches par set/volée.



Qu'est-ce qu'un duel en équipe?

Tir en alternance L'équipe tire 3 flèches (2 pour équipe mixte/doubles):

- Une flèche par archer
- Ensuite le temps s'arrête et c'est l'autre équipe qui tire ses 3 flèches.
- Cette routine se poursuit jusqu'à ce que les 6 flèches par set/volée (4 pour équipe mixte/double) soient tirées.

Dans les deux cas, si un archer ne tire pas ses 2 flèches, la flèche non tirée fait parti du set/volée et est marquée manquée « M ».



Qu'est-ce qu'un duel en équipe

Suite à la compétition individuelle, les équipes sont sélectionnées selon leur **résultat de l'épreuve de qualification**:

- Les pointages des trois athlètes les mieux classés sont additionnés pour obtenir le pointage de l'équipe, deux athlètes les mieux classés pour les Doubles.
- Dans le cas des **équipes mixtes**, on considère l'athlète homme et l'athlète femme ayant les pointages les plus élevés obtenus lors de l'épreuve de qualification.
- La substitution des athlètes est possible en autant qu'une demande par écrit est reçue par le vérificateur des résultats ou le chef des juges 15 minutes avant le début des duels.

Les exempts (Byes) sont permis:

- Les équipes peuvent pratiquer sur leur ballot assigné (pour les arcs recourbés – la pratique est limitée aux trois premiers sets).

Durant les duels, l'assignation des ballots pour les équipes doit suivre le tableau des duels tel que décrit dans le Livre des règlements 2 annexe 5.



Position du Juge



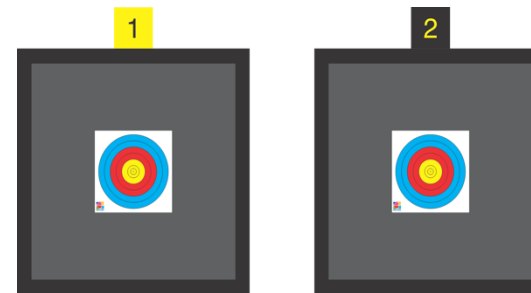
Emplacement des blasons



Recurve Team Match



Compound Team Match



Tir de barrage en équipe

Duel en équipe - Règlements

Les archers de l'équipe demeurent dans leur espace derrière la ligne de 1 mètre jusqu'à ce que le signal de départ du tir est donné.(1 coup de sifflet)

Il y a **sanction en perte de temps**, demandant à l'archer qui s'apprête à tirer de revenir derrière la ligne de 1 mètre et recommencer si:

- L'archer dépasse la ligne de 1 mètre avant le signal de départ du tir
- L'archer dépasse la ligne de 1 mètre avant que l'archer précédant ne revienne derrière la ligne de 1 mètre de retour de la ligne de tir
 - Les deux archers ont chacun un pied dans la zone de 1 mètre en même temps
- L'archer retire la flèche de son carquois (la pointe doit être visible) avant d'être sur la ligne de tir
- **L'archer arc à poulies** traverse la ligne de 1 mètre avec son **déclencheur attaché à sa corde d'arc.**



Ligne de 1 mètre



Traverser la ligne de 1 mètre



Duel en équipe - Règlements

Si une sanction de perte de temps est donné, la procédure du juge sera la suivante:

- Le juge va montrer le **carton jaune** et nommer le nom de l'équipe fort et clair.
- Si l'équipe ne respecte pas le carton jaune et tire la flèche:
 - Le juge montre le carton rouge et la valeur de la flèche la plus haute de l'équipe sera déduite.
- Si l'archer ne respecte pas le carton jaune et tire hors temps, il y a alors deux sanctions:
 - Tir hors séquence, déduction de la valeur de la flèche la plus élevée de l'équipe
 - Tir hors temps, déduction de la valeur la plus élevée restante de l'équipe



Duel en équipe - Règlements

Dans le cas de **tir en alternance seulement**, si un archer tire deux flèches dans une phase de la rotation alors:

- L'équipe perd la valeur de la flèche la plus élevée de ce set/volée
- Le juge montre le **carton rouge**
- Le chronomètre s'arrêtera seulement **après que les 2 autres archers tirent chacun une flèche**
- L'archer ayant tiré ses 2 flèches dans la première phase de la rotation ne tire pas dans la deuxième phase afin d'éviter la situation de 7 flèches dans le blason.
- Si un des archers ne peut pas tirer ses 2 flèches à cause de la situation précédente alors:
 - La flèche non tirée fait partie de ce set/volée et sera marquée manquante « M ».

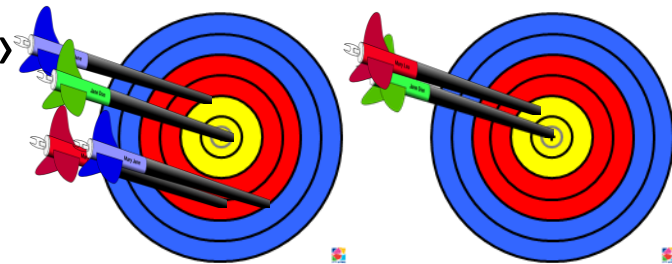
Duel en équipe - Règlement

Pour les **arc à poulies**, il doit y avoir **3 flèches dans chacun des blasons**:

- Les archers sont libres de choisir le blason dans lequel ils tirent
- Mais à la fin de la volée, on doit retrouver que 3 flèches par blason.

Dans le cas où une équipe tire plus de 3 flèches dans un blason alors:

- Le pointage se fait de la même manière que l'erreur du tir de plusieurs flèches dans un seul blason comme le tir en salle,
- La plus haute valeur devient manquante « M » et le pointage normal se fait. (10-9-9-8-7-M)



Duel en équipe - Tir de barrage

Épreuve éliminatoire

Dans le cas d'un tir de barrage durant l'épreuve éliminatoire:

- L'équipe aura 60 secondes (1 minute) pour tirer 3 flèches (40 sec/mixte/double)
- Un seul archer à la fois tire une flèche
- Les équipes tirent simultanément

Épreuve finale

Dans les épreuves finales en tir en alternance:

- Chaque équipe tire une flèche en alternance
- L'équipe A tire une flèche suivi de l'équipe B une flèche etc. (A



Duel en équipe – Tir de barrage

Pointage durant le tir de barrage

Durant le tir de barrage (épreuves éliminatoires et finales) l'équipe tirant le pointage le plus élevé gagne.

Si les 2 équipes sont à égalité, alors:

- L'équipe qui a la flèche la plus près du centre gagne.
- Si encore à égalité alors:
 - L'équipe avec la deuxième flèche la plus près du centre gagne
 - (et possiblement la troisième flèche la plus près du centre si nécessaire)



Questions?

