

Égalité et tir de barrage



Épreuve de qualification individuelle

Égalités non critiques

Si des archers sont à égalité pour une position à la fin de l'épreuve de qualification où tous les archers avancent à la prochaine étape de la compétition à l'intérieur du tableau des duels, les égalités se règlent par:

- En plein air: plus grand nombre de 10 (incluant les X) si égal alors le plus grand nombre de X
- En salle: plus grand nombre de 10 si égal alors le plus grand nombre de 9

Si l'égalité subsiste un tirage au sort décide de leur positionnement.



Épreuve de qualification individuelle

Égalités critiques

S'il y a égalité pour:

- La participation aux épreuves éliminatoires
- La 8^{ième} place lorsque les 8 premiers archers ont des byes
- À la fin de chaque duel

Alors un tir de barrage est requis pour départager les égalités:

- Une flèche par individu
- Deux flèches pour les équipes mixtes ou les doubles et trois flèches pour les équipes (une flèche par archer)



Épreuve de qualification individuelle

Tant que les informations officielles sur les tirs de barrage ne sont pas annoncées, les archers doivent rester sur le terrain de la compétition:

- Un archer non présent sera déclaré le perdant de ce duel

Le tir de barrage consiste en le tir d'une seule flèche pour le pointage à la dernière distance tirée lors de l'épreuve de qualification sur des ballots neutres au centre du terrain. Un archer par ballot. (idem intérieur et extérieur).

Les archers tirent leur flèche simultanément: 30 secondes (Classement mondial) ou 40 secondes (non Classement mondial).

Si le pointage est égal alors le gagnant est celui dont la flèche est la plus près du centre:

- Si l'égalité persiste alors une autre flèche est tirée



Épreuve de qualification individuelle

Vous assurer que le centre du blason (+) est en parfaite condition

- Il est recommandé d'utiliser des blasons neufs

Si la mesure est nécessaire, le même juge doit mesurer la distance des 2 flèches.

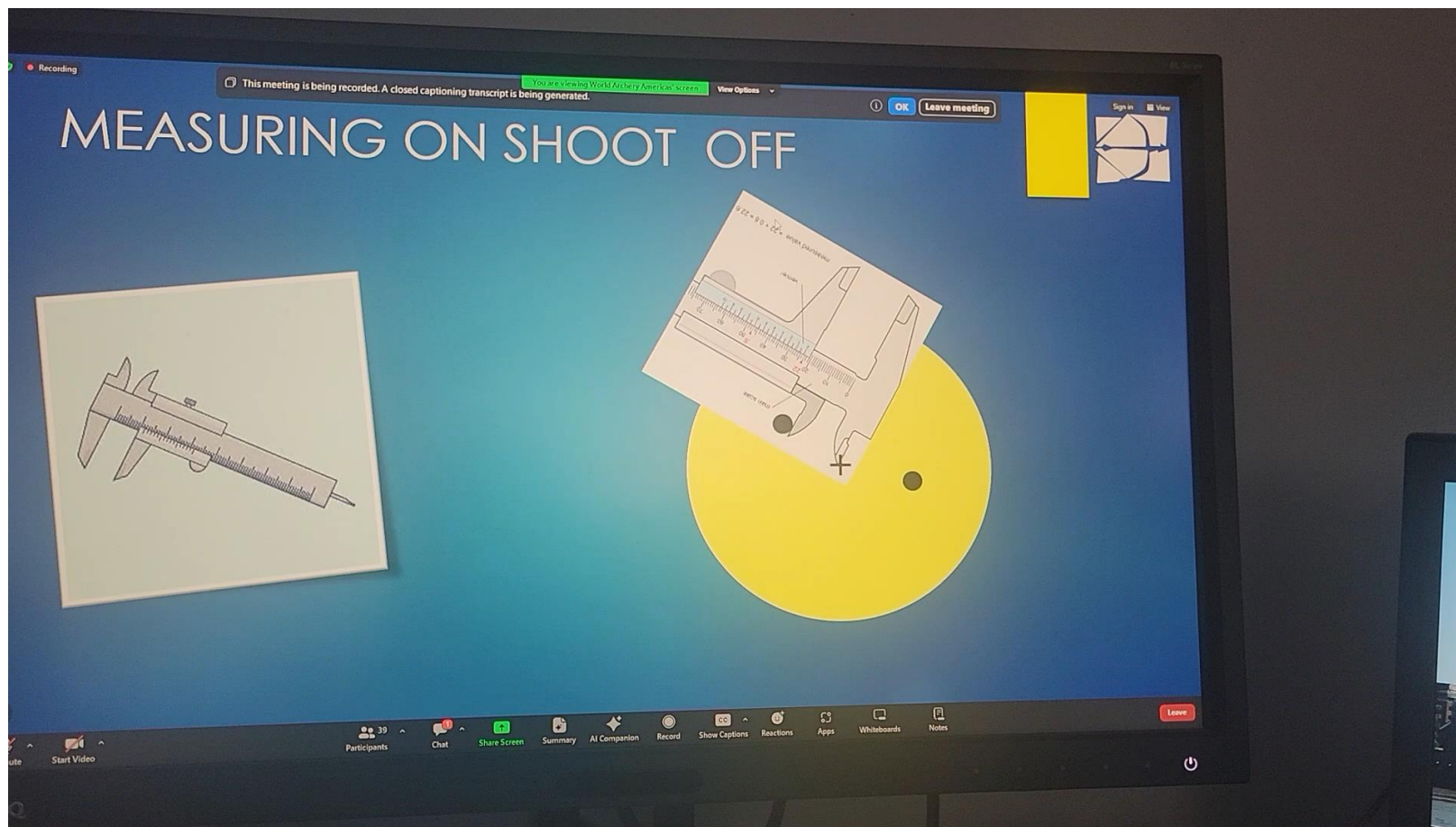
Si la distance mesurée est la même (noter que l'épaisseur des branches du X est de 1mm):

- Déclarer l'égalité des deux arches
- Une autre flèche doit être tirée la plus près du centre

Il y aura un seul archer par ballot sur des ballots neutres au centre du terrain.



Utilisation du pied à coulisse



Épreuve de qualification individuelle

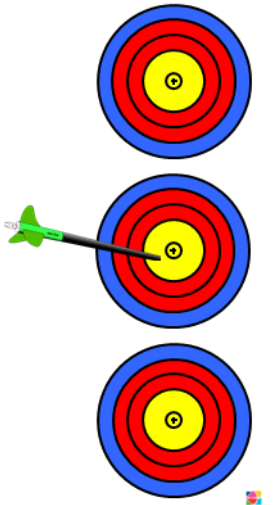
En plein air

Un blason 80 cm six anneaux pour les poulies sera placé au milieu du ballot

En salle

Sur un blason triple les archers tirent sur le **blason du milieu** :

- Si l'archer tire sur le blason du haut ou du bas, la valeur sera un M.



Épreuve éliminatoire individuelle (Duel)

La procédure est semblable à celle pour les épreuves de qualification avec les différences suivantes:

- Le tir de barrage se tient sur le même ballot où le duel a eu lieu.
- Lors d'un tir en alternance, l'athlète qui a tiré en premier le duel tirera en premier la flèche du tir de barrage.
- Lors d'un tir en alternance, les archers ont 20 secondes pour tirer une flèche (30 secondes pour les PARA)
- Lors d'un tir simultané (les 2 archers tirent en même temps) les archers ont 40 secondes pour tirer une flèche (30 secondes pour WRE-World ranking event)



Épreuve de qualification pour Équipe

Si les équipes sont à égalité à la fin de l'épreuve de qualification pour entrer dans les épreuves éliminatoires, un tir de barrage est alors nécessaire.

Un tir de barrage de 3 flèches (2 flèches pour les équipes mixtes ou les Doubles) pour le pointage:

- Une seule flèche par chaque membre de l'équipe
- Tiré à la dernière distance de l'épreuve de qualification
- Tiré sur des ballots neutres
- Chacun des archers (3 ou 2) membres de l'équipe tire une flèche en même temps sur le même ballot
- 40 (30 pour WRE) secondes pour tirer leur flèche



Épreuve de qualification pour Équipe

En plein air

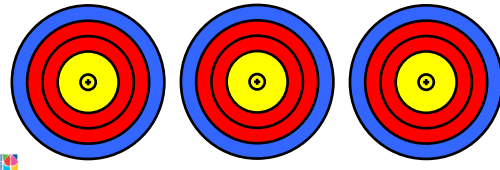
Pour recourbé un ballot avec un seul blason 122cm par équipe.

Pour poulies un seul ballot avec 3 blasons de 80 cm disposé en triangle et placé au milieu du terrain:

- Lorsque plusieurs blasons sont utilisés chaque membre de l'équipe décide sur lequel blason il va tirer

En salle

Pour les équipes un blason triple sera disposé horizontalement et chaque archer choisit le centre de son choix.



Épreuve éliminatoire pour équipe et Finales

Un tir de barrage de 3 flèches (2 flèches pour équipe mixte ou Double) pour le pointage:

- Un seule flèche par archer membre de l'équipe

Si le pointage est égal, l'équipe avec une flèche la plus près du centre gagne.

Si encore égal la deuxième (ou la troisième) flèche la plus près du centre détermine le gagnant.

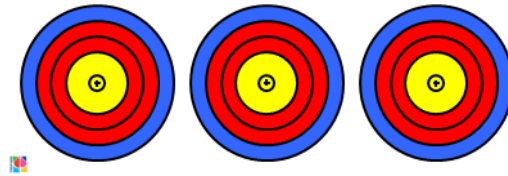
En tir en alternance, l'équipe qui a tiré en premier au début du duel tirera en premier le tir de barrage.



Épreuve éliminatoire pour équipe et Finales

Tir en alternance:

- L'alternance entre les équipes se fait après chaque flèche tirée
- 60 secondes pour tirer 3 flèches. 40 secondes pour équipe mixte ou Doubles pour tirer 2 flèches
- **En plein air** pour les duels en équipe poulies, le tir de barrage se fait sur un seul blason placé au centre du ballot
- **En salle** pour les épreuves en équipe un blason triple est placé horizontalement et chacun des archers tire sur le centre de son choix



Procédure pour tir de barrage pour équipe

- Identique au tir de barrage individuel.
- Vérifier que le (+) est intact sur chacun des blasons
- Après que l'équipe a tiré ses flèches dirigez vous au ballot avec les archers
- Signaler le gagnant aussitôt l'accord des deux équipes.
- Si le pointage est égal alors déterminer la flèche la plus près du centre.
- Si vous devez mesurer:
 - Mesurer
 - Signaler le gagnant
 - Le juge doit signer la carte de pointage pour confirmer votre décision.



Questions?

