



VEGAS LE SAUNIER – RÈGLEMENT

Version : V1



SOMMAIRE

CATÉGORIES, FLÈCHES, PROGRAMME, ASSIGNATION DES CIBLES	3
Catégories :	3
Flèches et équipements :	3
Programme :	3
Assignation cibles :	3
ORDRE DE TIR, TEMPS DE TIR ET BLASONS.....	4
Ordre de tir :	4
Temps de tir :	4
Blasons :	4
MARQUAGE DES POINTS	5
Qualification :	5
Egalité de classement :	5
Finale :	5
Blasons pour les finales :	5
Matches nuls et finale :	6
CONSÉQUENCES DE LA VIOLATION DES RÈGLES	7
TIRER PLUS DE 3 FLÈCHES :	7
TIRER SUR LA MAUVAISE CIBLE :	7
TIR HORS DU TEMPS :	7
DISQUALIFICATION :	7
JUGES :	7
INCIDENT DE TIR :	7

CATÉGORIES, FLÈCHES, PROGRAMME, ASSIGNATION DES CIBLES

Catégories :

Il y aura 5 catégories de classements dites “scratch” :

- **Femme Poulies**
- **Homme Poulies**
- **Femme Classique**
- **Homme Classique**
- **Barebow Mixte**

Au Vegas Le Saunier, il n’y a pas de classement “jeunes”. Tout le monde participe dans la même catégorie.

Flèches et équipements :

Toutes les flèches doivent être marquées afin de pouvoir être facilement identifiées. Le diamètre maximal autorisé de la flèche est 27/64” ou 10,7mm.

Les équipements électroniques type “fibre lumineuse” sont autorisés durant le tournoi.

Programme :

Samedi : qualifications sur 60 flèches (2 séries de 30 flèches qui s’enchainent) - 3 départs

Dimanche matin : qualifications sur 30 flèches - 3 départs

Dimanche après-midi : Shoot Off

Assignation cibles :

L'assignation des cibles pour le premier jour de qualifications sera faite au hasard pour le départ que vous avez demandé lors de l'inscription.

L'attribution des cibles pour le dimanche sera basée sur le classement après les 60 premières flèches. L'affectation des cibles sera annoncée le plus rapidement possible à la fin des tirs du samedi. Toutefois, votre départ initial sera respecté sur votre tir du dimanche (par exemple, si départ 1 le samedi, alors départ 1 le dimanche).

ORDRE DE TIR, TEMPS DE TIR ET BLASONS

Ordre de tir :

Il y a un maximum de 4 archers par cible, 2 archers tireront côte à côte par cible. L'archer A et l'archer C tireront sur le côté gauche de la cible, l'archer B et l'archer D tireront sur le côté droit de la cible.

Sur la première série de la qualification, **AB tirera toujours en première vague les 10 volées sur les blasons du bas et CD tirera toujours en seconde vague sur les blasons du haut.** Après la pause, l'ordre sera l'inverse et CD tirera les 10 volées sur les blasons du bas et AB tirera sur les blasons du haut. L'ordre AB/CD sera également annoncé et affiché sur le chronotir.

Pour les qualifications du dimanche matin, cette même règle s'applique sur les 5 premières volées ainsi que les 5 dernières.

Temps de tir :

Pendant la qualification, vous avez 90 secondes (60 secondes vertes, 30 secondes orange) pour tirer 3 flèches.

Dans le cas d'une égalité, vous avez 40 secondes pour 1 flèche de départage. Le temps et les signaux seront affichés sur le chronotir.

Pour les finales le temps de tir sera de 120 secondes par volée.

Blasons :

Vous êtes le seul responsable d'accrocher et de changer vos blasons. Les blasons neufs seront disponibles à proximité des cibles. Si les blasons sont trop usés pour juger les cordons, alors l'archer sera pénalisé sur le jugement des points accordés.

Tous les archers, à l'exception des barebows, devront tirer sur les trispots Vegas (illustré ci-dessous). Les barebows auront la possibilité de choisir entre un blason "mono-spot" de 40 centimètres avec des anneaux de score de 1 à X ou un blason Vegas "tri spot".

Une seule flèche doit être tirée par spot. Si deux flèches sont dans le même spot, alors la flèche la plus forte sera comptée manquée.





MARQUAGE DES POINTS

Qualification :

Arc à poulies : $X + 10$ classique = 10 puis comptage normal du 9 au 6.

Arc classique et Barebow : $X + 10$ classique + 9 (tout le jaune) = 10 Pts, **PAS DE NEUF !!!**, puis comptage normal du 8 au 6.

Egalité de classement :

En cas d'égalité pour une place en finale (même score et même nombre de X, 10, ...), une flèche sera tirée et la plus proche du centre dans le spot de votre choix sera décisive. Un juge ou un officiel du tournoi fera l'annonce de quelle flèche est la plus proche du centre. Lorsque le juge ou l'officiel du tournoi n'est pas en mesure de départager les deux flèches, une flèche décisive supplémentaire sera tirée.

Finale :

La finale aura lieu lorsque toutes les qualifications auront été tirées. Tous les archers ayant fait 900Pts ou à défaut les 10 premiers de chaque catégorie seront qualifiés pour le Shoot Off.

La finale commencera avec 1 volée d'entraînement. Le Shoot Off commence directement à la suite de l'entraînement.

Le principe du Shoot Off est le suivant : à chaque volée, le meilleur score réalisé est relevé. Les archers n'ayant pas atteint ce score sont éliminés, tandis que ceux ayant obtenu le même score continuent la finale.

Les deux premières volées comptées seront sur le système de comptage des points des qualifications.

Les volées suivantes retrouvent un système de comptage normal selon leur catégorie. Toutefois, en fonction du niveau lors de la compétition, cette règle pourra être revue. Toute modification de cette règle fera l'objet d'une annonce par le speaker.

Les archers n'ayant pas le score maximum (ou les moins bons scores) sont éliminés à chaque volée sauf si tous sont à égalité de points sur la volée.

Blasons pour les finales :

Toutes les finales seront tirées sur des blasons trispots Vegas.

Matches nuls et finale :

En cas d'égalité pour la première place, les concurrents qui sont à égalité continuent à tirer des volées de 3 flèches jusqu'à ce que l'un l'emporte

En cas d'égalité pour une place sur le podium, une flèche sera tirée et la plus proche du centre dans le spot de votre choix sera décisive. Un juge ou un officiel du tournoi fera l'annonce de la flèche la plus proche du centre. Lorsque le juge ou l'officiel du tournoi n'est pas en mesure de départager les deux flèches, une flèche décisive supplémentaire sera tirée.

Toutes les autres égalités ne seront pas tirées, les égalités seront classées en fonction du score de qualification.



CONSÉQUENCES DE LA VIOLATION DES RÈGLES

TIRER PLUS DE 3 FLÈCHES :

Le score des 3 moins bonnes flèches sera noté.

TIRER SUR LA MAUVAISE CIBLE :

La flèche sera marquée comme manquée. Il n'est pas permis de tirer plus de 3 flèches par volée.

TIR HORS DU TEMPS :

La meilleure flèche sera retirée.

DISQUALIFICATION :

Si, pour une raison quelconque, un différend survient ou lorsque la sécurité est menacée, le responsable du tournoi peut disqualifier un participant ou un entraîneur.

JUGES :

Des juges sont présents pour guider le tournoi et s'assurer que les règles ne sont pas enfreintes. S'il y a des problèmes pendant l'évènement, rendez-vous auprès d'un juge pour lui demander conseil ou à défaut un officiel de l'organisation.

INCIDENT DE TIR :

Aucun incident de tir ne sera rattrapé.