

Fédération Royale Belge de Tir à l'Arc asbl

Championnat de Belgique outdoor 2006.

SAMEDI : Matin 9h30 qualifications → équipes & individuelles
Après-midi Championnat de Belgique par équipes éliminatoires et finales

DIMANCHE : Journée 9h30 championnat individuel, éliminatoires et finales

FRBTA, règlement spécifique de la compétition :

En complément du règlement FITA d'application dans toutes situations non définies sur ce document.

Samedi matin;

Qualifications.

2 X 36 flèches tirées à la distance de 70 M en AB/CD sur un blason de 122 cm.

Echauffement durant 45 min au rythme normal de tir (le nombre de volées et de flèches tirées est indéterminé).

15 min après l'échauffement, début du tir de qualification individuelle et pour les équipes

Samedi après-midi;

Championnat de Belgique par équipes.

Pouvant être mixte, une équipe est constituée de trois archers(ères) utilisant la même arme et issu(e)s du même club. La composition exacte des membres de chaque équipe doit être communiquée à l'organisateur lors de l'inscription ou, au plus tard, ¼ d'heure avant le début du tir officiel de qualification. Remarque : une équipe mixte ne peut obtenir aucun record officiel

Déroulement :

Un match consiste en 4 X 6 flèches = 24 flèches.

2 minutes est le temps accordé à une équipe pour tirer une volée de 6 flèches.

Au cours d'une volée, chaque archer tire obligatoirement 2 flèches et l'équipe s'organise à sa guise pour définir l'ordre de tir de chacun. Un seul athlète occupe la ligne de tir, les autres athlètes restent derrière la ligne de 1 m car il ne peut y avoir plus d'un athlète à la fois sur la ligne de tir.

Avant chaque série de 6 flèches, les trois archers attendent l'adjonction de l'arbitre derrière la ligne de 1 mètre. Ce n'est qu'au signal du directeur de tir, lorsque le temps commence à être décompté, que le premier athlète peut franchir cette ligne. Aucune flèche ne peut être sortie du carquois avant que l'archer ne soit sur la ligne de tir !

Les violations à ces règles de tir par équipe seront gérées selon l'article 7.8 du règlement FITA.

Remarque : dans l'épreuve olympique, pour résoudre une égalité, 1 minute est le temps accordé à une équipe pour tirer trois flèches, une flèche par athlète.

Dimanche;

Éliminatoires et finales individuelles

Echauffement de 45 min,

Les matches débutent 15 min après l'échauffement et sont tirés suivant le diagramme de la FITA.

En épreuves éliminatoires (1/32 1/16 1/8) le match est tiré en 2 volées de 6 flèches.

Lors de finales (¼ ½ Or et Bronze) il est tiré en 4 volées de 3 flèches.

Les matches pour les médailles peuvent être tirés en alternance (au choix de l'organisateur).



Règles générales:

Pendant les 45 minutes d'échauffement, à chaque volée, un archer peut tirer autant de flèches qu'il désire. Un temps d'arrêt de 15 minutes est programmé entre l'entraînement et le début du tir officiel.

Une flèche tirée sur le terrain de la compétition après que le directeur de tir ait officiellement clôturé la séance d'entraînement, engendre pour l'athlète la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score lors de la première volée du tir officiel.

Entre l'appel pour se mettre en ligne de tir « deux signaux sonores » et le début du tir « un signal sonore » il y a :

- 20 secondes durant le tir de qualification.
- 10 secondes pour toutes les compétitions en matches.

Le temps maximum de tir est de :

- 2 minutes pour une volée de 3 flèches.
- 4 minutes pour une volée de 6 flèches.

Toute flèche tirée avant ou après le signal sonore, sera considérée comme faisant partie de cette volée. Elle entrainera pour l'athlète la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score qui sera marquée comme flèche manquée.

40 secs est le temps accordé à un athlète pour tirer une flèche pour résoudre une égalité ou pour tirer des flèches à rattraper.

Pendant le tir de qualification :

En cas d'un problème d'équipement ou si l'athlète est dans l'incapacité de continuer à tirer pour une raison médicale, un temps supplémentaire (jusqu'à 15 minutes) peut être accordé afin de faire les réparations nécessaires ou de consulter le personnel médical.

Cependant, un problème ne doit à aucun moment retarder le tir de + de 15 minutes.

Après la qualification :

En cas d'ex æquo éventuels dans le score, le départage après l'épreuve de qualification pour entrer dans les épreuves éliminatoires doit se faire par un shoot-off (le système qui prend en compte le nombre de 10 et de X10 ne peut pas utilisé).

Pour le positionnement dans le tableau des matches, un tirage au sort détermine la place de chacun.

Pendant les matches :

Lors des épreuves éliminatoires et finales, il n'y pas de temps supplémentaires accordé dans le cas de problème médical ou technique, mais l'archer peut quitter la ligne de tir pour remplacer ou réparer son matériel afin de poursuivre le tir si le temps le permet.

Tir en alternance :

Lors d'un match en alternance, l'athlète le plus haut placé lors de l'épreuve de qualification décide de l'ordre de tir de la première volée.

Pour la suite, l'athlète ayant le score cumulé le plus bas tire en premier à la volée suivante. Si les athlètes sont à égalité, l'athlète qui a tiré en premier à la première volée tire à nouveau en premier à la volée suivante.

30 secondes est le temps accordé à un athlète pour tirer une flèche afin de résoudre une égalité.

Jury d'appel :

Un jury d'appel de trois membres est nommé par le comité exécutif lors de chaque championnat. Les participants aux championnats ne sont pas éligibles pour être membre du jury d'appel.

Tout appel contre les décisions prises par les juges doit être présenté par écrit au jury d'appel.

Un appel contre la valeur d'une flèche n'est pas recevable.

Dans le cas où cela pourrait affecter la progression d'un athlète entre une phase de la compétition et la phase suivante, l'intention de faire appel doit être exprimée impérativement dans les 5 minutes.

L'appel doit être soumis par écrit au cours des 15 minutes après la fin de l'épreuve ou du match concerné.

