

Championnat de Belgique outdoor 2007.

Open (toutes catégories) et masters

Lors de l'inscription, les masters précisent la catégorie dans laquelle ils concourent (open ou Master)

Samedi: matin, 8h30 : échauffement (45 min.)
 9h30 : Qualifications équipes et individuelles.
 Après-midi Eliminatoires et finales individuelles

Dimanche : matin, Championnat de Belgique par équipes éliminatoires et finales.

Règlement spécifique de la compétition,

En complément des règles FITA d'application dans toutes situations non définies sur ces documents.

Samedi matin ; **Qualifications.**

2 X 36 flèches tirées à la distance de 70M 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 de tir de la qualification individuelle et pour les équipes.

Samedi après-midi ; **Eliminatoires et finales individuelles.**

Les matches 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) le match est tiré en 4 volées de 3 flèches.

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

Dimanche : **Championnat de Belgique par équipes.**

Pouvant être mixte, une équipe est constituée de trois archers (ers) utilisant la même arme et issu du même club.

La composition exacte des membres de chaque équipe doit être communiquée après le tir de qualification individuelle (samedi).

Remarque : une équipe mixte ne peut obtenir aucun record officiel.

Règles générales.

Qualifications ;

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.

2 X 36 flèches en AB/CD.

Le temps maximum de tir est de 4 minutes pour une volée de 6 flèches.

Entre l'appel pour se mettre en ligne de tir pendant les qualifications, et le début de tir il y a 20 secondes.

Eliminatoires et finales.

Si possible, des cibles d'échauffement seront prévues, ou (une ou deux volées) d'échauffement avant le début de la phase éliminatoire pour toute catégorie qui entre en compétition.

Eliminatoires, 1/32 1/16 1/8 2 volées de 6 flèches en 4 minutes par volée.

Finales, $\frac{1}{4}$ $\frac{1}{2}$ Or et Bronze 4 volées de 3 flèches en 2 minutes par volée.

Le temps maximum de tir est de ; 4 minutes pour une volée de 6 flèches,
2 minutes pour une volée de 3 flèches.

Entre l'appel pour se mettre en ligne de tir pendant les finales, et le début de tir il y a 10 secondes.

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

Pendant le tir de qualification ;

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 que l'athlète est sur la ligne de tir, il peut recevoir des conseils techniques non-électroniques de la part d'un coach ou entraîneur, pour autant que cela ne dérange pas les autres athlètes.

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 de 15 minutes peut être accordé afin de faire les réparations nécessaires ou de consulter le personnel médical.

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

Après la qualification ;

En cas d'ex aequo 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 X ne peut pas être utilisé).

Pour le positionnement dans le tableau des matches, un tirage au sort (en présence des athlètes) détermine la place de chacun.

Pendant les matches ;

Lors des épreuves éliminatoires et finales, il n'y a pas de temps supplémentaires accordés 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 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 secs. est le temps accordé à un athlète pour tirer une flèche afin de résoudre une égalité.

Championnat par équipes :

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 manière pour définir l'ordre de tir de chacun. Un seul athlète peut occuper 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.

Pendant le tir par équipes les trois athlètes de l'équipe et le coach peuvent s'assister verbalement qu'ils soient sur la ligne de tir ou pas. Cependant le coach doit se trouver dans sa place en (arrière) des athlètes.

Avant chaque série de 6 flèches, quand le directeur de tir donne deux signaux sonores les trois archers attendent derrière la ligne de 1 M, après 10 secs le directeur de tir donne 1 signal sonore, le premier athlète peut franchir la ligne de 1 m et se placer sur la ligne de tir pour tirer sa première flèche.

Le deuxième athlète ne peut franchir la ligne de 1 M, avant que le premier athlète soit revenu derrière la ligne de 1 M.

Aucune flèche ne peut être sortie du carquois avant que l'archer ne soit sur la ligne de tir (pointe visible).

Dans l'épreuve par équipes, pour résoudre une égalité, 1 min est le temps accordé à une équipe pour tirer trois flèches, une flèche par athlète.

Les violations à ces règles de tir par équipes seront gérées selon le règlement de la FITA, Livre 2 par. 7.8.

Jury d'appel :

Un jury d'appel de trois membres est nommé par le comité exécutif lors de chaque championnat.

Les participants au championnat 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 suivante, l'intention de faire appel doit être exprimée 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.

Tout appel concernant le placement dans le ranking, ou dans les matches doit se faire avant le début du match. Une caution de (** €) doit être déposée en même temps que l'appel.

Une fois le match en cours aucune plainte ne sera retenue.