

REGLEMENT CHALLENGE LOISIR

- **Catégories** : deux catégories :

- Néo-licencié = U21 à S3 - 1 à 2 ans de licences.
- Arc Classique = U21 à S3 - ayant plus de 2 ans de licence.

- **Distance et blasons**

Néo-licencié : 18 m / Ø 60 -

Arc Classique : 18 m / Ø 40

- **Nombre de flèche par volée et temps de tir pour les qualifications** :

Tir en Salle 3 flèches par volée en 90 secondes

- **Déroulement d'une épreuve** :

- **Qualifications**

Les qualifications se font sur 5 volées en tir en salle

En cas d'égalité, le départage se fait au nombre de 10 puis de 9 si l'égalité persiste : tir de barrage.

Dans chaque catégorie, les archers sont répartis en poule de 4 selon le classement des qualifications.

- **Matches**

Les matches se font en volée de trois flèches en 90 secondes pour le tir en salle

Chaque archer rencontre l'ensemble des archers de sa poule.

Le premier arrivé à 3 points remporte le match. En cas d'égalité au bout de deux sets (2 à 2), une volée de barrage est tirée pour départager les ex-aequo.

Les évolutions possibles lors d'un match:

MATCH	ARCHER 1			ARCHER 2	
SET 1		2 - 0	1 - 1	0 - 2	
SET 2	4 - 0	3 - 1	2 - 2	1 - 3	0 - 4
BARRAGE		3 - 2	VOLEE BARRAGE	2 - 3	
	ARCHER 1 VAINQUEUR			ARCHER 2 VAINQUEUR	

En cas d'égalité lors de la volée de barrage, c'est la flèche la plus proche du centre qui détermine le gagnant.

- Classement de la poule

Une victoire est égale à 1 point.

Une défaite est égale à 0 point

Le classement la poule se fait au nombre de victoire puis si égalité au nombre de set marqués.

En cas d'égalité (point match et set) pour la première place de la poule, on tire une flèche de barrage.

Le premier de sa poule est qualifié pour le big shoot-off.

Big- shoot off

Le Big Shoot Off sert à déterminer le vainqueur de la manche.

Il se tire entre les vainqueurs de chaque poule.

Le nombre de participant au Big Shoot Off est déterminé par le nombre de poules de la catégorie.

Durant chaque volée du Big Shoot Off, l'archer dispose de 30 secondes pour tirer une flèche

Volée 1 : l'ensemble des vainqueurs de poule tire une flèche à l'issue de laquelle les 4 meilleurs continuent.

Volée 2 : les quatre archers tirent une flèche à l'issue de laquelle les 3 meilleurs continuent.

Volée 3 : les trois archers tirent une flèche à l'issue de laquelle les 2 meilleurs continuent.

Volée 4 : les deux finalistes se rencontrent pour déterminer le vainqueur de la manche.