

CHALLENGE 40M

RÈGLEMENTS

1. Catégories:

- 1.1. Recourbé: les deux seules exigences sont que la corde soit retenue par les doigts et que l'arc utilisé soit un arc recourbé . Aucune autre restriction
- 1.2. Poulies: Aucune restriction (pas de limitation de puissance, mire au laser autorisée etc)
- 1.3. aucune autre sous catégorie,
 - 1.3.1. Homme et Femme sont confondus
 - 1.3.2. aucune catégorie d'âge

2. Distance et cibles

- 2.1. Distance est de 40 mètres pour tous
- 2.2. Cibles 80cm 6 anneaux

3. Pratique

- 3.1. Il y aura 2 volées de 6 flèches avant la qualification
- 3.2. Il y aura 2 volées de 3 flèches avant la confrontation

4. Qualification

- 4.1. Qualification sera sur 30 flèches (6 volées de 5 flèches)
- 4.2. temps alloué sera de 3 minutes par volée
- 4.3. Bris d'équipement: aucun temps supplémentaire sera alloué
- 4.4. tout archer qui participe à la qualification pourra faire la confrontation (aucune coupure à 8,16 ou 32)
- 4.5. La zone X vaut 10 points, comptabiliser les X pour le tir de barrage
- 4.6. Le bris d'égalité sera fait par un tir de barrage d'une flèche (Voir article 7)
 - 4.6.1. le tir de barrage sera effectué en alternance
 - 4.6.2. Le premier archer à tirer sera celui qui a fait le plus grand nombre de X pendant la qualification .
- 4.7. À chaque volée, le cumulatif de chaque archer sera affiché dans un tableau des meneurs Via le site WEB du Club des Archers de Boucherville (onglet compétition): <https://clubdesarchersdeboucherville.net/comp%C3%A9titions-1>

5. Confrontation (jusqu'au 1/2 de final)

- 5.1. toutes les confrontations (recourbé et poulie) sera sous forme de meilleur des 5 set
 - 5.1.1. premier archer qui atteint 6 points sera le gagnant du duel
 - 5.1.1.1. s'il y a égalité après 5 volée, il y aura un tir de barrage d'une flèche
 - 5.1.2. chaque volée sera de 3 flèches , et seulement la valeur de la flèche sera comptée (le X vaut 10 points)
 - 5.1.2.1. le gagnant d'une volée obtient 2 points
 - 5.1.2.2. en cas d'égalité d'une volée, chaque archer obtient 1 point

- 5.1.3. le temps alloué pour une volée de 3 flèches est de 108 secondes
- 5.2. Rond point de 12 points (RP12)
 - 5.2.1. un RP12 est un collant en forme de cercle un peu plus petit que le 10
 - 5.2.2. à chaque confrontation, un archer pourra faire 2 RP12
 - 5.2.3. 1 seul RP12 pourra être utilisé par volée
 - 5.2.3.1. Une seule flèche est applicable par volée dans le RP 12
 - 5.2.4. le RP 12 doit être collé sur la ligne qui sépare le 6-7, sans toucher au 5-8
 - 5.2.5. Le RP 12 qui sera collé est valide pour une volée
 - 5.2.5.1. l'archer devra annuler le RP 12 en écrivant un X sur le RP 12 après l'utilisation d'une volée (même s'il n'a pas été atteint)

6. Confrontation finale (médailles)

- 6.1.1. premier archer qui atteint 6 points sera le gagnant du duel
 - 6.1.1.1. s'il y a égalité après 5 volée, il y aura un tir de barrage d'une flèche
- 6.1.2. Chaque flèche sera tiré en alternance d'un archer à un autre
- 6.1.3. le temps alloué pour tirer une flèche est de 30 secondes
- 6.1.4. le premier archer à tirer sera
 - 6.1.4.1. celui qui a obtenu le rang dans la qualification le plus bas(pour la première volée)
 - 6.1.4.2. celui qui n'est pas le meneur dans la confrontation (pour les volées 2 à 5)
 - 6.1.4.3. s'il y a égalité, ce sera le même archer que la volée précédente
- 6.1.5. Le RP 12 peut être utilisé tel que mentionné à l'article 5.2
- 6.1.6. S'il y a égalité après 5 volée, un tir de barrage sera effectué
 - 6.1.6.1. le premier à tirer sera identique à l'article 6.1.4.3

7. Tir de barrage

- 7.1. Le tir de barrage sera fait sur une **cible animalière (3D)** de la taille et type d'un chevreuil. La distance 39.5 mètres
- 7.2. La flèche qui a le plus haut pointage gagne
- 7.3. en cas d'égalité, ce sera la flèche qui sera la plus près du 10 (11) qui gagne
- 7.4. Le RP 12 n'est pas applicable en tir de barrage

8. Remise de prix

- 8.1. Première position 35% des revenus de sa catégorie
- 8.2. Deuxième position 20% des revenus de sa catégorie
- 8.3. Troisième position 5% des revenus de sa catégorie