

ORDRE DES TIRS DUELS

16^{ème} (32 archers)	A	A	A	A	A	SHOOT OFF		
8^{ème} (16 archers)	A	A	A	A	A	SHOOT OFF		
¼ finales	A	A	A	A	A	SHOOT OFF		
½ finales	A	A	A	A	A	SHOOT OFF		
Bronze	A	A	A	A	A	SHOOT OFF		
Finales OR	A	A	A	A	A	SHOOT OFF		

Un athlète peut obtenir un score maximum de 30 points par set. L'athlète avec le score le plus élevé de la volée obtient 2 points de set, en cas d'égalité les 2 athlètes obtiennent 1 point de set chacun. Aussitôt qu'un athlète obtient 6 points de set (6 sur les 10 possible) il/elle est déclaré(e) vainqueur du duel et passe à l'étape suivante.

A : Possibilité de fin d'un match après 3 sets.

A : Possibilité de fin d'un match après 4 sets.

A : Possibilité de fin d'un match après 5 sets. Si égalité = shoot off

RAPPEL :

20 secondes est le temps dévolu à l'athlète pour tirer 1 flèche, lors des **tirs alterné** (y compris pour résoudre une égalité) dans les duels de l'Epreuve de duels en salle.

40 secondes est le temps dévolu à l'athlète pour tirer 1 flèche, pour résoudre une égalité ou pour tirer des flèches à rattraper.

1 minute est le temps dévolu à une équipe pour tirer 3 flèches, 1 par athlète, dans l'Epreuve de duels par équipe en salle pour résoudre une égalité.

2 minutes est le temps dévolu à l'athlète pour tirer une volée de 3 flèches ou à l'équipe pour tirer 6 flèches lors de l'Epreuve de duels par équipe en salle.

10 secondes sont allouées aux athlètes pour quitter la ligne de tir et permettre aux athlètes suivants de gagner celle-ci au début de chaque série. Ceci sera signalé par 2 signaux sonores et un feu rouge.

Egalités

Plus grand nombre de 10 (10 intérieur pour les arcs à poulies),

- Plus grand nombre de 9,

- Si l'égalité subsiste, les athlètes sont déclarés à égalité mais pour des raisons de classement, par exemple le positionnement dans le tableau des duels de l'Epreuve Elimatoire, un tirage au sort décidera de la place.

Le départage des égalités pour entrer dans les Epreuves Elimatoires ou lors des duels déterminant la progression d'une étape de la compétition vers la suivante ou lors de l'attribution de médailles après les duels de compétition, doit se faire par des tirs de barrage (le système utilisant le nombre de 10 et de 9 ne sera pas utilisé):

Un seul tir de barrage d'1 flèche pour le score,

• Si l'égalité subsiste la flèche la plus près du centre donne la victoire ou

• si l'égalité subsiste encore, on répète les tirs de barrage d'une flèche où la flèche la plus près du centre résoudra l'égalité.

Pour les tirs de barrage individuels, on utilisera la cible du milieu des blasons triangulaires triples.