

218.1 **Généralités**

218.1.1 Les règles générales (101-199) ainsi que les règles spécifiques (201-299) sont à respecter.

218.1.2 La qualification pour la finale doit être obtenue après le match complet et d'après les règles spécifiques en vigueur.

218.1.3 La finale sera tirée en position "debout".

218.1.4 Les huit premiers du match de qualification participeront à la finale.
Si deux (2) ou plusieurs tireurs classés à égalité à la 8^{ème} place ne peuvent pas être départagés ou si plus de huit tireurs ont obtenu le score maximum lors du match de qualification, il y a lieu de les départager selon les modalités suivantes:

1. Il sera attribué à chaque tireur un poste de tir
2. La finale sera tirée selon les règles 218.5 à 218.9.4. sans la règle 218.10
3. L'athlète avec le plus petit score sera éliminé
4. Il sera tiré autant de coups que nécessaire afin de départager les tireurs et d'avoir nos 8 athlètes pour la finale.
5. Le classement des tireurs éliminés apparaîtront dans le classement "ex aequo"
6. Entre les tirs de barrages et la finale devra être respectée une pause minimum de 30 minutes.

218.1.5. Minutage :

	10 & 30 Mètres
Arrivée en chambre d'appel	20,5 Min.
Préparation	10,0 Min.
Essais	10,0 Min.
Pause	0,5 Min.

218.1.6 L'horaire de départ est fixé par le commandement "**CHARGEZ**" pour le premier coup de match. Cet horaire doit être explicitement mentionné dans le programme officiel de la compétition. Tout délai doit être annoncé et affiché sur le stand de la finale.

218.1.7 Les postes seront affectés en fonction du classement de qualification.

Postes de tir	1	2	3	4	5	6	7	8
Classement	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°

218.1.8 **Publication**

Sur un écran visible pour les athlètes et les spectateurs, les classements et différents scores doivent être visibles selon l'évolution des classements. L'affichage du dernier coup, le total des 10 premiers coups de finale, le total de la finale avec le classement correspondant. Dans le classement final devra apparaître le score du match de qualification.

218.2 **Cibles**218.2.1 **Cibles d'essai**

Chaque finaliste aura deux (2) cibles d'essai. Plusieurs coups pourront être tirés sur une cible d'essai.

- 218.2.2 **Cibles de match**
Chaque finaliste aura 16 cibles de match numérotées
Lors de la finale un (1) coup sera tiré par cible.
- 218.3.
218.3.1 **Résultats**
Valeur de l'impact
- La valeur des coups sera évalué au point entier. Il sera utilisé une gauge approuvée par le comité technique match de l'IAU.
- 218.3.2 **Résultat de la finale**
Chaque finale commencera à zéro. Les valeurs des coups seront additionnées, excepté les résultats ex aequo.
- 218.4 **Contestations**
Les contestations éventuelles seront traitées immédiatement par le Jury. La décision par ce dernier sera définitive.
- 218.5 **Déroulement de la finale.**
- 218.5.1 Tous les commandements seront donnés en langue Anglaise.
218.5.2 La finale se compose de 16 coups, qui seront tirés séparément at au commandement
218.5.3 Le temps imparti par coup de finale est de 50 secondes
218.5.4 L'occupation du pas de tir n'est pas autorisée avant le début du temps de préparation.
218.5.5 Les exercices de visée entre les commandements "STOP" et "CHARGEZ" sont autorisés, à condition que l'arc ne soit pas bandé.
218.5.6
- 218.6 **Temps de préparation**
Le début de la préparation commencera avec le commandement...
- 218.6.1 **"Début des 10 minutes de préparation"**
Après ce commandement, les finalistes ainsi que leurs entraîneurs pourront prendre place à leur poste de tir. Pendant ce temps les arbalètes peuvent être manipulés et faire des tirs à sec sans bandage de l'arc. Lors de la finale à 30M, un seul fanion de vent pourra être installé.
- 218.6.2 **"Deux (2) minutes"**
Tous les entraîneurs et aides doivent quitter le pas de tir.
- 218.6.3 **"Athlètes au poste de tir"**
Doit être annoncé trente (30) secondes avant la fin du temps de préparation.
- 218.7 **Temps de tir pour les coups d'essai**
Le temps imparti pour les coups d'essais débutera avec le commandement...
- 218.7.1 **"Début des 10 minutes de tirs d'essais"**
Les finalistes pourront tirer un nombre illimité de coups d'essai.
- (Infraction au règlement 218.12.2)
- 218.7.2 **" 30 secondes"**
Devra être annoncés avant la fin des tirs d'essais.
- 218.7.3 **"Stop"**
Commandement donné à la fin du temps imparti pour les tirs d'essais. Une pause de 30 secondes est respectée. Les athlètes restent sur leur position.
- (Infraction au règlement 218.12.1 et 218.12.3)
- 218.8 **Pause**

30 secondes de pause. Les finalistes envoient leur première cible de match

(infraction au règlement 218.12.3)

- 218.9 **Finale**
218.9.1 **"Chargez"**
Après ce commandement l'athlète bande son arc, pose son trait et se met en position de tir.
- 218.9.2 **"Tirez"**
Le début des 50 secondes est donné avec ce commandement.

(infraction au règlement 218.12.4)
- 218.9.3 **"Stop"**
Ce commandement des donné après que le dernier finaliste a tiré ou à la fin des 50 secondes impartis.

(infraction au règlement 218.12.4)

Après le commandement stop, l'athlète fera les choses suivantes :
1 Rentre le rameneur et dégage le trait
2 Dépose la cible tirée derrière lui
3 Positionne la cible de match suivante et envoie le rameneur
- 218.9.4 **Valeur de l'impact**
1 La valeur définitive du coup est annoncé directement sur le stand
2 La contestation de la valeur du coup doit être immédiate par la levée du bras de l'athlète annonçant "Contestation"
3 S'il n'y a aucune contestation (218.10) les résultats seront annoncés et définitifs
4 La même procédure sera effectuée (218.9) jusqu'à la connaissance du vainqueur.
- 218.10 **Procédure d'élimination**
218.10.1 **8^{ème} place = après le 10^{ème} coup (série)**
L'Athlète avec le plus petit total de la finale est éliminé...
Score ex-aequo: est éliminé l'athlète ayant le plus classement le plus éloigné au début de la finale.
- 218.10.2 **7^{ème} place = après le 11^{ème} coup**
L'athlète avec le plus petit total de la finale est éliminé est obtient la 7^{ème} place.
Score ex-aequo: est éliminé l'athlète...
1 qui a obtenu la plus basse valeur avec le 11^{ème} coup (série)
2 qui a le plus petit total suite aux 10 premiers coups de finale
3 qui a le classement le plus bas au début de la finale
- 218.10.3 **6^{ème} place = après le 12^{ème} coup**
L'athlète avec le plus petit total de la finale est éliminé est obtient la 6^{ème} place.
Score ex-aequo: est éliminé, l'athlète...
1 qui a obtenu la plus basse valeur avec le 12^{ème} coup (série)
2 qui a le plus petit total suite aux 10 premiers coups de finale
3 qui a le classement le plus bas au début de la finale
- 218.10.4 **5^{ème} place = après le 13^{ème} coup**
L'athlète avec le plus petit total de la finale est éliminé est obtient la 5^{ème} place.
Score ex-aequo: est éliminé l'athlète...
1 qui a obtenu la plus basse valeur avec le 13^{ème} coup (série)
2 qui a le plus petit total suite aux 10 premiers coups de finale
3 qui a le classement le plus bas au début de la finale
- 218.10.5 **4^{ème} place = après le 14^{ème} coup**
L'athlète avec le plus petit total de la finale est éliminé est obtient la 4^{ème} place.
Score ex-aequo: est éliminé l'athlète...

- 1 qui a obtenu la plus basse valeur avec le 14ème coup (série)
 2 qui a le plus petit total suite aux 10 premiers coups de finale
 3 qui a le classement le plus bas au début de la finale
- 218.10.6 **3ème place = après le 15ème coup (Médaille de bronze)**
 L'athlète avec le plus petit total de la finale est éliminé est obtient la 3ème place.
 Score ex-aequo: est éliminé l'athlète...
 1 qui a obtenu la plus basse valeur avec le 15ème coup (série)
 2 qui a le plus petit total suite aux 10 premiers coups de finale
 3 qui a le classement le plus bas au début de la finale
- 218.10.7 **2ème et 1ère place = après le 16ème coup (Médaille d'Argent et Or)**
 L'athlète avec le plus petit total de la finale est éliminé est obtient la 2ème place.
Score ex-aequo: Il sera tiré autant de coups de barrages jusqu'à la disparition de l'égalité
 L'athlète avec le plus haut score sera le vainqueur.
- 218.11
 218.11.1 **Incidents matériel**
 Les incidents de trait ne sont pas admis en finale. Si un trait ne revient avec le rameneur, l'athlète devra immédiatement utiliser le trait de réserve sans coup d'essai. Si l'athlète ne possède pas un trait de rechange, les coups non tirés seront comptés zéro (0)
- 218.11.2 **Les Défauts d'arbalète** ne sont pas admis en finale
 Le changement d'arbalète n'est pas permis. Si l'athlète ne peut pas continuer son épreuve, les coups restants à tirer seront comptés zéro (0).
- 218.11.3 **Les défauts de pile électrique** ne sont pas admis en finale
 Le changement d'une pile électrique n'est pas permis. Si l'athlète ne peut pas continuer son épreuve, les coups restants à tirer seront comptés zéro (0).
- 218.11.4 **Les défauts de fonctionnement des fanions de vent** ne sont pas admis en finale
 Lors d'un incident du fanion de vent, ce dernier devra être mis à terre ou enlevé. La suite de la finale se fera sans coups d'essais supplémentaires.
- 218.11.5 **Panne d'une ciblerie en finale**
 1 Tous les coups tirés avant la panne seront comptés
 2 Tous les athlètes restent à leur poste
 3 L'athlète de la ciblerie en panne se rendra à un poste désigné
 4 Après l'installation de l'athlète à son nouveau poste de tir il sera donné trois (3) minutes de tirs d'essais
 5 Après une pause de trente (30) secondes, l'athlète concerné par la panne aura le commandement "CHARGEZ" si l'athlète à un besoin de tirer le coup pas encore effectué.
 6 Ensuite, tous les finalistes continueront la finale avec le commandement "CHARGEZ".
- 218.11.6 **Panne de toutes les cibles en finale**
 1 Tous les coups tirés seront validés en tant que résultats intermédiaire
 2 Si la panne est résorbée et que la finale peut continuer avant le délai d'une (1) heure, la finale sera menée à son terme
 3 Après le retour des finalistes au pas de tir il y aura un temps de tirs d'essais de:
 10 mètres = 5 minutes
 30 mètres = 10 minutes
 4 Après une pause de trente (30) secondes, la finale continuera avec le commandement "CHARGEZ"
 Si la panne de toutes les cibles ne peut pas être réparée en moins d'une (1) heure, les résultats intermédiaires deviendront définitifs.
- 218.12
 218.12.1 **Infractions au règlement**
Finaliste absent

Tout finaliste qui n'est pas présent à son poste avant la fin des tirs d'essais et prêt à tirer sera classé huitième de la finale et ne sera pas autorisé à participer à la finale.

218.12.2

Coup tiré avant le début de la période d'essais

Tout coup tiré avant le début des tirs d'essais sera pénalisé de deux (2) points sur la valeur du premier coup de match.

218.12.3

Coup tiré après la fin des tirs d'essais

Tout coup tiré après la fin des tirs d'essais sera pénalisé de deux (2) points sur la valeur du premier coup de match.

218.12.4

Coup tiré en dehors du temps de tir imparti

Tout coup tiré avant le commandement "TIREZ" ou après le commandement "STOP" sera compté zéro (0).