

## B. REGLEMENT INTERNATIONAL

### B.1 L'AMENAGEMENT DES TERRAINS

**B.1.1** : Le terrain doit être mis à l'équerre et chaque distance mesurée avec précision à partir d'un point partant de la verticale du jaune de chaque cible jusqu'à la ligne de tir. La tolérance d'erreur à 25m et à 18m est de + ou - 10cm.

**B.1.2** : Une ligne d'attente doit être tracée à au moins 3m en arrière de la ligne de tir.

**B.1.3** : Les cibles peuvent être inclinées de manière à former un angle compris entre la verticale et environ 10 degrés. Toutes les cibles doivent avoir le même angle d'inclinaison. Chaque cible doit être numérotée.

**B.1.4** : *Réservé*

**B.1.5** : Un point de la ligne de tir, faisant directement face à chaque cible, sera marqué du n° correspondant à cette cible et placé entre 1 et 2m devant la ligne de tir.

***Précision de la WA : Marquage des positions de tir***

*Que ce soit en rythme AB/CD ou en rythme A-B-C, l'organisateur est tenu de signaler, par un marquage au sol, les positions de tir de chaque archer sur la ligne de tir.*

**B.1.6** : Des couloirs, dans lesquels 2 archers au maximum tirent ensemble, peuvent être tracés. Ces couloirs n'auront pas moins de 160cm de largeur, accordant ainsi au minimum 80cm par archer.

**B.1.7** : Une ligne sera tracée à 3m devant la ligne de tir = ligne des 3m.

**B.1.8** : On tiendra compte des sources de lumière (naturelles ou artificielles) et de leurs effets sur les blasons.

**B.1.9** : Il est recommandé de séparer les différentes catégories sur la ligne de tir.

**B.1.10** : Lorsque la disposition de la salle le rend obligatoire, des barrières seront dressées autour du terrain de tir, de manière à garder les spectateurs en arrière du terrain. Ces barrières doivent être dressées à au moins 10m des extrémités de la ligne des cibles et à au moins 5m en arrière de la ligne d'attente.

Les spectateurs ne peuvent pas se trouver derrière la ligne des cibles. Lorsque la taille de la salle ne nécessite pas la pose de barrières latérales, les spectateurs ne seront pas autorisés à se trouver au-delà des barrières situées derrière la ligne d'attente.

**B.1.11** : Pour l'épreuve des matches par équipes en salle, une ligne sera clairement tracée à 1m en arrière de la ligne de tir. Cette ligne n'aura pas moins de 3cm de largeur.

**B.1.12** : Pour l'épreuve des matches par équipes, des emplacements pour les athlètes seront aménagés derrière la ligne de 1m, mettant à disposition assez de place pour 3 athlètes et leur équipement, ainsi qu'une case aménagée pour les entraîneurs derrière la zone des athlètes. S'il y a suffisamment de place, un emplacement sera également aménagé pour le Juge entre les deux équipes.

### B.2 LES EQUIPEMENTS DES SITES DE TIR

#### B.2.1 LES BLASONS

Il existe 10 types blasons pour le tir en salle :

- ✓ blason de 60cm de diamètre ;
- ✓ blason triple triangulaire de 60cm de diamètre ;
- ✓ blason triple vertical de 60cm de diamètre ;
- ✓ blason de 40cm de diamètre ;
- ✓ blason triple triangulaire de 40cm de diamètre ;
- ✓ blason triple vertical de 40cm de diamètre.
- ✓ Blason triple triangulaire de 40cm pour les arcs recurve
- ✓ Blason triple triangulaire de 40cm pour les arcs compound
- ✓ Blason triple vertical pour les arcs recurve
- ✓ Blason triple vertical pour les arcs compound

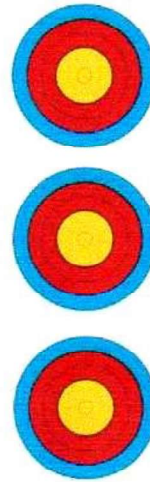


Seuls les blasons de tir en salle produits par un équipementier ayant la licence de la W.A. seront utilisés lors des compétitions de la W.A.

### B.2.1.1 : DESCRIPTION



**Blason triple vertical pour les arcs classiques**



**Blason triple vertical pour les arcs à poulies**

Les blasons de 60 et 40cm sont divisés par de fines lignes en cinq zones concentriques de couleurs partant du centre comme suit : or [jaune], rouge, bleu clair, noir et blanc (il n'y a pas de ligne de séparation entre le bleu clair et le noir, ni entre le noir et le blanc). Chacune de ces zones colorées est à son tour divisée en deux parties égales par de fines lignes, de manière à former dix zones de scores. Ces zones sont mesurées à partir du centre :

- ✓ 3cm pour le blason de 60cm ;
- ✓ 2cm pour le blason de 40cm.

Ces lignes de séparation et toutes les lignes de division qui pourraient être utilisées entre les couleurs, doivent se trouver entièrement à l'intérieur de la zone des scores la plus élevée.

La ligne marquant la partie extérieure de la zone blanche doit se trouver entièrement dans la zone des scores. La largeur de ces lignes de séparation, ainsi que la ligne extérieure, ne dépasseront pas 2mm pour les blasons de 60 et 40cm. Le centre de la cible, appelé "mouche ou croix centrale", doit être indiqué par une petite croix "x" dont les traits ne peuvent pas excéder 1mm de largeur et 4mm de longueur.

Pour la division compound, un "10 intérieur" sera inscrit. Il aura 3cm de diamètre pour les blasons de 60cm et 2cm pour les blasons de 40cm.

Il existe une distinction entre les blasons triples standards et les blasons triples classiques (Recurve) et arcs à poulies (Compound). Le blason triple de 40cm (vertical ou triangulaire) différera par la taille du 10 :

- Le 40cm "Recurve" a un cercle du 10 de 40mm
- Le 40cm "Compound" a un cercle du 10 de 20mm
- Le 40cm "combiné" a deux cercles du 10 : ils ont les mêmes dimensions que les blasons de 60cm et de 40cm, mais sans les zones de scores de 5 à 1. La zone de score la plus basse est donc le bleu clair qui équivaut à 6.

Chaque blason trispot de 40cm consiste en 3 petits blasons sur fond blanc placés symétriquement selon une disposition triangulaire ou en colonne verticale. Les centres des cercles jaunes seront distants d'approximativement 32cm l'un de l'autre pour les blasons de 60cm et de 22cm pour les blasons de 40cm.

B.2.1.2 : Valeur des scores et spécification des couleurs : voir [l'article B.2.1.2 du Tir sur Cibles extérieures](#).

B.2.1.3 : Les blasons seront mesurés à partir du diamètre de chaque cercle séparé comprenant chacune des 10 zones de scores. La tolérance pour chaque diamètre n'excèdera pas +/- 1mm pour les zones de scores 10, 9 et 8 et +/- 2mm pour les autres zones de scores quand on les mesure depuis le centre de la cible.



| Zone          | Diamètre en cm |    | Tolérance en mm+/- |
|---------------|----------------|----|--------------------|
|               | 60             | 40 |                    |
| 10 poulies    | 3              | 2  | 1                  |
| 10 classiques | 6              | 4  | 1                  |
| 9             | 12             | 8  | 1                  |
| 8             | 18             | 12 | 1                  |
| 7             | 24             | 16 | 2                  |
| 6             | 30             | 20 | 2                  |
| 5             | 36             | 24 | 2                  |
| 4             | 42             | 28 | 2                  |
| 3             | 48             | 32 | 2                  |
| 2             | 54             | 36 | 2                  |
| 1             | 60             | 40 | 2                  |

### B.2.2 LES CIBLES

Diamètre des blasons aux différentes distances et agencement des blasons

- \* Pour la distance de 25m, on emploiera le blason de 60cm
- \* Pour la distance de 18m, on emploiera le blason de 40cm

#### B.2.2.1 :Epreuves et blasons

Lors de l'épreuve de duels de tir en salle, les blasons triples de 40cm seront utilisés. Lors des Epreuves Eliminatoires et des Epreuves Finales, ces blasons seront placés par paire sur chaque cible. Lors des Championnats du Monde de tir en salle, les blasons triples verticaux seront obligatoires. Lors de toutes les autres compétitions l'utilisation de blasons simples ou triples relève du choix de l'organisateur qui peut permettre aux athlètes de même classe et division de tirer sur des blasons de type différent.

*B.2.2.1.1* : Agencement pour un blason simple ou une paire de blasons : le centre de l'or du blason unique ou celui du milieu du blason triple vertical doit être à 130cm du sol. Lorsque les blasons triples triangulaires sont utilisés, ce sont les 2 centres inférieurs qui font office de référence. Si on utilise une paire de blasons, la distance minimum entre les zones marquantes des 2 blasons sera de 10cm. Pour les blasons de 60cm, la distance sera d'un minimum de 2cm entre les 2 zones marquantes.

*B.2.2.1.2* : Agencement pour 4 blasons simples ou triples triangulaires de 40cm : dans le cas où 4 blasons de 40cm sont utilisés, la distance maximum entre le sol et les centres des blasons de la ligne supérieure sera de 162cm. La distance minimale entre le sol et les centres de la ligne du bas sera de 100cm. En cas d'utilisation de blasons triples triangulaires de 40cm, la hauteur maximum s'applique aux centres du haut de la ligne supérieure et la hauteur minimum aux centres du bas de la ligne inférieure des blasons triples. La distance minimum entre les zones marquantes de 2 blasons à la même hauteur sera de 10cm.

Chaque blason sera placé dans son quart de la butte de tir (voir le croquis en annexe).

*B.2.2.1.3* : Agencement de 4, 3 et 2 blasons triples verticaux de 40cm : en cas d'utilisation de 3 ou 4 blasons triples verticaux de 40cm, la distance entre le sol et les centres des blasons de la ligne du milieu sera de 130cm. Avec les 4 blasons triples verticaux, il y aura au moins un espace de 10cm entre les zones marquantes de la seconde et de troisième colonne et une distance maximum de 2cm entre les zones marquantes des colonnes 1 et 2 et des colonnes 3 et 4. Avec 3 blasons triples verticaux, il y aura un espace minimum de 10cm entre les zones marquantes de chaque colonne. Avec 2 blasons triples verticaux (épreuves individuelles et par équipes) il y aura un espace minimum de 25cm entre les zones marquantes de chaque colonne. Avec un blason triple vertical installé horizontalement (tir de barrage par équipe), le centre de triple blason vertical sera de 130cm au-dessus du sol.

*B.2.2.1.4* : La tolérance dans les mesures ne doit dépasser +/- 2cm pour le positionnement des blasons des cibles.

#### B.2.2.2 : MATERIAUX DES BLASONS

Les blasons seront en papier, carton ou tout autre matériau adéquat. Tous les blasons utilisés pour la même classe de compétition seront confectionnés dans le même matériau et de couleurs identiques.



**B.2.2.3 : LES BUTTES DE TIR**

La dimension d'une cible (butte de tir), qu'elle soit ronde ou carrée, doit être suffisamment large, dans tous les sens, pour que, si une flèche venait à manquer de justesse la zone de score la plus basse, la flèche puisse toujours se planter dans la cible.

**B.2.2.3.1 :** Toute partie de la cible ou de son support, qui pourrait endommager une flèche, doit être protégée. Une attention particulière doit être portée lors de l'utilisation des blasons triples, afin qu'une flèche qui traverse la cible ne soit pas endommagée par le support (chevalet).

**B.2.2.3.2 :** Les cibles doivent être numérotées. Les numéros auront 30cm de hauteur pour les épreuves de tir en extérieur et un minimum de 15cm pour les épreuves de tir en salle. Ils seront, alternativement noirs sur fond jaune et jaunes sur fond noir (par exemple : n°1 noir sur fond jaune, n°2 jaune sur fond noir). Les numéros de cible doivent être placés à la verticale de l'or, au-dessus ou en-dessous, de chaque cible, en dégageant bien le blason.

**B.2.3 LES MOYENS DE CONTROLE DU TEMPS****B.2.3.1 SONORES ET VISUELS**

Le directeur des tirs contrôle :

- Le début et la fin de chaque période de tir avec un sifflet ou tout autre appareil émettant un signal sonore.
- Chaque période de tir au moyen de chronomètres digitaux, de feux, de drapeaux, de panneaux ou de tout autre appareil simple en complément aux signaux sonores.

**B.2.3.2 :** Dans le cas où il y aurait une légère discordance entre le signal sonore et le signal visuel, le signal sonore prévaut.

**B.2.3.3 :** Les équipements suivants peuvent être utilisés :

- **Les feux**

Ils seront verticaux, rouge, jaune et vert, dans cet ordre avec le rouge au-dessus. Ils doivent être synchronisés et à aucun moment, il ne pourra y avoir deux couleurs allumées en même temps. Dans les championnats FITA, les feux doivent être reliés au système sonore de manière à ce que, au premier son émis par l'équipement sonore, les feux deviennent rouges et que le chronomètre digital marque 0.

- **Les chronomètres digitaux**

Quand le temps de tir est contrôlé par des chronomètres digitaux, les chiffres doivent avoir au moins 20cm de haut et doivent pouvoir être lus clairement à 100m de distance. Ils doivent pouvoir être arrêtés et remis à 0 à tout moment. Le chronomètre doit fonctionner selon le principe du décompte. Tous les autres paramètres (position, nombre, etc...) seront les mêmes que pour les feux.

Quand on utilise des chronomètres digitaux, les feux ne sont pas obligatoires. Si les deux systèmes sont utilisés, ils doivent être synchronisés, mais s'il y a une divergence entre les deux systèmes, les chronomètres digitaux ont la priorité.

- **Les indicateurs d'ordre de tir lors des matches**

Lors du tir alterné lors des matches, il y aura des lumières vertes / rouges séparées, des chronomètres séparés ou d'autres signaux visuels utiles pour indiquer quel archer doit tirer.

- **L'équipement d'urgence**

Quand le temps de tir est contrôlé électriquement, des panneaux, drapeaux ou un autre moyen manuel simple doivent être disponibles, sur le terrain, en cas de défaillance de l'équipement électrique. Des feux et/ou des chronomètres digitaux, ainsi que du matériel de secours, sont absolument indispensables lors des championnats FITA et des J.O.

Quand le contrôle du temps de tir se fait manuellement par des panneaux, les panneaux ne doivent pas avoir moins de 120 x 80cm. Ils doivent être construits solidement pour résister au vent et doivent pouvoir être tournés facilement pour en montrer l'autre côté. Une des faces de ces panneaux doit être verte. L'autre face doit être entièrement jaune.

Note : pendant le tir, la face entièrement verte sera montrée aux archers et quand il restera 30 secondes de tir, la face jaune sera montrée aux archers.



**B.2.4 EQUIPEMENTS DIVERS**

Les équipements suivants sont obligatoires lors des championnats FITA en salle et sont recommandés en fonction de l'importance des autres compétitions.

*B.2.4.1* : **Les numéros d'enregistrement** (dossards) portés par tous les concurrents.

*B.2.4.2* : **Un dispositif indiquant l'ordre de tir** (AB/CD, CD/AB). Les lettres doivent être assez grandes pour être lues par tous les concurrents de leur position de tir. Deux ou plus de ces dispositifs peuvent être utilisés.

*B.2.4.3* : **Un grand tableau d'affichage** pour afficher les résultats partiels après chaque volée, pour au moins les 8 meilleures dames et les 8 meilleurs hommes, ainsi que les scores limites de qualification.

*B.2.4.4* : **Un autre panneau pour marquer les résultats intermédiaires** de chaque concurrent après chaque série peut être ajouté en supplément du grand panneau d'affichage.

*B.2.4.5* : Lors des épreuves éliminatoires et finales, **un tableau portant le nom et le n° de dossard** de l'archer (tirs individuels) ou portant les initiales officielles de l'Association Membre qui concourt en équipe. Ces panneaux seront placés aux cibles, à côté du tableau de score commandé à distance. Les inscriptions auront au moins 20cm de haut.

*B.2.4.6* : Dans les épreuves éliminatoires et finales individuelles et par équipes, **un totalisateur** (boulier) de 3 ou 4 chiffres sera placé en dessous de chaque cible. Les chiffres auront au moins 20cm de haut. Ceci rendra la mise à jour du tableau d'affichage facultatif.

*B.2.4.7* : Les drapeaux (ou tout autre dispositif semblable), disposés sur la ligne de tir et derrière les buttes de tir avec lesquels les athlètes ou les marqueurs peuvent appeler les arbitres, sont supprimés.

*B.2.4.8* : **Une plate-forme surélevée**, équipée de sièges, pour le directeur des tirs.

*B.2.4.9* : **Une sonorisation.**

*B.2.4.10* : Sur les terrains de tir autres que le terrain des finales ou la zone des finales du terrain principal, des chaises ou des bancs, en nombre suffisant pour tous les athlètes, les capitaines d'équipes, les entraîneurs et les autres officiels devront être placés derrière la ligne d'attente.

Les chaises pour les juges devront être placées aux endroits appropriés le long de la ligne d'attente pour les épreuves de qualification et d'élimination.

*B.2.4.11* : **Un tableau d'affichage** (ou tout dispositif semblable) portant le n° du concurrent et/ou de la cible peut remplacer le tableau nominatif et le totalisateur pour les résultats intermédiaires après chaque volée. Quand un tel dispositif est utilisé, il doit être placé sur le sol, au pied de chaque cible et solidement fixé sur elle. Il doit être changé par le marqueur, aidé par les autres archers de cette cible, quand les points ont été enregistrés et les flèches retirées de la cible, avant de quitter la cible.

**B.2.5** : **Un système automatique de marquage des scores** ne peut être utilisé que lors des épreuves finales.



### B.3 LES EQUIPEMENTS DES ARCHERS

Cet article décrit le type d'équipement que les compétiteurs peuvent utiliser lors des compétitions de la FITA. Les compétiteurs ont la responsabilité d'utiliser un équipement conforme aux règles. En cas de doute, le compétiteur montrera son équipement au(x) juge(s) avant de l'utiliser. Tout compétiteur surpris à utiliser un équipement non conforme aux règles de la WA peut être disqualifié.

#### B.3.1 L'ARC RECURVE (ARC CLASSIQUE)

Dans la division "arcs recurve" (arcs classiques), sont autorisés :

*B.3.1.1* : **Un arc** de n'importe quel type pourvu qu'il réponde aux principes et à la définition de l'arc utilisé dans le tir à l'arc sur cibles, c'est-à-dire : un instrument comprenant une poignée (grip), un fût (sans passage possible de la flèche à l'intérieur du fût), deux branches flexibles aux extrémités desquelles se trouve un embout (poupée) où vient se fixer la corde. L'arc est tendu par une seule corde venant se loger directement dans les deux poupées. Lors de la traction, il est tenu par une main sur la poignée, pendant que les doigts de l'autre main tirent sur la corde, maintiennent la traction et, enfin, lâchent la corde.

*B.3.1.1.1* : Les fûts multicolores et les marques de fabrique localisés sur la face interne de la branche supérieure sont autorisés.

Les marques de fabrique, les inscriptions, la publicité ou des dessins sur la fenêtre d'arc faisant face à l'archer, sont autorisés, uniquement pour les divisions arcs classiques (recurve) et arcs à poulies.

*B.3.1.1.2* : La poignée et la courbure de l'arc ne doivent toucher ni la main ni le poignet.

***Précision de la WA*** : le Comité Technique de la WA a décidé que **la poignée AXIS des arcs HOYT** n'est pas admise dans les catégories suivantes :

- ✓ arc nu ;
- ✓ arc standard ;
- ✓ Biathlon Archery.

*Elle est admise pour les catégories arcs classiques et arcs à poulies. Cependant, si un archer emploie systématiquement le dos de la poignée comme support de son bras, il utilise un support supplémentaire, ce qui est illégal.*

*Le fabricant a informé que la poignée a été dessinée de façon à ce que la main ou le poignet de l'archer ne touche pas la poignée, dans des conditions normales de tir. Cela a été testé et reconnu par le Comité Technique.*

*Il est illégal d'augmenter artificiellement la taille de cette poignée de façon à ce qu'il y ait un contact entre la main/poing et la poignée.*

*B.3.1.2* : **Une corde** : elle peut être faite de n'importe quel nombre de brins qui peuvent être de différentes couleurs et de n'importe quel matériau choisi à cet effet. Elle comprend un tranche fil pour permettre aux doigts de glisser, un point d'encochage (on peut ajouter un ou plusieurs fils sur le tranche fil pour ajuster l'encoche) où vient se fixer la flèche. Pour localiser ce point d'encochage, un ou deux arrêts peuvent être positionnés.





A ses extrémités, il y a une boucle qui vient se fixer dans la poupée de la branche quand l'arc est bandé. En plus, on peut fixer sur la corde 1 repère pour la bouche ou le nez ("sucette" ou nasette"). La fin du tranche fil ne peut se trouver à la hauteur des yeux de l'archer quand l'arc est en pleine tension. Une corde ne peut, en aucune manière, porter de repère (par exemple un œillette), quel qu'il soit, pour servir d'aide à la visée.

**B.3.1.3 : Un repose flèche.** Il peut être réglable. On peut placer n'importe quel bouton de pression mobile ou écarteur, pourvu qu'il ne soit ni électrique ni électronique et qu'il n'offre pas d'aide supplémentaire à la visée. Le point de pression ne sera pas placé à plus de 4cm (à l'intérieur) de la gorge de la fenêtre du fût (point pivot).

**B.3.1.4 : Un contrôleur d'allonge** (clicker) sonore et/ou visuel, mais ni électrique, ni électronique.

**B.3.1.5 : Un viseur** pour aider à la visée est autorisé, mais à aucun moment il ne peut y avoir plus d'un système de visée.

**B.3.1.5.1 :** Il ne sera pas incorporé de prisme, lentille ou tout autre système grossissant, ni d'appareil électrique ou électronique. Il ne pourra procurer qu'un seul point de visée.

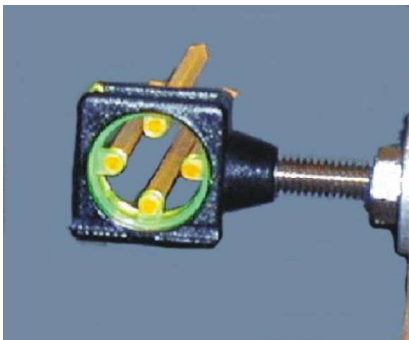
**B.3.1.5.2 :** La longueur totale du viseur, dans la ligne de visée (tunnel, tube, point de visée ou tout autre élément allongé) n'excèdera pas 2cm.

**B.3.1.5.3 :** Un viseur, fixé à l'arc pour aider à la visée doit pouvoir être réglé latéralement et verticalement. Il est sujet aux clauses suivantes :

- ✓ une rallonge est autorisée ;
- ✓ une plaquette, ou une bande, sur laquelle sont indiquées les distances, peut être fixée sur l'arc comme repères de distances, mais ne peut, en aucun cas, servir d'aide supplémentaire à la visée ;
- ✓ le point de visée peut être une fibre optique. La longueur totale de la fibre optique peut excéder 2cm, à condition que son attache ou son extrémité ne soit pas dans la ligne de visée du compétiteur en pleine allonge. Elle ne peut procurer qu'un seul point lumineux en pleine allonge. La mesure de la fibre optique est indépendante du tunnel.

**Précisions de la WA : Tunnel "Beiter" à fibres optiques :**

*Le Comité Technique de la FITA a décidé, à l'unanimité, que le tunnel de viseur "Beiter" à fibres optiques (4 au total), voir illustration ci-dessous, ou tout autre instrument de visée rallongé, n'est pas légal dans la division arc classique (recurve), selon les règles en vigueur actuellement, car il peut représenter une aide à la visée. En effet, en raison de la longueur du point de visée, le viseur est capable d'être utilisé pour indiquer les effets de torsion de l'arc et représente ainsi la perception du plan de tir. Ce matériel est admis dans la division arc à poulies.*



Tunnel de viseur « Beiter » avec multiples points de visée en fibre optique.

*Tout viseur constitué d'un capot, tunnel ou autre partie allongée, avec un point de visée simple ou multiple, ayant une longueur supérieure à 2cm, n'est pas réglementaire dans la division arc classique. La longueur maximale d'un tube, capot ou tunnel de visée (circulaire, carré ou de toute autre forme géométrique), pour la division arc classique, est de 2cm, hormis une possible simple fibre optique.*



*Note : une seule fibre optique est autorisée pour l'arc classique. La fibre optique ne doit pas procurer plus d'un point de visée. Par conséquent, seul le point lumineux doit être visible en pleine allonge. Un seul et long point de visée (comme c'est le cas avec une fibre optique), qui s'attache ou se termine en dehors de la ligne de vue de l'archer, est autorisé.*

**Précision de la WA : Fibre optique**

*Si la fibre optique du viseur est droite, le viseur ne peut pas avoir une longueur supérieure à 2cm.  
Si la fibre optique est attachée à deux parties du viseur (en demi-cercle), ce système est légal.*

**B.3.1.6 : Des stabilisateurs et des compensateurs** sont autorisés, pourvu qu'ils :

- ✓ ne servent pas de guide de corde ;
- ✓ ne touchent pas autre chose que l'arc ;
- ✓ ne soient pas un obstacle pour les autres archers sur la ligne de tir.

**Note** : les stabilisateurs pendulaires sont autorisés.

**B.3.1.7 : Des flèches** de n'importe quel type à condition qu'elles répondent aux principes et à la définition du mot flèche utilisé lors du tir sur cibles. Les flèches ne doivent pas abîmer exagérément les blasons ou les cibles.

**B.3.1.7.1 :** Une flèche se compose d'un tube, d'une pointe, d'une encoche, d'un empennage et ; éventuellement, d'une décoration de couleurs différentes. Le diamètre maximum du tube de la flèche n'excèdera pas 9,3mm. Les décorations adhésives (wraps) ne font pas partie de cette limitation pour autant qu'elles n'excèdent pas 22cm mesurés à partir du fond de l'encoche jusqu'à l'avant de la décoration adhésive. La pointe de ces flèches peut avoir un diamètre maximum de 9,4mm.

Les flèches doivent être marquées, sur le tube, du nom de l'archer ou de ses initiales. Toutes celles qui font partie d'un groupe de 3 ou 6 flèches, servant lors d'une volée, doivent être identiques. Elles doivent porter des plumes de la même combinaison de couleurs, les mêmes encoches et les mêmes décorations. Les encoches traçantes (encoches électriquement ou électroniquement lumineuses) ne sont pas autorisées.

Le Comité Technique de la WA a déterminé qu'une tolérance de 0,05mm est acceptable lors de la fabrication des gabarits servant à ces contrôles. Cette tolérance est suffisante pour compenser la contraction ou l'agrandissement des différents métaux dû aux variations de température.





**Diamètre d'un tube de flèche**

*Au sujet de la légalité des tubes de moins de 9,3mm de diamètre, tous les tubes de diamètre 23 sont réglementaires, sauf le 23/17.*

*Les tubes de diamètre 23 réglementaires, selon la production actuelle, respectant la règle de 9,3mm maximum, sont les 23/12, 23/13, 23/14 et 23/15.*

**B.3.1.8 : Une protection pour les doigts** : que ce soit un protège doigt, un doigtier, un gant ou une palette. Elle ne doit servir qu'à tendre, tenir et lâcher la corde. En aucune manière, on ne peut y incorporer un objet pour tendre, tenir ou lâcher la corde.

**B.3.1.8.1** : Un séparateur de doigts peut être utilisé pour ne pas pincer la corde.

A la main d'arc, on peut porter un gant (ou une mitaine ou toute autre protection similaire) qui ne sera pas attaché à la poignée.

Une plaquette d'ancrage, ou tout autre dispositif similaire, attachée sur le protège doigt, servant à aider le positionnement au point d'ancrage, est autorisé.

**B.3.1.9 : Des jumelles, une longue vue** ou d'autres moyens optiques peuvent être utilisés pour voir les impacts des flèches. Les longues vues électroniques sont autorisées.

**B.3.1.9.1** : Pourvu qu'ils ne soient pas un obstacle pour les autres archers sur la ligne de tir, en terme d'espace.

Les longues vues doivent être ajustées de manière à ce que la plus haute partie de la longue vue ne dépasse pas la hauteur des aisselles de l'archer.

**B.3.1.9.2** : Pour l'épreuve par équipes, les entraîneurs, placés dans leur emplacement, peuvent utiliser des jumelles ou des longues vues sur pieds.

**B.3.1.9.3** : Les athlètes peuvent porter des lunettes de vue, de tir ou de soleil mais celles-ci ne peuvent pas comporter de micro-objectif (dans un tout petit trou) ni d'autre appareil similaire ni présenter de marque pouvant servir d'aide à la visée.

**B.3.1.9.4** : Il est autorisé de recouvrir le verre de lunette, du côté de l'œil qui ne vise pas, avec du ruban ou un autre matériau. Un bandeau peut être utilisé pour cacher l'œil qui ne vise pas.

**B.3.1.10 : Des accessoires** sont autorisés.

**B.3.1.10.1** : Tels qu'une dragonne, un protège-bras, un plastron, un bandoir, un carquois (à porter à la ceinture ou à poser sur le sol), un pose arc, des marques pour les pieds (qui ne peuvent dépasser le sol de plus de 1cm), des systèmes pour surélever (en partie ou entièrement) les pieds, attachés ou indépendants de la chaussure sont autorisés, dans la mesure où ces systèmes ne sont pas un obstacle pour les autres compétiteurs se trouvant sur la ligne de tir, et ne dépassent pas de plus de deux (2)cm de l'empreinte de la chaussure.

Des protections de branches (limbs savers), un trépied pour une longue vue (qui peut être laissé sur la ligne de tir entre les volées, pour autant qu'il ne soit pas un obstacle pour un autre archer), des indicateurs de vent (non électriques, non électroniques) qui peuvent être attachés à l'équipement utilisé sur la ligne de tir (par ex : rubans lumineux), des indicateurs de vent électroniques placés derrière la ligne d'attente.

Note : les limbs savers peuvent être placés sur la face interne des branches du haut et du bas.

**B.3.2 L'ARC COMPOUND (ARC A POULIES)**

En principe, il est permis d'utiliser n'importe quels dispositifs additionnels, sauf s'ils sont à actionnement électrique ou électronique, compte tenu des limitations ci-après :



**B.3.2.1 : Un arc compound (arc à poulies)**, avec passage possible de la flèche à l'intérieur du fût. Son allonge est réglée mécaniquement par un système de poulies et/ou de cames.

**B.3.2.1.1 :** Sa puissance ne peut pas dépasser 60 livres. Il ne comporte, soit qu'une seule corde attachée directement aux deux branches, soit que celle-ci soit attachée à des câbles qui font partie du système.

**B.3.2.1.2 :** Les écarteurs sont autorisés.

**B.3.2.1.3 :** Des renforts ou câbles dédoublés sont autorisés à condition qu'ils ne touchent pas constamment ni la main, ni le poignet, ni le bras d'arc de l'archer.

**B.3.2.2 : Une corde** composée d'un nombre quelconque de brins qui peuvent être de couleurs différentes dans n'importe quel matériau choisi à cet effet, d'un tranche fil pour permettre aux doigts ou à un décocheur de lâcher la corde. On peut y fixer un point, positionné à l'aide d'un ou deux repères.

En plus, on peut fixer sur la corde un repère pour la bouche, pour le nez, un œilleton (avec ou sans appareil d'orientation), boucle de corde, etc...

Le Comité Technique de la WA a précisé que l'utilisation du système « Magnock » (à savoir une flèche munie d'une encoche magnétique dont une partie reste sur la corde après le tir) est autorisée, mais uniquement pour la division arc à poulies.

**B.3.2.3 :** **Un repose flèche** réglable, n'importe quel bouton de pression mobile ou écarteur de flèche, pourvu qu'il ne soit ni électrique, ni électronique. Le point de pression ne sera pas placé à plus de 6cm à l'intérieur du point pivot.

**B.3.2.4 : Un contrôleur d'allonge** sonore et/ou visuel pourvu qu'il ne soit ni électrique ou électronique.

**B.3.2.5 : Un viseur**, fixé à l'arc.

**B.3.2.5.1 :** Il peut être réglé latéralement et verticalement et peut comporter un niveau, une lentille et/ou un prisme. Les appareils électriques ou électroniques ne sont pas autorisés.

Les viseurs « peep elimination » peuvent être utilisés dans les divisions arc à poulies tant qu'ils ne comprennent pas de système électrique ou électronique.

**B.3.2.5.2 :** Une extension du viseur est admise. Le point de visée peut être en fibre optique et/ou une source lumineuse chimique. La source lumineuse chimique sera encastrée de manière à ne pas déranger les autres athlètes et à ne fournir qu'un seul point de visée.

**B.3.2.6 : Des stabilisateurs et compensateurs :**

**B.3.2.6.1 :** pourvu qu'ils :

- ✓ ne servent pas de guide de corde ;
- ✓ ne touchent pas autre chose que l'arc et ne soient pas un obstacle pour les autres archers sur la ligne de tir.

**B.3.2.7 : Des flèches :** voir articles [B.3.1.7](#) et [B.3.1.7.1](#)

**B.3.2.8 : Une protection pour les doigts :** que ce soit un protège doigt, un doigtier, un gant ou une palette. Elle ne doit servir qu'à tendre, tenir et lâcher la corde.



*B.3.2.8.1* : Un séparateur de doigts peut être utilisé pour ne pas pincer la corde. De plus, on peut aussi utiliser un décocheur, pour autant qu'il ne soit pas attaché à l'arc et qu'il ne comporte pas de parties électriques ou électroniques. A la main d'arc, on peut porter un gant, une mitaine ou une protection similaire qui ne sera pas attachée à la poignée.

*B.3.2.9* : **Des jumelles, une longue vue** : voir [articles B.3.1.9 et B.3.1.9.1 à B.3.1.9.4](#)

*B.3.2.10* : **Des accessoires** : voir [articles B.3.1.10 et B.3.1.10.1](#)

### **B.3.3 POUR TOUTES LES DIVISIONS**

Il est interdit :

*B.3.3.1* : De porter, devant la ligne d'attente, tout appareil électronique de communication et des casques d'écoute ou d'appareils pur atténuer les bruits (réduction sonore).

## **B.4 LE TIR**

Si le nombre d'archers inscrits est inférieur à celui requis pour chaque épreuve éliminatoire, les exemptions sont autorisées.

**B.4.1** : Chaque archer doit tirer ses flèches par volées de 3 flèches.

*B.4.1.1* : Le tir ne se fera que dans une seule direction.

**B.4.2** : Un compétiteur a un temps alloué pour tirer une volée de 3 flèches

*B.4.2.1* : Le temps maximum imparti pour tirer une volée de 3 flèches est de 2 minutes.

*B.4.2.2* : Toute flèche tirée avant ou après le signal de contrôle de temps, ou hors de la séquence, entraîne la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée : elle sera marquée comme flèche manquée (M).

*B.4.2.3* : **Supprimé.**

*B.4.2.4* : Une flèche tirée sur le terrain de compétition, après que le directeur des tirs ait officiellement clôturé la séance d'entraînement sur ce terrain, après le retrait des flèches d'entraînement des cibles, ou pendant les pauses entre les distances ou les épreuves, sera considérée comme faisant partie de la prochaine volée et entraînera la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée.

*B.4.2.5* : Dans le cas d'un problème d'équipement, du temps supplémentaire (jusqu'à 15 minutes) peut être accordé à un concurrent pour faire les réparations nécessaires ou changer l'équipement endommagé. L'archer rattrapera le nombre approprié de flèches à la première opportunité, sous la supervision d'un arbitre. Un problème d'équipement ne doit, à aucun moment, retarder le tournoi de plus de 15 minutes ni permettre à un concurrent de s'entraîner.



**Précision de la WA : Accident corporel**

*Un accident corporel survenant à un compétiteur sur la ligne de tir peut être assimilé à un incident de matériel, lors de la phase de qualification. Ce n'est pas possible lors des matches puisqu'il n'y a pas possibilité de prétendre à un incident de matériel.*

**B.4.2.6 :** Cependant, à aucun moment, un incident de matériel ne pourra retarder le tournoi de plus de 15 minutes.

**B.4.2.7 :** Au cas où un compétiteur ne serait pas capable de continuer à tirer à la suite d'un problème médical non prévisible qui a lieu après le début des tirs, un maximum de 15 minutes sera alloué à l'archer pour déterminer le problème et décider qu'il peut poursuivre la compétition sans assistance. Le compétiteur rattrapera le nombre de flèches approprié à la première opportunité sous la supervision d'un juge, mais il a un maximum de 15 minutes pour agir ainsi.

**B.4.2.8 :** Lors des épreuves éliminatoires et finales de l'épreuve de matches en salle, il n'y aura pas de temps supplémentaire accordé pour un problème d'équipement ou pour un problème médical non prévisible. Cependant, le compétiteur peut quitter la ligne de tir, réparer ou remplacer son matériel (même changer d'arc) et regagner la ligne de tir pour poursuivre le tir, si le temps restant le permet. Dans le tir par équipes, les autres membres de l'équipe peuvent tirer durant ce temps.

**B.4.2.9 :** Les archers individuels (ou les équipes) ayant des exemptions ou des matches forfaits ne pourront pas participer à la compétition durant les matches exemptés ou forfaits, sauf si l'abandon ou le forfait se produit au cours du match. A l'exception des Championnats du Monde et si l'organisation du terrain le permet, ils peuvent s'entraîner sur les cibles qui leur ont été assignées. Autrement, ils peuvent s'entraîner sur le terrain d'entraînement ou sur la partie non utilisée du terrain de compétition.

**Précision de la WA : Forfait, Exemption**

*En match, quand le directeur des tirs donne 2 signaux sonores et que l'arbitre constate qu'un archer est seul (sans adversaire), l'archer bénéficie d'une exemption : il ne peut pas tirer sur sa cible, mais il peut tirer sur une cible de la zone d'entraînement prévue à cet effet.*

*Lorsque le match se déroule en tir alterné l'archer, qui est sans adversaire au moment du tirage au sort, bénéficie d'une exemption.*

**B.4.2.10 :** Dans l'épreuve de matches par équipes en salle, si un des 3 archers d'une équipe tire une flèche avant ou après le signal marquant le début ou la fin d'une volée, cette flèche sera considérée comme faisant partie de cette volée et entraînera pour l'équipe la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score et sera enregistrée comme une flèche manquée [M].



**B.4.3** : Le compétiteur ne peut pas lever son bras d'arc avant le signal de début du tir.

*B.4.3.1* : Exception faite pour les personnes qui sont handicapées, les archers doivent tirer debout et sans support. Les pieds doivent être placés de part et d'autre de la ligne de tir ou les deux pieds sur la ligne de tir.

**B.4.4** : Une flèche ne peut être tirée à nouveau sous aucun prétexte.

*B.4.4.1* : Une flèche est considérée comme non tirée dans deux cas seulement, si :

- la flèche tombe de l'arc ou que le tir est raté et que le tube de la flèche se trouve à l'intérieur de la zone délimitée par la ligne de tir et la ligne des 3m, pour autant que la flèche n'ait pas rebondi ;
- si le blason ou la cible tombe (bien qu'ayant été fixé à la satisfaction des arbitres), les arbitres prendront les mesures qui s'imposent et donneront le temps nécessaire pour tirer les flèches concernées. Si le blason glisse simplement, les arbitres décideront des mesures à prendre.

#### **Précision de la WA concernant le B.4.4.1**

*Précision du Comité des Juges de la WA (Fita Information n° 6 de Mai 2000) :*

- *La zone des 3m, délimitée par la ligne des 3m et la ligne de tir, doit être considérée comme un espace 3 dimensions (et non une surface deux dimensions). Ainsi, une flèche, plantée dans le sol à l'extérieur de la ligne des 3m mais avec sa partie arrière derrière la ligne des 3m, sera considérée comme non tirée, même si elle ne repose pas à plat sur le sol.*
- *La largeur de la ligne des 3m fait partie de la zone des 3m (avantage à l'archer).*
- *En cas de flèche manquée près de la ligne durant une épreuve en duel (match), le compétiteur doit décider lui-même si la flèche est valable ou non car le chronométrage ne peut pas être interrompu et il ne peut pas demander de temps supplémentaire pour défaut d'équipement (voir précision de la WA [au B.4.2.5](#)). Si le compétiteur décide de tirer une flèche en plus et que la flèche au sol est considérée comme tirée (après contrôle précis de l'arbitre), la flèche ayant la plus haute valeur de cette volée sera perdue (voir [articles B.4.2.2, B.4.2.3 et B.4.2.4](#)).*
- *lors d'une épreuve sans duel : le compétiteur a le choix de continuer de tirer ou d'utiliser la procédure d'équipement défectueux (voir [B.4.2.5 au B.4.2](#)). Dans la première hypothèse, si, après contrôle de près de l'arbitre, la flèche au sol est considérée comme tirée, la flèche ayant la plus haute valeur de la volée sera perdue. Dans le second cas (procédure d'équipement défectueux), le compétiteur devrait ensuite préparer une autre flèche si la flèche au sol est considérée comme tirée (après un contrôle de près de l'arbitre).*
- *l'arbitre doit, lors de son contrôle de près d'une flèche manquée, prendre en considération le fait que le compétiteur doit être capable d'estimer la validité de son tir depuis la ligne de tir et, en cas de doute, que l'avantage sera donné au compétiteur.*

**B.4.5** : Pendant que l'archer est sur la ligne de tir, il peut recevoir des conseils techniques, non électroniques, de la part des officiels de son équipe, pour autant que cela ne gêne pas les autres compétiteurs.

#### **Précision de la WA : Communication**

*La communication (non électronique) entre l'archer sur la ligne de tir et son encadrement d'équipe ne peut se faire que de l'encadrement d'équipe vers l'archer. La communication de l'archer avec son encadrement d'équipe n'est pas autorisée.*

**B.4.6** : Lors des tirs par équipes, les 3 archers de l'équipe et le coach peuvent s'assister verbalement, que les archers soient sur la ligne de tir ou non. Pendant le tir, le coach ne peut "coacher" que depuis son emplacement réservé.

**B.4.7** : Toutes les flèches d'entraînement seront tirées sous la surveillance du directeur des tirs et ne compteront pas pour les scores.



## B.5 L'ORDRE DE TIR ET LE CONTROLE DES TEMPS DE TIR

**B.5.1** : Chaque compétiteur tirera sur son propre blason.

*B.5.1.1* : Lorsque 4 compétiteurs tirent deux par deux simultanément, ils tirent chacun sur un blason selon la rotation suivante : AB/CD, CD/AB, AB/CD, etc...

*B.5.1.2* : Lors de l'utilisation de blason de 60cm, A tir sur le blason de gauche et B sur le blason de droite. C tirera sur le blason de gauche et D sur le blason de droite.

*B.5.1.3* : Lors de l'utilisation de blasons de 40cm et des blasons triples de 40cm (triangulaires), placés à deux hauteurs différentes, A tir sur le blason du haut à gauche, B sur le blason du haut à droite, C sur le blason du bas à gauche et D sur le blason du bas à droite.

*B.5.1.4* : Lors de l'utilisation de blasons triples verticaux de 40cm :

- ✓ par 2 compétiteurs : A tire sur la colonne de gauche, B tire sur la colonne de droite ;
- ✓ par 4 compétiteurs : à partir de la gauche, A tir sur la première colonne, B sur la troisième, C sur la deuxième et D sur la quatrième.

*B.5.1.5* : Lors de l'épreuve par équipes en salle, chaque compétiteur tire sur son propre blason triple.

*B.5.1.6* : Lorsque des blasons triples sont utilisés, chaque compétiteur tire ses flèches dans n'importe quel ordre, mais 1 flèche dans chaque centre.

*B.5.1.7* : L'ordre de tir peut être modifié temporairement pour le changement d'une corde ou toute autre modification essentielle de l'équipement ou pour un problème médical mineur. Si, cependant, de tels problèmes importants surviennent quand le compétiteur est sur la ligne de tir, il peut se retirer en arrière de la ligne de tir et appeler un juge. Les juges, ayant vérifié le bien-fondé de l'appel, s'arrangeront avec le directeur des tirs pour que le compétiteur tire les flèches manquantes de cette volée avant que le signal de montée aux cibles ne soit donné. Une annonce sera faite par la sonorisation. Cette possibilité ne peut pas s'appliquer lors des phases éliminatoires ou finales.

**B.5.2** : Au championnat du monde :

*B.5.2.1* : **Epreuve de qualification** : avec 4 archers par cible, deux tirent en même temps sur leur propre blason triple vertical. Ils tirent par volées de 3 flèches.

*B.5.2.2* : Lors des épreuves de matches :

- ✓ **Epreuves éliminatoires** : 2 archers par cible tirent en même temps sur leur propre blason triple vertical.
- ✓ **Epreuves finales** : chaque archer tire sur sa propre cible sur un blason triple vertical en tir alterné.

Lors des épreuves éliminatoires et finales, la position gauche/droite du compétiteur est déterminée par le tableau des matches. L'organisateur a le choix du tableau à utiliser. Durant la première série de matches, le compétiteur placé sur la ligne supérieure de chaque paire du tableau tirera depuis le côté gauche. L'attribution des cibles pour le match relève de l'organisateur.

Lors des matches en tir alterné, l'archer ayant la meilleure place de l'épreuve de classement (qualification), aura à décider de son ordre de tir (tirer le premier ou le second) pour la première volée. L'archer ayant le nombre de sets cumulé le plus bas de la volée précédente tirera le premier lors de la volée suivante. Si les archers sont à égalité, celui qui aura tiré le premier lors de la première volée tirera le premier.

*B.5.2.3* : Epreuve par équipes en salle :

- ✓ les 2 équipes commencent chaque volée de leur match avec les 3 archers derrière la ligne de 1m. Dès que le directeur des tirs démarre le match et le décompte du temps de tir, le premier archer peut franchir la ligne de 1m ;
- ✓ lors des épreuves éliminatoires et finales, la position gauche/droite des équipes est déterminée par le tableau des matches. L'organisateur a le choix du tableau à utiliser. Durant la première série de matches, l'équipe placée sur la ligne supérieure de chaque paire du tableau tirera depuis le côté gauche. L'attribution des cibles pour le match relève de l'organisateur ;



- ✓ il y aura 2 colonnes de 3 blasons triples verticaux, un spot pour chacune des 6 flèches de l'équipe. Chaque membre de l'équipe tirera 1 flèche sur le spot de son choix ;
- ✓ les 3 athlètes d'une équipe peuvent tirer 2 flèches chacun dans l'ordre de leur choix ;
- ✓ un seul compétiteur peut se trouver sur la ligne de tir, les deux autres doivent se trouver derrière la ligne de 1m. A aucun moment, il ne peut y avoir plus d'1 archer sur la ligne de tir ;
- ✓ les compétiteurs en fauteuil roulant peuvent rester sur la ligne de tir durant tout le temps du match. Ils indiqueront qu'ils ont fini de tirer en levant la main au-dessus de leur tête ;
- ✓ les compétiteurs ne peuvent pas sortir les flèches du carquois avant d'être en position de tir ;
- ✓ les violations de ces règles seront sanctionnées comme spécifié au [paragraphe B.8](#) ;

**B.5.2.4 :** Dans l'Epreuve de duels en salle par équipe – Epreuves Finales (en cas de tir alterné) :

- Les deux équipes débiteront chaque volée de leur duel avec leurs 3 athlètes derrière la ligne de 1m.
- L'équipe ayant le meilleur classement lors de l'épreuve de qualification décidera de l'ordre de tir de la première volée. L'équipe avec le score cumulé le plus bas tirera en premier à la volée suivante. Si les équipes sont à égalité, l'équipe qui a commencé le duel tirera en premier.
- Lorsque la première équipe a tiré 3 flèches (1 flèche par membre de l'équipe) et que l'athlète est retourné derrière la ligne de 1m, le chronomètre de cette équipe est arrêté en affichant le temps qu'il reste.
- Lorsque le score de la dernière flèche est affiché sur le tableau de marque placé vers la butte de tir, le chronomètre de la deuxième équipe est mis en marche et le premier athlète de cette équipe peut franchir la ligne de 1m et commencer à tirer.
- Cela est répété jusqu'à ce que chaque équipe ait tiré 6 flèches ou que le temps soit écoulé.
- Lorsque le tir alterné est utilisé pour la compétition par équipes, les équipes doivent alterner leurs membres après chaque tir de manière à ce que chaque membre de l'équipe ait tiré une flèche dans chaque phase de rotation.

### **B.5.3 SEQUENCE DE TIR**

**B.5.3.1 :** 40 secondes est le temps alloué au compétiteur pour tirer 1 flèche :

- ✓ pour résoudre une égalité (tir individuel) ;
- ✓ pour tirer des flèches à rattraper.

**B.5.3.1.1 :** 20 secondes est le temps accordé au compétiteur pour tirer 1 flèche lors des matches en tir alterné (y compris pour résoudre une égalité) dans les duels de l'Epreuve de duels en salle.

**B.5.3.2 :** réservé

**B.5.3.3 :** 1 minute est le temps alloué à une équipe pour tirer 3 flèches (1 par athlète lors de l'Epreuve des duels par équipes pour résoudre une égalité).

**B.5.3.4 :** 2 minutes est le temps alloué à l'athlète pour tirer une volée de 3 flèches ou à l'équipe pour tirer 6 flèches (2 par archer) lors des matches.

**B.5.3.5 :** La période de tir ne peut, en aucun cas, être allongée.

**B.5.3.6 :** Des signaux visuels et sonores indiquent le début et la fin du tir.

**B.5.3.6.1 :** Un signal visuel doit être donné quand il ne reste plus que 30 secondes de tir, sauf lors des épreuves finales lorsque les archers tirent en alterné.

**B.5.3.6.2 :** Des signaux visuels doivent être placés de part et d'autre du terrain de tir et, si nécessaire, dans la zone de séparation entre hommes et dames. Ces signaux seront disposés de manière à ce que les gauchers comme les droitiers puissent les voir. Ils doivent faire face à la ligne de tir et doivent être visibles de tous les archers en position de tir.

**B.5.3.6.3 :** Lorsque le tir est contrôlé par des panneaux, 2 panneaux doivent absolument être placés dans la zone de séparation entre les hommes et les dames, de manière à ce que tous les archers puissent voir, en même temps, la même face du panneau (entièrement jaune ou vert). La face jaune montrée aux compétiteurs signifie qu'il ne reste plus que 30 secondes de tir avant la fin de la séquence. La face verte est montrée à tout autre instant de la séquence de tir.





*B.5.3.6.4*: Quand le tir est contrôlé par des feux (sauf lors des épreuves finales), l'ordre est le suivant :

- **ROUGE** : Le directeur des tirs donnera 2 signaux sonores afin que les archers désignés (AB, CD comme prévu) viennent occuper la ligne de tir ensemble (sauf lors des épreuves olympiques par équipes).
- **VERT** : 10 secondes plus tard (10 secondes lors des matches), quand la couleur devient verte, le directeur des tirs donne 1 signal sonore afin d'autoriser le début des tirs.
- **JAUNE** : Ce signal signifie qu'il ne reste plus que 30 secondes avant la fin de la séquence de tir.
- **ROUGE** : Ce signal signifie que la séquence de tir est terminée et 2 signaux sonores doivent retentir, indiquant la fin du tir, même si toutes les flèches de la volée n'ont pas été tirées. Les compétiteurs, qui sont encore sur la ligne de tir, doivent regagner leur position derrière la ligne d'attente. Les compétiteurs suivants peuvent occuper la ligne de tir et attendre que le feu passe au vert pour débiter leur séquence. La procédure sera répétée jusqu'à ce que tous les compétiteurs aient tiré.

Lorsque le feu rouge s'allume après une volée de 3 ou 6 flèches (3 x 2 flèches de l'épreuve par équipes), selon l'épreuve, 3 signaux sonores retentissent afin que les archers puissent commencer à enregistrer les scores.

*B.5.3.6.5*: Dès que la ligne de tir est laissée libre, parce que tous les compétiteurs ont terminé de tirer leurs flèches avant la fin de la séquence, le signal approprié sera donné immédiatement.

**B.5.4** : Aucun compétiteur n'occupera la ligne de tir tant que le signal approprié ne sera pas donné.

*B.5.4.1* : 10 secondes, signalées par 2 signaux sonores, sont allouées aux archers pour quitter la ligne de tir et permettre aux concurrents suivants de gagner celle-ci au début de chaque volée. Cela sera indiqué par 2 signaux sonores et le feu rouge.

*B.5.4.2* : Lors d'un match en tir alterné, les athlètes concourant se rendront sur la ligne de tir au signal d'alerte des 10 secondes (2 signaux sonores). A la fin des 10 secondes, un signal sonore indiquera le début de la période de tir de 20 secondes pour le premier athlète dans le match. Dès que la première flèche est tirée et que le score est affiché, l'horloge à « compte à rebours » pour l'athlète adverse est enclenchée pour indiquer sa période de 20 secondes pour tirer une flèche. Les athlètes du match continueront d'alterner leurs tirs suivant le signal visuel de l'horloge à « compte à rebours » jusqu'à ce que chaque athlète ait tiré ses 3 flèches.

Après le tir d'une flèche et l'affichage du score, la séquence de 30 secondes pour le deuxième archer commencera. Les archers continueront alternativement jusqu'à ce que chacun ait tiré ses 3 flèches. Quand les compétiteurs de tous les matches ont terminé de tirer leurs flèches, le signal pour enregistrer les scores sera donné immédiatement.

S'il n'y a pas assez de décompteurs pour chronométrer les matches individuellement, le directeur des tirs contrôlera tous les matches ensemble.

**B.5.5** : Si le tir est suspendu durant une volée pour une raison valable, le temps de tir disponible sera réajusté.

*B.5.5.1* : 40 ou 20 secondes par flèche seront accordées, dans l'épreuve individuelle de duels en salle.

*B.5.5.2* : Dans l'épreuve de duels par équipes en salle lors des championnats du Monde, le décompteur de temps sera réajusté en ajoutant 5 secondes au temps restant, au cas où une urgence arrêterait le tir durant plus de 5 secondes. Le tir reprendra depuis la ligne de tir.

## **B.6 L'ETABLISSEMENT DES SCORES**

**B.6.1** : Il doit y avoir suffisamment de marqueurs de sorte à assurer qu'il y en a un pour chaque cible.

*B.6.1.1* : Ces marqueurs peuvent être des compétiteurs quand il y a plus d'un concurrent par cible : un marqueur doit être désigné à chaque cible.

Note : quand les compétiteurs sont les marqueurs, la double marque est obligatoire.

*B.6.1.2* : L'établissement des scores se fera après chaque volée de 3 flèches.



*B.6.1.3* : Les marqueurs doivent inscrire les valeurs de flèches sur les feuilles de marque dans l'ordre décroissant, selon les indications de l'archer (ou agent de l'archer) à qui appartiennent les flèches. Les autres archers de la cible doivent vérifier les valeurs annoncées et en cas de désaccord appeler l'arbitre qui donnera la décision finale.

Lors des épreuves finales ou si la cible n'est utilisée que par un seul archer, la valeur des flèches sera donnée par l'archer et sera confirmée par un arbitre. Un archer ne pourra appeler qu'un seul juge pour estimer la valeur d'une flèche.

*B.6.1.4* : Lors des matches de l'épreuve finale ou s'il n'y a qu'un seul compétiteur par cible, la valeur de la flèche sera donnée par l'athlète et sera confirmée par son adversaire. En cas de désaccord, l'arbitre désigné donnera la décision finale.

*B.6.1.4.1* : 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 (le perdant 0 point). En cas d'égalité, les 2 athlètes obtiennent 1 point de set chacun.

*B.6.1.4.2* : Dès qu'un athlète obtient 6 points de set (6 sur les 10 possibles), il est déclaré vainqueur du match et passe à l'étape suivante.

*B.6.1.5* : Lors de l'épreuve par équipes en salle, le score sera cumulé pour les 6 flèches de l'équipe. Tous les compétiteurs peuvent aller aux cibles, mais un seul archer de l'équipe annoncera les points avec un arbitre comme témoin.

*B.6.1.6* : Les compétiteurs peuvent déléguer à leur capitaine d'équipe ou à un autre archer de leur cible le pouvoir d'enregistrer leur score et de retirer leurs flèches de la cible, à condition qu'ils ne se rendent pas eux-mêmes à la cible.

**B.6.2** : Le score d'une flèche est donné en fonction de la position de son tube dans le blason. Si le tube d'une flèche touche deux zones de couleur ou une ligne de séparation de zone, on doit compter la valeur la plus haute.

*B.6.2.1* : Ni les flèches, ni le blason ne peuvent être touchés par quiconque avant que tous les scores n'aient été enregistrés.

*B.6.2.2* : Si plus de 3 flèches, appartenant au même archer, ou plus de 6 flèches pour une même équipe, se trouvent dans la cible ou sur le sol dans les couloirs de tir, seules les 3 (ou 6) flèches ayant les valeurs les plus basses seront comptabilisées. Les archers (équipes) répétant cet incident peuvent être disqualifiés.

*B.6.2.3* : Lorsque les blasons triples sont utilisés, les flèches peuvent être tirées dans n'importe quel ordre, mais si plus d'une flèche se trouvent dans la même zone de score, les deux (ou toutes) flèches seront considérées comme faisant partie de cette volée, mais seule la flèche ayant la valeur la plus basse sera comptabilisée. La ou les autres flèches seront marquées comme manquées (M). Chaque flèche, hors de la zone extérieure bleue, sera marquée comme manquée (M).

*B.6.2.4* : S'il manque une partie du blason incluant une ligne de division, ou à l'endroit où deux zones de couleur se rencontrent, ou si la ligne de division est déviée par une flèche, une ligne circulaire imaginaire sera tracée pour juger la valeur de la flèche qui pourrait toucher cette partie.

*B.6.2.5* : Tous les impacts de flèches doivent être correctement cochés, après que les scores aient été enregistrés et les flèches retirées de la cible.

*B.6.2.6* : La valeur des flèches, enfouies dans la cible et non visibles de l'extérieur du blason, sera uniquement donnée par un arbitre.



**B.6.2.7 LA VALEUR D'UNE FLECHE**

*B.6.2.7.1* : Une flèche :

- ✓ touchant la cible et rebondissant, sera donnée en fonction de son impact en cible, pour autant que tous les impacts aient été correctement cochés et qu'un impact, non coché, puisse être identifié ;

En cas de rebond (refus) :

- ✓ lorsque des archers tirent chacun sur une cible, l'archer concerné, après avoir tiré sa volée de 3 flèches, doit rester sur la ligne de tir et appeler l'arbitre ;
- ✓ lorsque plusieurs archers tirent en même temps sur la même cible, tous les archers de la cible doivent arrêter le tir, rester sur la ligne de tir et appeler l'arbitre.

Quand tous les archers de la ligne de tir ont terminé la volée en cours, ou quand la séquence de tir est finie, le directeur des tirs suspendra le tir. L'archer concerné par le rebond s'avancera vers les cibles, accompagné d'un arbitre qui jugera la valeur de la flèche, notera la flèche et cochera l'impact. L'arbitre participera ensuite à l'établissement des scores de cette volée. La flèche ayant rebondi doit être laissée derrière la cible jusqu'à l'établissement des scores. Lorsque le terrain est dégagé, le directeur des tirs donnera le signal adéquat de reprise du tir. Si plus d'un archer tirent, ils termineront la volée en cours, avant que les autres archers ne puissent tirer. Les autres archers ne peuvent pas être sur la ligne de tir à ce moment.

Les athlètes termineront de tirer leur volée de 3 flèches avant que le tir ou l'enregistrement des scores ne soit terminé. Aucun autre archer ne pourra occuper la ligne de tir.

*B.6.2.7.2* : Touchant la cible et y restant pendue : cela oblige le ou les tireurs de cette cible à interrompre le tir et à appeler l'arbitre. Aussitôt que le tir est terminé pour les autres compétiteurs sur la ligne de tir, un arbitre, accompagné par l'archer concerné, se rendra à la cible, notera la valeur de la flèche et cochera l'impact. La flèche sera enlevée et laissée derrière la cible. Les flèches restantes sont tirées par le ou les archers de la cible, avant que le directeur des tirs ne donne le signal de reprise générale du tir. L'arbitre concerné participera à l'établissement des scores de la cible.

*B.6.2.7.3* : Passant complètement à travers une cible, est comptée en fonction du trou laissé dans le blason, pour autant que tous les impacts aient été cochés et qu'un trou non coché puisse être identifié.

*B.6.2.7.4* : Ayant embouti une autre flèche dans l'encoche et restant fixée dans celle-ci, prend la valeur de la flèche emboutie.

*B.6.2.7.5* : En frappant une autre puis, après déviation, se plantant en cible, a la valeur de son propre impact.

*B.6.2.7.6* : En frappant une autre et rebondissant hors du blason (zones marquantes), aura la valeur de la flèche percutée, pour autant qu'on puisse déterminer la flèche endommagée.

*B.6.2.7.7* : Touchant un autre blason que celui que l'archer s'est vu désigner, sera considérée comme faisant partie de cette volée et enregistrée comme manquée (M).

*B.6.2.7.8* : Touchant le blason en dehors des zones marquantes, comptera comme un tir manqué (M).

*B.6.2.8* : Sur le sol, dans le couloir de tir ou derrière la cible, qui a été revendiquée comme un rebond (refus) ou un passage à travers, doit, de l'avis des arbitres, avoir touché la cible. Si plus d'un trou non coché sont trouvés dans le blason, après un rebond ou un passage à travers, la valeur du trou au score le plus bas (dans les zones marquantes) sera attribué au concurrent.

*B.6.2.9* : Une flèche rebondissant, passant à travers la cible ou y restant pendue n'arrête pas la compétition lors de l'épreuve de matches en salle.

*B.6.2.10* : Un tir manqué doit être noté par un M (miss, manqué) sur la feuille de marque.



**B.6.3** : Le directeur des tirs doit s'assurer, après l'établissement des scores, qu'aucune flèche ne reste dans les cibles avant de donner le signal de reprise des tirs.

*B.6.3.1* : Si cela se produit, le tir ne doit pas être interrompu. L'archer peut tirer avec d'autres flèches ou tirer "les flèches oubliées" quand le tir à cette distance est terminé. Dans ces circonstances, un arbitre participe à l'enregistrement des points, en s'assurant que "les flèches oubliées" sont bien comptées sur la feuille de score de l'archer, avant qu'aucune flèche ne soit retirée de la cible.

*B.6.3.2* : Si un archer oublie ses flèches, par exemple sur le sol près de la cible, il peut en utiliser d'autres, à condition qu'il avertisse un arbitre avant de tirer.

**B.6.4** : Les feuilles de score doivent être signées par le marqueur et par le tireur, de manière à prouver leur accord sur la valeur de chaque flèche ainsi que sur les totaux, le nombre de 10 et de 9. Si le marqueur participe au tir, il doit faire signer sa feuille de marque par un archer ayant tiré sur la même cible. Lors des épreuves éliminatoires, les feuilles de marque seront signées par les deux athlètes du match, montrant ainsi que tous deux sont d'accord avec la valeur de chaque flèche, la somme totale, le nombre de 10, de 9 et le résultat du match.

*B.6.4.1* : Il y aura 2 feuilles de scores à chaque cible, l'une pourra être électronique. En cas de différence entre la version papier et la version électronique, la feuille de marque en papier fera référence.

Les organisateurs ne sont pas obligés d'accepter ou d'enregistrer des feuilles de score soumises sans signature, somme totale, nombre de 10 et nombre de 9 ou qui contiennent des erreurs de calcul. Les organisateurs ou les officiels ne sont pas obligés de vérifier l'exactitude des feuilles de marque qui leur sont remises. Cependant s'ils remarquent des erreurs au moment où celles-ci leur sont remises ils demanderont aux athlètes concernés de les corriger et le résultat obtenu après correction sera retenu. Toutes les corrections devront être effectuées avant l'étape suivante de la compétition.

En cas de différence entre les sommes totales :

- Entre deux feuilles de marque en papier, la somme totale la plus basse sera utilisée pour le résultat final ; si le score sur une seule feuille de marque (et en cas d'un double marquage si le score est le même sur chaque feuille de marque) est inférieur au score réel, le score le plus bas sur la feuille de marque sera utilisé et si entre une feuille de marque en papier et une électronique, la somme totale de la version papier sera utilisée pour le résultat final à moins que celle-ci ne soit supérieurs au score réel (dans ce cas, le score réel le plus bas sera utilisé).

*B.6.4.1.1* : Lors des phases éliminatoires, les feuilles de marque doivent être signées par les deux compétiteurs (ou leur agent) du match, prouvant ainsi qu'ils sont d'accord avec la valeur de chaque flèche, le total général, le nombre de 10, de 9, le résultat des sets et le résultat du match.

Le marqueur et les archers ont la responsabilité du remplissage correct de la feuille de marque (les 10, les 9, les totaux, les signatures). Une quelconque information manquant sur la feuille de marque sera considérée comme n'existant pas (0) pour les classements.

**B.6.5** : Dans l'éventualité d'une égalité dans les scores totaux, et pour l'attribution des médailles quand des phases éliminatoires ou finales ne sont pas organisées ; le départage se fera de la manière suivante :

*B.6.5.1* : Dans toutes les épreuves, sauf pour les égalités décrites plus loin en B.6.5.2 :

- **Individuels et équipes**

- ✓ plus grand nombre de 10 ;
- ✓ plus grand nombre de 9 ;
- ✓ si l'égalité subsiste, les compétiteurs sont déclarés ex-æquo. Mais pour des raisons de classement (par exemple la position dans le tableau des matches de l'épreuve éliminatoire), un tirage au sort décidera de la place.

*B.6.5.2* : Le départage des égalités, pour entrer dans les épreuves éliminatoires, pour la progression d'une étape de la compétition vers la suivante ou pour l'attribution de médailles, doit se faire, après les matches de cette étape, par des tirs de barrage (sans prendre en considération le nombre de 10 ou de 9).



**B.6.5.2.1 :****• Individuels**

- ✓ Un seul tir de barrage d'une flèche, pour le score
- ✓ Si l'égalité subsiste, la flèche la plus près du centre donne la victoire.
- ✓ Si l'égalité subsiste encore, on répète le barrage d'une flèche ou la flèche la plus près du centre jusqu'à résolution de l'égalité.
- ✓ Si les deux athlètes manquent la zone marquante de la cible, tous deux tireront une flèche supplémentaire ;
- ✓ Lors des tirs alternés, l'athlète qui a tiré en premier au début du match commencera lors du tir de barrage.

**B.6.5.2.2 :****• Equipes**

- ✓ Un tir de barrage d'une volée de 3 flèches (1 par archer), le plus haut total de points gagne
- ✓ Si l'égalité subsiste, l'équipe ayant la flèche la plus près du centre sera déclarée gagnante.
- ✓ Si l'égalité subsiste, l'équipe, dont la deuxième (ou la troisième) est la plus près du centre, sera déclarée gagnante.
- ✓ Lors des tirs alternés, l'équipe qui a tiré en premier au début du match commencera lors du tir de barrage.
- ✓ Lors de tirs alternés, l'alternance entre les équipes se fera après que chacun des membres d'une équipe ait tiré 1 flèche.

**B.6.5.2.3 :** Pour les tirs de barrage individuels, on utilisera les cibles centrales des blasons triples verticaux ou la cible du milieu (haut) pour les blasons triples triangulaires.

**B.6.5.2.3.1 :** Pour les tirs de barrage par équipes, un blason vertical triple sera installé horizontalement ou les blasons triangulaires triples peuvent aussi être utilisés.

**B.6.5.2.3.2 :** Les athlètes doivent rester sur le terrain de la compétition jusqu'à ce que l'annonce officielle de tirs de barrage soit faite. Un athlète qui n'est pas présent pour disputer son tir de barrage annoncé sera déclaré perdant.

**B.6.5.2.4 :** Tant que les informations officielles au sujet des tirs de barrage n'ont pas été annoncées, les compétiteurs doivent rester sur le terrain de compétition. Les compétiteurs, qui ne sont pas présents lorsqu'ils sont appelés pour un tir de barrage, seront considérés comme perdants du match.

**B.6.5.3 :** La résolution des égalités pour l'accession à la phase éliminatoire dépend du type de blason utilisé. La procédure du tir de barrage sera la suivante :

**B.6.5.3.1 :** Pour les individuels, le tir de barrage doit se faire sur le même blason (A, B, C, D) et sur le même type de blason (40cm, trispot de 40cm vertical, trispot de 40cm triangulaire, 60cm) sur lequel les compétiteurs à égalité ont tiré la phase de qualification.

Si des trispots verticaux sont utilisés, le compétiteur doit tirer dans le spot du milieu de la colonne.

Si des trispots triangulaires sont utilisés, le compétiteur doit tirer dans le spot du haut.

Si cela n'est pas possible, une ou plusieurs buttes de tir seront placées avec un maximum de deux blasons chacune, pour un maximum de deux compétiteurs par butte de tir.

**B.6.5.3.2 :** Pour le tir de barrage des équipes, il y aura une butte de tir par équipe.

Quand on utilise les trispots triangulaires, l'équipe disposera d'un blason dont les centres du bas seront à 130cm au-dessus du sol. Chaque équipier tirera dans un des spots du blason.

Quand on utilise les blasons trispots verticaux, un blason sera installé horizontalement et les membres de l'équipe choisiront sur quel spot tirer.

**B.6.6 :** Le classement définitif devra suivre la procédure ci-dessus, toutefois seuls les 8 meilleurs athlètes (équipes) seront classé(e)s individuellement.

**B.6.6.1** Les athlètes éliminés pendant les 1/8<sup>ème</sup> seront classés 9<sup>ème</sup>, ceux éliminés pendant les 1/16<sup>ème</sup> seront classés 17<sup>ème</sup>.

**B.6.6.2** Les athlètes éliminés lors des 1/4 de finales seront classés en fonction du nombre de sets remportés et en cas d'égalité du nombre de points tirés cumulé lors du dernier duel. Si l'égalité subsiste, ils seront déclarés à égalité.

**B.6.6.3** Les équipes éliminées lors des 1/4 de finales seront classées en fonction du score cumulé lors du dernier duel tiré et en cas d'égalité seront déclarées à égalité.

**B.6.7 :** A la fin du tournoi, le comité d'organisation doit fournir les résultats complets à toutes les équipes participantes.



## B.7 LE CONTROLE DES TIRS ET LA SECURITE

**B.7.1** : Le Comité des Juges de la FITA doit désigner un directeur des tirs

*B.7.1.1* : qui, dans la mesure du possible sera un juge. Il ne participe pas au tir.

Note : En France, l'organisateur de la compétition désigne le directeur des tirs. Lors des compétitions nationales, le directeur des tirs ou son adjoint, doit être un arbitre.

*B.7.1.2* : Des assistants peuvent être désignés, si nécessaire, pour aider le directeur des tirs dans son travail.

**B.7.2** : Le directeur des tirs prendra et renforcera les mesures de sécurité qu'il juge nécessaire. Son travail consiste en :

*B.7.2.1* : Contrôler le tir, régler la durée de chaque volée et l'ordre dans lequel les archers vont occuper la ligne de tir.

*B.7.2.2* : Contrôler l'usage de la sonorisation et les activités des photographes, de manière à ce que les compétiteurs ne soient pas dérangés.

*B.7.2.3* : S'assurer que les spectateurs restent bien en arrière des barrières qui entourent la zone de tir. Des assistants peuvent être désignés par l'organisateur pour aider le directeur des tirs.

*B.7.2.4* : En cas d'urgence, une série d'au moins 5 signaux sonores doit être donnée pour la suspension de tous les tirs. Si le tir est suspendu durant une volée, qu'elle qu'en soit la raison, un seul signal sonore doit en signaler la reprise.

*B.7.2.5* : Si un archer arrive après le début du tir, il perd les flèches qui ont été déjà tirées par les autres, sauf si le Président de la Commission des Juges du tournoi, ou la personne qu'il a désignée estime qu'il a été retardé par des circonstances indépendantes de sa volonté. Dans ce cas, à la fin du tir de la distance, il pourra tirer les flèches manquantes, mais pas plus de 12. Ceci n'est pas autorisé pendant les épreuves éliminatoires et finales.

*B.7.3* : Les archers ne peuvent pas armer leur arc, avec ou sans flèche, tant qu'ils ne sont pas sur la ligne de tir. Dans l'épreuve par équipes, ils ne peuvent sortir la flèche du carquois que lorsqu'ils sont en position de tir. Si un archer est sur la ligne de tir avec une flèche sur l'arc, il doit se tourner vers les cibles en s'assurant qu'il n'y a personne devant ou derrière.

*B.7.3.1* : Si un archer, armant son arc avec une flèche avant le signal de début du tir ou durant les pauses entre les distances, lâche une flèche intentionnellement ou non, cette flèche doit compter pour la volée suivante.

*B.7.3.2* : Le marqueur doit consigner le fait sur la feuille de marque de l'archer : il doit enregistrer les valeurs de toutes les flèches de la volée (3 ou 6 selon le cas) et doit retirer la valeur la plus élevée. Ceci doit être signé par un arbitre et le tireur.

**B.7.4** : Quand le tir est en cours, seuls les archers dont c'est le tour de tirer peuvent se trouver sur la ligne de tir.

*B.7.4.1* : Tous les autres, avec leur équipement, doivent rester en arrière de la ligne d'attente. Quand un archer a fini de tirer, il doit immédiatement se retirer derrière la ligne d'attente. Il peut laisser sa longue vue sur la ligne de tir, entre les volées, pour autant qu'elle ne constitue pas un obstacle pour un autre compétiteur.

*B.7.4.2* : Dans l'épreuve de matches par équipes, un seul compétiteur pourra se trouver sur la ligne de tir, les autres équipiers se trouveront en attente derrière la ligne de 1 m, jusqu'à ce que l'archer soit revenu lui-même en arrière de la ligne de 1 m.

**B.7.5** : Un archer ne peut pas toucher à l'équipement d'un autre, sauf si celui-ci le permet. Des infractions sérieuses peuvent conduire à des sanctions.

**B.7.6** : Il n'est pas permis de fumer dans et devant la zone des compétiteurs.





**B.7.7** : Lorsqu'il arme son arc, l'archer ne doit pas adopter une technique qui, de l'avis des arbitres, pourrait, en cas de lâcher accidentel ou involontaire, faire passer la flèche au-delà de la zone de sécurité ou de n'importe quel dispositif de sécurité (zone de dépassement, filet de protection, parois, mur, etc...). Si le compétiteur persiste à vouloir utiliser cette technique, il sera immédiatement invité, par le président des arbitres et / ou le directeur des tirs, à arrêter le tir et à quitter le terrain de compétition.

## **B.8 LES CONSEQUENCES DU NON-RESPECT DES REGLES**

### **B.8.1 ELIGIBILITE - DISQUALIFICATION**

*B.8.1.1* : Les compétiteurs ne sont pas autorisés à participer à des événements de la WA s'ils ne remplissent pas les exigences établies par le chapitre 2 des règlements de la WA.

*B.8.1.2* : Un compétiteur, coupable d'enfreindre une ou plusieurs règles, sera éliminé de la compétition et perdra toutes les positions qu'il avait gagnées.

*B.8.1.3* : Un compétiteur n'est pas autorisé à participer aux championnats FITA si son Association Membre ne remplit pas les exigences établies.

*B.8.1.4* : Un compétiteur, qui participe dans une catégorie sans pour autant remplir les exigences liées à celle-ci, sera éliminé de la compétition et perdra toutes les positions qu'il a gagnées.

*B.8.1.5* : Un compétiteur, coupable de dopage, sera sujet aux sanctions suivantes :

- ✓ sans considérer la sanction imposée par l'Association Membre concernée, la WA annulera les résultats réalisés lors de la compétition et tous les prix ou médailles remportés devront être retournés au bureau de la WA ;
- ✓ si le compétiteur a tiré dans une équipe, le résultat de l'équipe sera annulé ;
- ✓ de plus, des sanctions seront appliquées : voir article 12 de l'annexe 4 du livre 1 de la WA ;
- ✓ un compétiteur suspendu pour dopage ne peut participer à aucun événement organisé par la WA ou une Association Membre tant que sa suspension n'est pas terminée.

*B.8.1.6* : Tout compétiteur, qui s'avère avoir utilisé un équipement non conforme aux règles de la WA, verra ses résultats annulés.

*B.8.1.7* : Un compétiteur ou une équipe qui persiste à tirer plus de flèches qu'il n'est autorisé par volée, sera disqualifié.

*B.8.1.8* : Un archer, coupable d'avoir transgressé sciemment une règle ou un règlement, peut être éliminé de la compétition, perdant de ce fait toute position qu'il aurait pu obtenir.

**B.8.1.8.1** : Les comportements peu loyaux, manquant de "fair play", ne seront pas tolérés. Un tel comportement de la part d'un athlète, ou d'une personne considérée comme aidant un athlète, aura pour conséquence la disqualification de cet athlète, ou de la personne en question, et pourra entraîner sa suspension pour la fin de la compétition.

**B.8.1.8.2** : Toute personne qui modifie sans autorisation ou falsifie un score, ou qui en toute connaissance fait modifier ou falsifier un score, sera disqualifiée.

**B.8.1.8.3** : Les flèches retirées de la cible avant confirmation des scores par les marqueurs seront marquées M (manquées). La répétition de cette infraction aura pour conséquence la disqualification de l'athlète.

*B.8.1.9* : idem à B.7.7.

### **B.8.2 PERTE DE LA VALEUR DES FLECHES**

*B.8.2.1* : Si un archer arrive après le début des tirs, il perd les flèches qui ont déjà été tirées par les autres, sauf si le directeur des tirs estime qu'il a été retardé par des circonstances indépendantes de sa volonté (voir [B.7.2.5](#)).





*B.8.2.2* : Un compétiteur qui n'est pas en mesure de réparer son équipement défectueux en moins de 15 minutes sera uniquement autorisé à rattraper le nombre de flèches pouvant être tirées en 15 minutes et en suivant l'ordre de tir standard pour les flèches à rattraper. Il perdra toutes les autres flèches qu'il n'aura pas pu tirer.

*B.8.2.3* : Une flèche, tirée avant ou après le signal de contrôle du temps ou hors de la séquence, sera considérée comme faisant partie de la volée et entraînera la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée qui sera marquée comme une flèche manquée (M). Cette infraction sera signalée par un arbitre levant un carton rouge.

*B.8.2.4* : Une flèche, tirée sur le terrain de compétition après que le directeur des tirs ait officiellement clôturé la séance d'entraînement sur ce terrain et que les flèches aient été retirées des cibles, ou pendant les pauses entre les distances ou les épreuves, sera considérée comme faisant partie de la prochaine volée et entraînera la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée.

*B.8.2.5* : Dans l'épreuve des matches en salle par équipes, si un des 3 archers d'une équipe tire une flèche avant ou après le signal marquant le début ou la fin d'une période, cette flèche sera considérée comme faisant partie de cette volée et entraînera pour l'équipe la perte de la valeur de la flèche ayant le plus haut score et sera marquée comme une flèche manquée (M).

Lors du tir alterné, si un membre de l'équipe tire plus que le nombre de flèches demandé avant de revenir en arrière de la ligne de 1 m, l'équipe perdra la valeur de la flèche la plus élevée de cette volée. L'infraction est notifiée par l'arbitre qui brandit le carton rouge.

*B.8.2.6* : Si plus de 3 flèches appartenant au même archer ou plus de 6 flèches pour une même équipe, se trouvent dans la cible ou sur le sol dans les couloirs de tir, seules les 3 ou 6 flèches les plus mauvaises seront comptabilisées.

*B.8.2.7* : Lors des matches par équipes, si un membre de l'équipe tire plus de 2 flèches, la règle suivante s'applique :

Si un compétiteur se trompe sur le nombre de flèches à tirer dans une volée de 6 flèches, le nombre de flèches tirées en trop fera partie intégrante de la volée. La flèche tirée en trop comptera pour un tir manqué (M). Si le nombre total de flèches tirées lors d'une volée est supérieur à 6 flèches, l'article B.8.2.6 s'applique.

*B.8.2.8* : Lorsque les blasons triples sont utilisés et qu'il y a plus d'une flèche qui est tirée dans la même zone de scores, les deux (ou toutes) flèches comptent comme faisant partie de cette volée, mais seule la flèche ayant la valeur la plus basse sera comptabilisée.

*B.8.2.9* : Une flèche, ne touchant pas une zone de score ou touchant un autre blason que celui que l'archer s'est vu désigner, sera considérée comme faisant partie de cette volée et sera marquée comme flèche manquée.

### **B.8.3 SANCTIONS EN TERMES DE TEMPS LORS DES EPREUVES PAR EQUIPES**

*B.8.3.1* : Si un membre de l'équipe franchit la ligne de 1m trop tôt, l'arbitre montrera le carton jaune (ou enclenchera la lumière jaune en face de la ligne de tir) pour indiquer que le compétiteur doit revenir en arrière de la ligne de 1m pour recommencer à nouveau ou être remplacé par un autre archer ayant des flèches à tirer.

*B.8.3.2* : Si l'équipe ne respecte pas le carton (lumière) jaune et que le compétiteur tire sa flèche, l'équipe perdra la valeur de la flèche ayant le plus haut score de cette volée.

*B.8.3.3* : La même procédure sera appliquée si un membre de l'équipe sort une flèche du carquois avant d'être sur la ligne de tir.

### **B.8.4 AVERTISSEMENTS**

Les compétiteurs, qui ont été avertis à plusieurs reprises et qui continuent à enfreindre les règles suivantes de la FITA ou qui ne se plient pas aux décisions et directives des arbitres (contre lesquelles il est possible de faire appel), seront traités selon [l'article B.8.1.8](#).



*B.8.4.1* : Il n'est pas permis de fumer dans et devant la zone des archers.

*B.8.4.2* : Aucun archer ne peut toucher l'équipement d'un autre, sauf autorisation de ce dernier.

*B.8.4.3* : Aucun archer ne peut armer son arc, avec ou sans flèche, sauf quand il est sur la ligne de tir.

*B.8.4.4* : Quand le tir est en cours, seuls les archers, dont c'est le tour de tirer, peuvent se trouver sur la ligne de tir.

*B.8.4.5* : Un archer ne peut pas lever son bras d'arc avant le signal de début du tir.

*B.8.4.6* : Ni les flèches, ni le blason ne peuvent être touchés par quiconque avant que tous les scores n'aient été enregistrés.

*B.8.4.7* : idem à [B.7.7](#).

## **B.9 L'ARBITRAGE**

**B.9.1** : Il doit y avoir au moins 1 arbitre pour 10 cibles, sauf lors des championnats du monde.

### **B.9.2 LES TACHES DES ARBITRES**

*B.9.2.1* : Contrôler toutes les distances et veiller à la disposition des sites de tir. Vérifier les dimensions des blasons et des cibles. Vérifier que la hauteur des blasons soit correcte par rapport au sol. Lors du tir sur cibles, vérifier que toutes les cibles aient le même angle d'inclinaison.

*B.9.2.2* : Contrôler tout l'équipement du terrain.

*B.9.2.3* : Contrôler tout l'équipement des compétiteurs avant l'épreuve (l'heure doit être indiquée sur le programme) et à tout moment durant la compétition.

*B.9.2.4* : Contrôler le déroulement du tir.

*B.9.2.5* : Contrôler l'établissement des scores.

*B.9.2.6* : Vérifier les scores lors des épreuves éliminatoires et finales.

*B.9.2.7* : Discuter avec le directeur des tirs des problèmes qui surviennent concernant le tir.

*B.9.2.8* : Régler les différends et appels qui peuvent survenir.

*B.9.2.9* : En accord avec le directeur des tirs, interrompre le tir, si cela est nécessaire, à cause des conditions climatiques, pannes de courant, accident sérieux ou d'une cause du même type. Mais il doit veiller à ce que le programme prévu pour la journée arrive si possible à son terme.

*B.9.2.10* : Prendre en considération les plaintes et les demandes des capitaines d'équipes et prendre les décisions s'y rapportant. La décision collective est prise à la majorité simple des votes. En cas d'égalité, la voix du chef arbitre est prépondérante.

*B.9.2.11* : Les questions concernant le déroulement des tirs et le comportement d'un concurrent doivent être déposées auprès des arbitres sans délai et en tout cas avant la remise des récompenses. La décision des arbitres ou du jury d'appel, selon le cas, est définitive.

*B.9.2.12* : Les compétiteurs et les officiels doivent se conformer aux règlements de la FITA ainsi qu'aux décisions et directives que les arbitres estiment nécessaire de prendre. Un archer, coupable d'avoir transgressé sciemment une règle ou un règlement, peut être interdit de participation et être disqualifié, perdant de ce fait toute position qu'il aurait pu obtenir.



**B.10 RECLAMATIONS - LITIGES**

**B.10.1** : Lors du tir sur cibles en salle, les archers doivent se référer à un arbitre pour résoudre toute question se rapportant à la valeur d'une flèche, ceci avant que les flèches aient été touchées et retirées de la cible.

*B.10.1.1* : **Supprimé.**

*B.10.1.2* : Une erreur sur la feuille de marque peut être corrigée avant que les flèches ne soient enlevées de la cible à condition que tous les archers de cette soient d'accord. La correction doit être attestée et signée par tous les athlètes de la cible. Tout autre litige concernant l'enregistrement des scores doit être résolu par un juge.

*B.10.1.3* : Si un blason est trop abîmé, ou s'ils ont à se plaindre de l'équipement du terrain, les archers ou les capitaines d'équipes peuvent demander aux arbitres de faire remplacer ou de remédier aux défauts constatés.

*B.10.1.4* : Les problèmes concernant le déroulement du tir ou le comportement d'un compétiteur doivent être déposés avant la prochaine phase de la compétition.

*B.10.1.5* : Les requêtes concernant les résultats publiés chaque jour doivent être déposées auprès des arbitres sans délai, en tout cas à temps pour que les corrections éventuelles soient possibles avant la remise des prix.

*B.10.1.6* : Lors des épreuves par équipes, la décision prise par un juge concernant l'utilisation du carton jaune (Cf. [B.8.3.1](#)) est sans appel possible.

**B.11 APPEL**

**B.11.1** : Si un concurrent n'est pas d'accord avec les décisions des arbitres, il peut, sauf dans le cas de l'article B.10.1 ci-dessus, faire appel au jury d'appel, selon la procédure indiquée au [chapitre I - Règlements Généraux - B.5](#) avant le début de la prochaine phase de la compétition. Les prix et les trophées, qui sont l'objet d'un litige, ne peuvent pas être remis avant que le jury d'appel n'ait pris une décision.

L'appel écrit doit se faire dans les 15 minutes avant la fin de l'épreuve.





## B.12 LES ANNEXES

### SOMMAIRE DES ANNEXES

#### **ANNEXE 1 :**

Tableau des matches/Grille de répartition (Règlement français et règlement international)

- finales individuelles
- finales par équipe

#### **ANNEXE 2 : LES FEUILLES DE MARQUE**

Epreuves de qualification 2x18m ou 2x25m

Equipes

Les Sets :

Arc classique – Sets de 3 flèches - Individuel

Arc classique – Sets de 6 flèches – Equipe – 8<sup>ème</sup> de finale

#### **ANNEXE 3 : POSITIONS DES BLASONS**

Blasons **trispots verticaux** de 40 cm à 18m : 4 archers par cible

Blasons **trispots verticaux** de 40 cm à 18m : 2 archers par cible et Matches individuels et par équipes

Blasons **trispots verticaux** de 40 cm à 18m : Tir de barrage – 1 équipe par cible

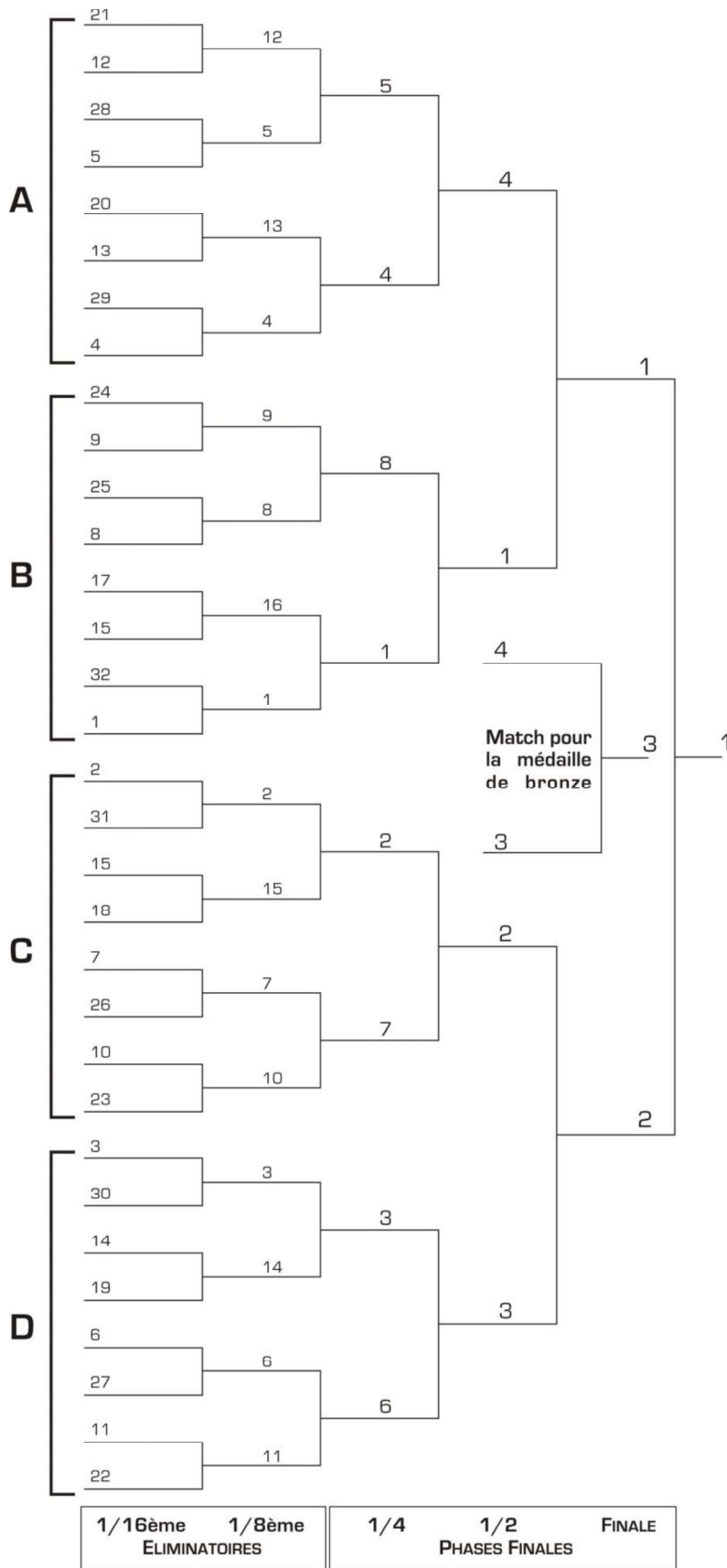
Blasons **trispots verticaux** de 40 cm à 18m : 3 archers par cible

Blasons **trispots verticaux de 60cm** à 18 et/ou 25m : 4 archers par cible



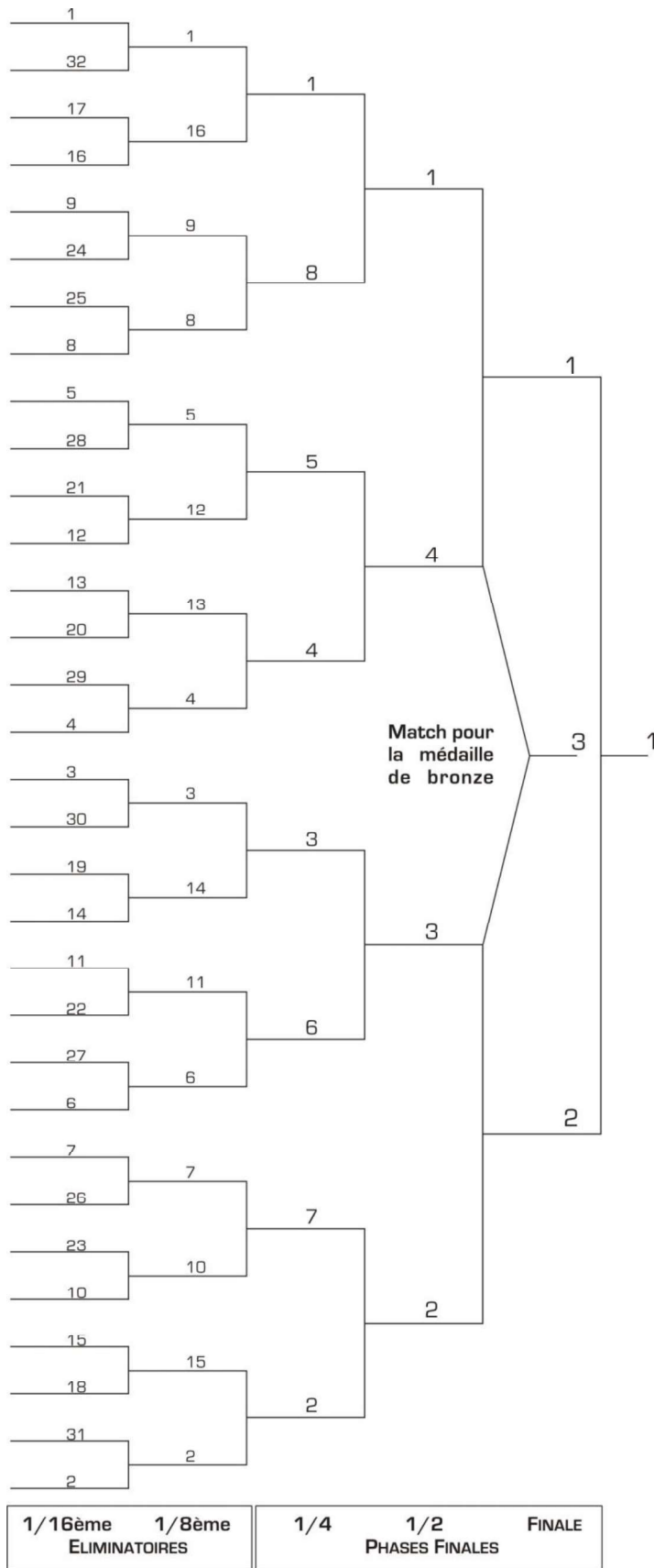
**CHAMPIONNAT DE TIR EN SALLE  
GRILLE DE REPARTITION DES PHASES FINALES INDIVIDUELLES**

**REGLEMENT FRANCAIS**



**CHAMPIONNAT DE TIR EN SALLE  
GRILLE DE REPARTITION DES PHASES FINALES INDIVIDUELLES**

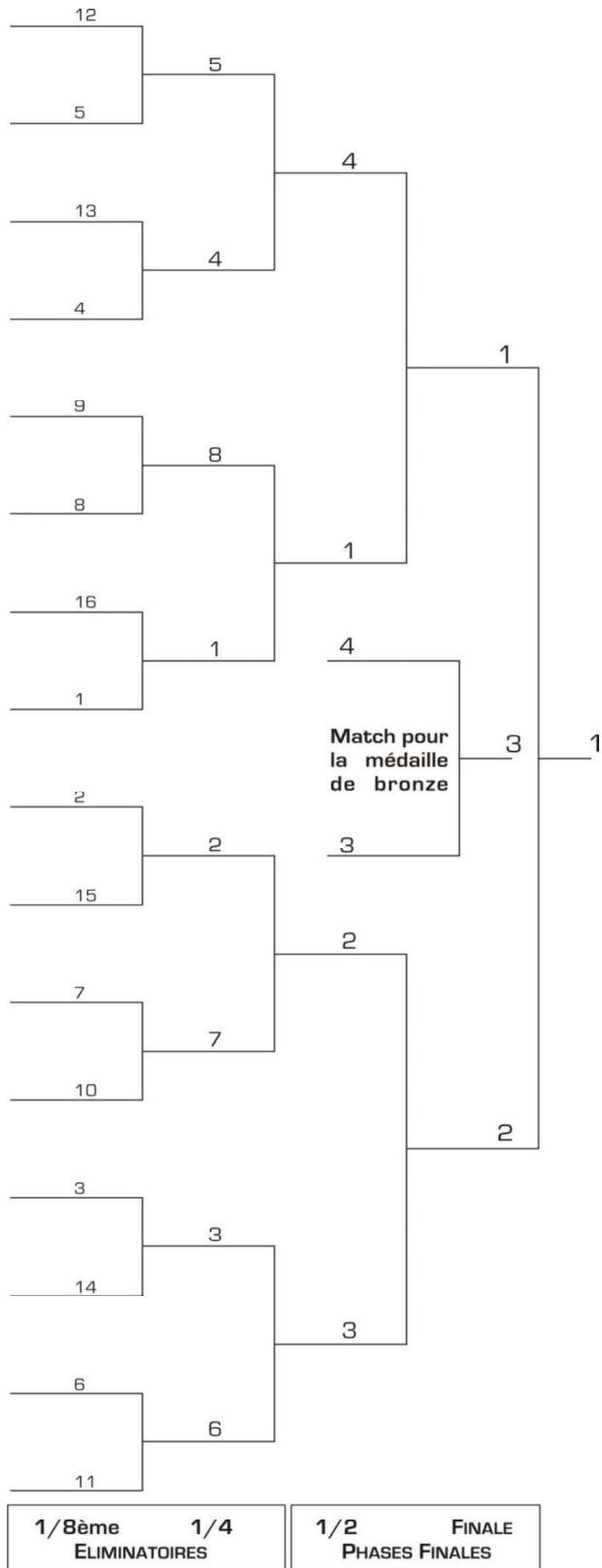
**REGLEMENT INTERNATIONAL**





**CHAMPIONNAT DE TIR EN SALLE  
GRILLE DE REPARTITION DES PHASES FINALES PAR EQUIPES**

**REGLEMENT FRANCAIS**





## ANNEXE 2 : LES FEUILLES DE MARQUE

## EPREUVES DE QUALIFICATION

|               | 1 | 2 | 3 | Volée | Distance | Cumul | 10 | 9 |
|---------------|---|---|---|-------|----------|-------|----|---|
| 1             |   |   |   |       |          |       |    |   |
| 2             |   |   |   |       |          |       |    |   |
| 3             |   |   |   |       |          |       |    |   |
| 4             |   |   |   |       |          |       |    |   |
| 5             |   |   |   |       |          |       |    |   |
| 6             |   |   |   |       |          |       |    |   |
| 7             |   |   |   |       |          |       |    |   |
| 8             |   |   |   |       |          |       |    |   |
| 9             |   |   |   |       |          |       |    |   |
| 10            |   |   |   |       |          |       |    |   |
| <b>TOTAUX</b> |   |   |   |       |          |       |    |   |

|                | 1 | 2 | 3 | Volée    | Distance | Cumul    | 10 | 9 |
|----------------|---|---|---|----------|----------|----------|----|---|
| 1              |   |   |   |          |          |          |    |   |
| 2              |   |   |   |          |          |          |    |   |
| 3              |   |   |   |          |          |          |    |   |
| 4              |   |   |   |          |          |          |    |   |
| 5              |   |   |   |          |          |          |    |   |
| 6              |   |   |   |          |          |          |    |   |
| 7              |   |   |   |          |          |          |    |   |
| 8              |   |   |   |          |          |          |    |   |
| 9              |   |   |   |          |          |          |    |   |
| 10             |   |   |   |          |          |          |    |   |
| <b>TOTAUX</b>  |   |   |   |          |          |          |    |   |
| <b>Barrage</b> |   |   |   | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> |    |   |

Signature Archer

Signature Marqueur



## LES EQUIPES (SALLE)

|                | Flèche 1 | Flèche 2 | Total<br>2 flèches | Volée<br>Total 6<br>flèches | Cumul | Nombre<br>de 10 | Nombre<br>de 9 |
|----------------|----------|----------|--------------------|-----------------------------|-------|-----------------|----------------|
| 1              |          |          |                    |                             |       |                 |                |
|                |          |          |                    |                             |       |                 |                |
|                |          |          |                    |                             |       |                 |                |
| 2              |          |          |                    |                             |       |                 |                |
|                |          |          |                    |                             |       |                 |                |
|                |          |          |                    |                             |       |                 |                |
| 3              |          |          |                    |                             |       |                 |                |
|                |          |          |                    |                             |       |                 |                |
|                |          |          |                    |                             |       |                 |                |
| 4              |          |          |                    |                             |       |                 |                |
|                |          |          |                    |                             |       |                 |                |
|                |          |          |                    |                             |       |                 |                |
| <b>TOTAUX</b>  |          |          |                    |                             |       |                 |                |
| <b>Barrage</b> |          |          | 1                  | 2                           | 3     |                 |                |

Signature Equipe

Signature Marqueur

TIR EN SALLE : EPREUVE INDIVIDUELLE

Arc Classique – Sets de 3 flèches - Individuel

NOM :  
PRENOM :  
CLUB :

1/8ème de finale

Résultat match: Gagné/Perdu

| N° Set  | Flèches |  | Score Set | Point (G.2; N.1; P.0) | Point Set Adversaire | Score Set Adversaire |
|---------|---------|--|-----------|-----------------------|----------------------|----------------------|
| 1       |         |  |           |                       |                      |                      |
| 2       |         |  |           |                       |                      |                      |
| 3       |         |  |           |                       |                      |                      |
| 4       |         |  |           |                       |                      |                      |
| 5       |         |  |           |                       |                      |                      |
| Barrage |         |  |           |                       |                      |                      |

Signatures :

1/16ème de finale

Résultat match: Gagné/Perdu

| N° Set  | Flèches |  | Score Set | Point (G.2; N.1; P.0) | Point Set Adversaire | Score Set Adversaire |
|---------|---------|--|-----------|-----------------------|----------------------|----------------------|
| 1       |         |  |           |                       |                      |                      |
| 2       |         |  |           |                       |                      |                      |
| 3       |         |  |           |                       |                      |                      |
| 4       |         |  |           |                       |                      |                      |
| 5       |         |  |           |                       |                      |                      |
| Barrage |         |  |           |                       |                      |                      |

Signatures :

Petite Finale / Finale

Résultat match: Gagné/Perdu

| N° Set  | Flèches |  | Score Set | Point (G.2; N.1; P.0) | Point Set Adversaire | Score Set Adversaire |
|---------|---------|--|-----------|-----------------------|----------------------|----------------------|
| 1       |         |  |           |                       |                      |                      |
| 2       |         |  |           |                       |                      |                      |
| 3       |         |  |           |                       |                      |                      |
| 4       |         |  |           |                       |                      |                      |
| 5       |         |  |           |                       |                      |                      |
| Barrage |         |  |           |                       |                      |                      |

Signatures :

1/2 finale

Résultat match: Gagné/Perdu

| N° Set  | Flèches |  | Score Set | Point (G.2; N.1; P.0) | Point Set Adversaire | Score Set Adversaire |
|---------|---------|--|-----------|-----------------------|----------------------|----------------------|
| 1       |         |  |           |                       |                      |                      |
| 2       |         |  |           |                       |                      |                      |
| 3       |         |  |           |                       |                      |                      |
| 4       |         |  |           |                       |                      |                      |
| 5       |         |  |           |                       |                      |                      |
| Barrage |         |  |           |                       |                      |                      |

Signatures :

1/4 de finale

Résultat match: Gagné/Perdu

| N° Set  | Flèches |  | Score Set | Point (G.2; N.1; P.0) | Point Set Adversaire | Score Set Adversaire |
|---------|---------|--|-----------|-----------------------|----------------------|----------------------|
| 1       |         |  |           |                       |                      |                      |
| 2       |         |  |           |                       |                      |                      |
| 3       |         |  |           |                       |                      |                      |
| 4       |         |  |           |                       |                      |                      |
| 5       |         |  |           |                       |                      |                      |
| Barrage |         |  |           |                       |                      |                      |

Signatures :



Arc Classique – Sets de 6 flèches – Equipe - 8<sup>ème</sup> de finale



CLUB :

CATEGORIE :

1/8<sup>ème</sup> de finale

Résultat match: Gagné/Perdu

| N° Set  | Flèches | Score Set | Point (G:2; N:1; P:0) | Point Set Adversaire | Score Set Adversaire |
|---------|---------|-----------|-----------------------|----------------------|----------------------|
| 1       |         |           |                       |                      |                      |
| 2       |         |           |                       |                      |                      |
| 3       |         |           |                       |                      |                      |
| 4       |         |           |                       |                      |                      |
| Barrage |         |           |                       |                      |                      |

Signatures :

1/4 de finale

Résultat match: Gagné/Perdu

| N° Set  | Flèches | Score Set | Point (G:2; N:1; P:0) | Point Set Adversaire | Score Set Adversaire |
|---------|---------|-----------|-----------------------|----------------------|----------------------|
| 1       |         |           |                       |                      |                      |
| 2       |         |           |                       |                      |                      |
| 3       |         |           |                       |                      |                      |
| 4       |         |           |                       |                      |                      |
| Barrage |         |           |                       |                      |                      |

Signatures :

1/2 finale

Résultat match: Gagné/Perdu

| N° Set  | Flèches | Score Set | Point (G:2; N:1; P:0) | Point Set Adversaire | Score Set Adversaire |
|---------|---------|-----------|-----------------------|----------------------|----------------------|
| 1       |         |           |                       |                      |                      |
| 2       |         |           |                       |                      |                      |
| 3       |         |           |                       |                      |                      |
| 4       |         |           |                       |                      |                      |
| Barrage |         |           |                       |                      |                      |

Signatures :

Petite Finale - Finale

Résultat match: Gagné/Perdu

| N° Set  | Flèches | Score Set | Point (G:2; N:1; P:0) | Point Set Adversaire | Score Set Adversaire |
|---------|---------|-----------|-----------------------|----------------------|----------------------|
| 1       |         |           |                       |                      |                      |
| 2       |         |           |                       |                      |                      |
| 3       |         |           |                       |                      |                      |
| 4       |         |           |                       |                      |                      |
| Barrage |         |           |                       |                      |                      |

Signatures :

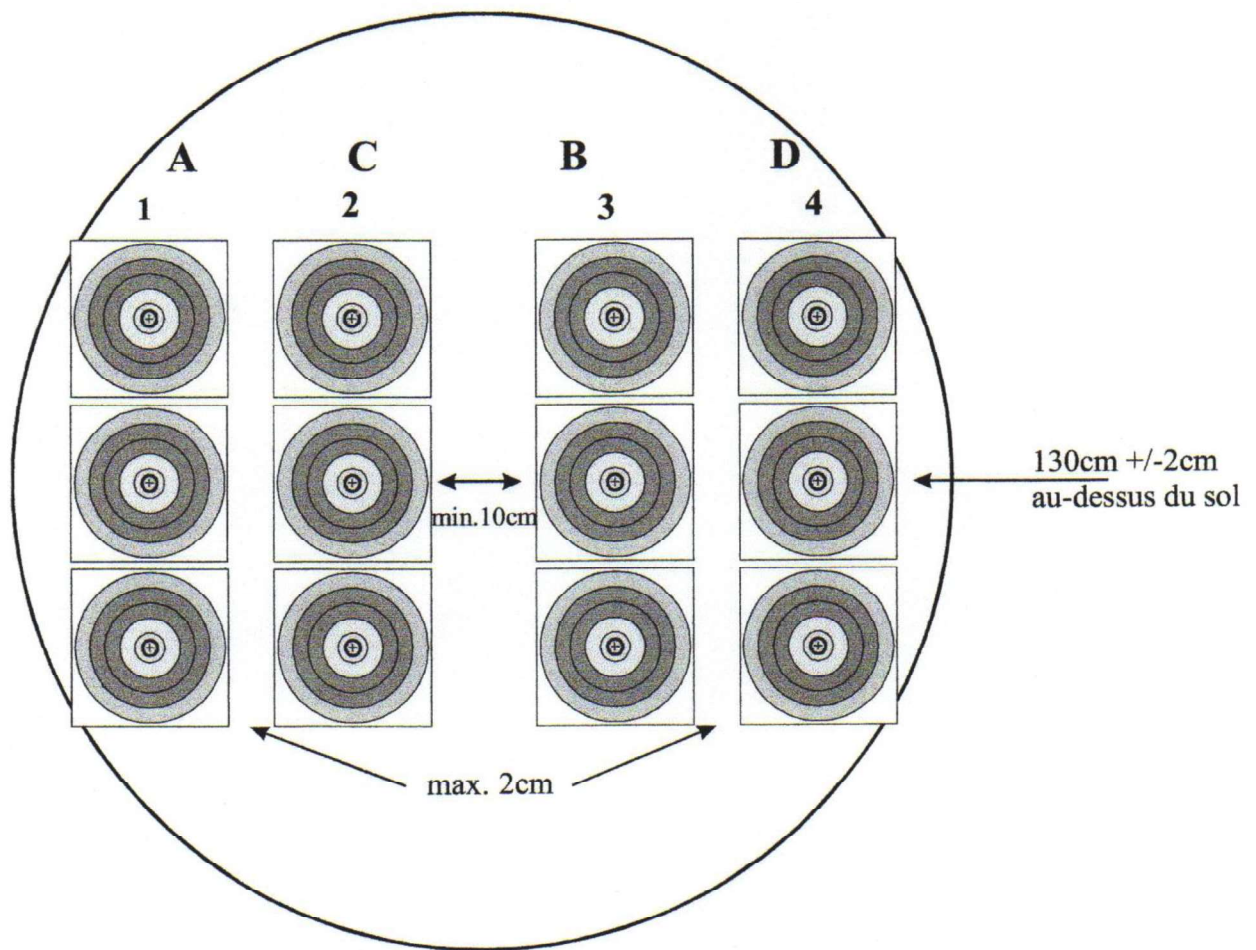




**ANNEXE 3 : POSITIONS DES BLASONS**

**BLASONS TRISPOTS VERTICAUX DE 40cm à 18m**

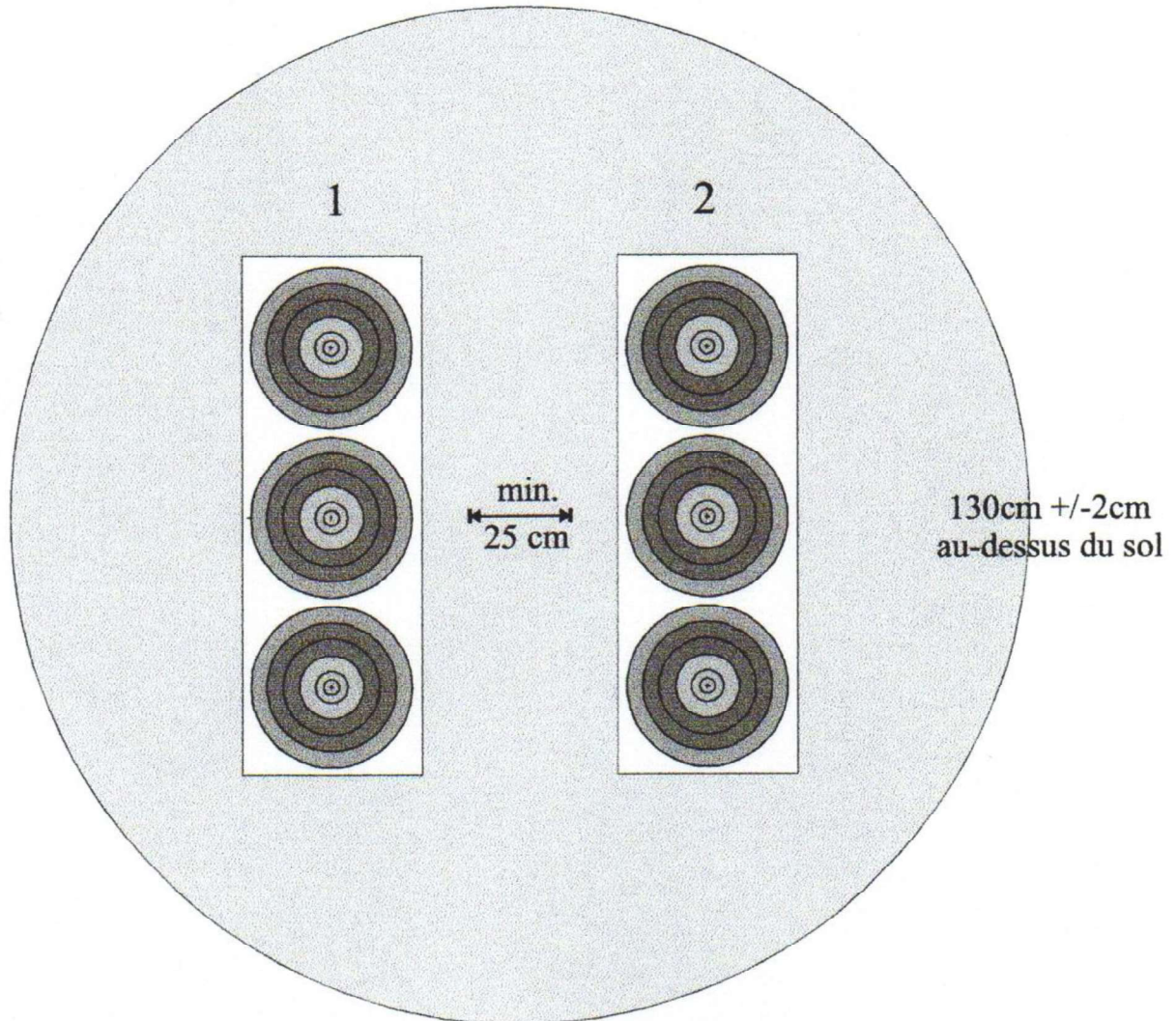
4 archers par cible





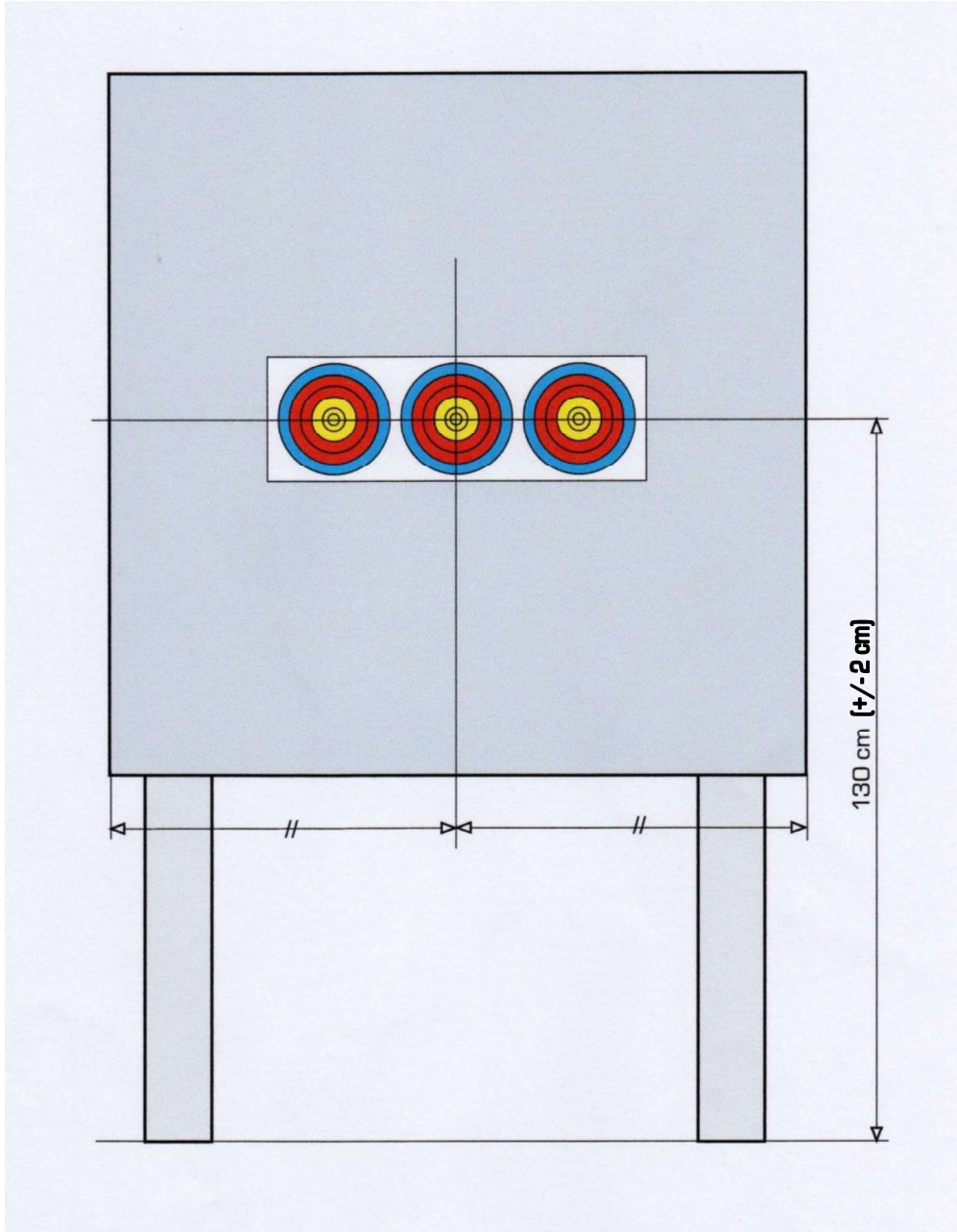
**BLASONS TRISPOTS VERTICAUX DE 40cm à 18m**

2 archers par cible et matches individuels et par équipes



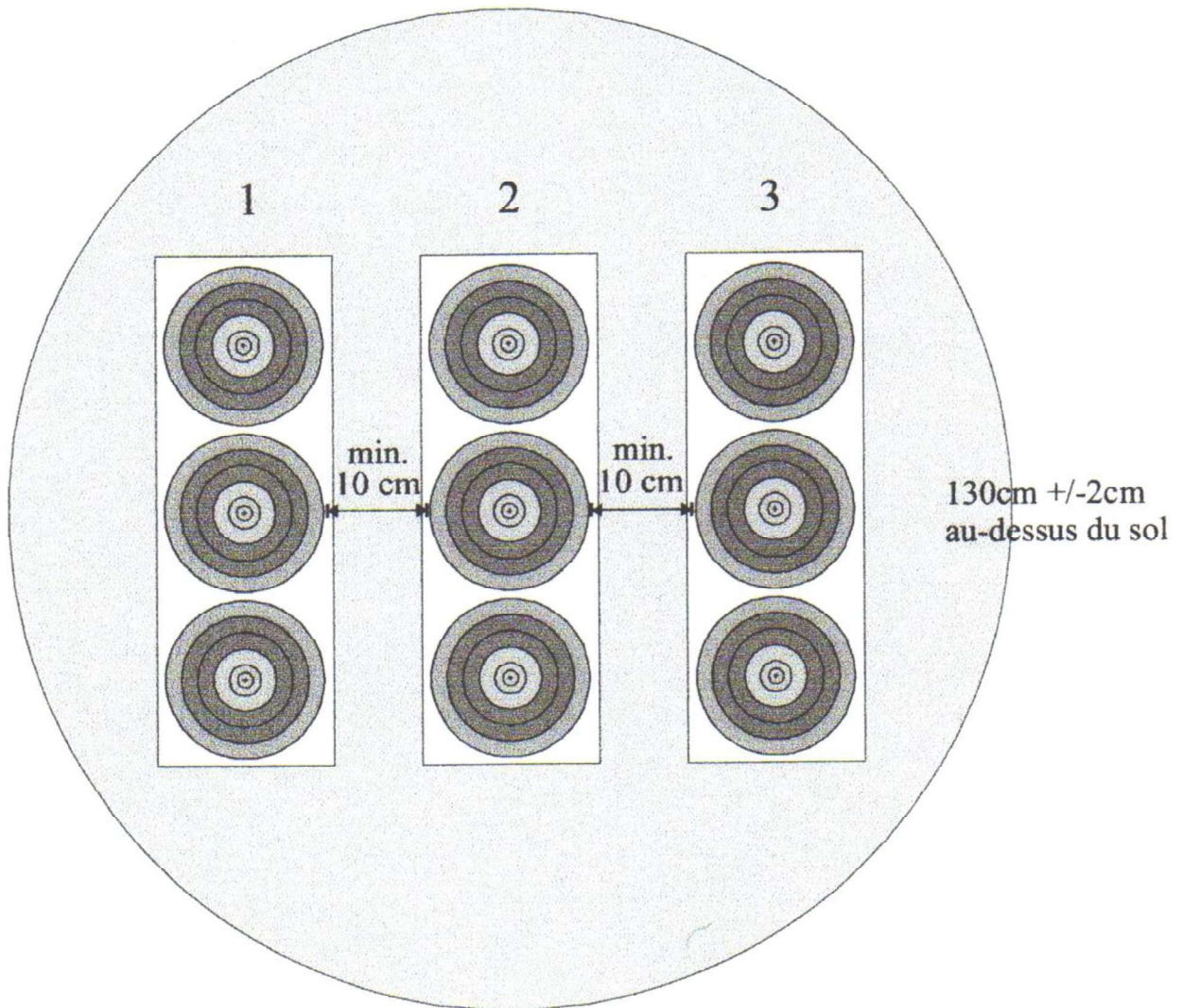
**BLASONS TRISPOTS VERTICAUX DE 40cm à 18m**

Tir de barrage – 1 équipe par cible



**BLASONS TRISPOTS VERTICAUX DE 40cm à 18m**

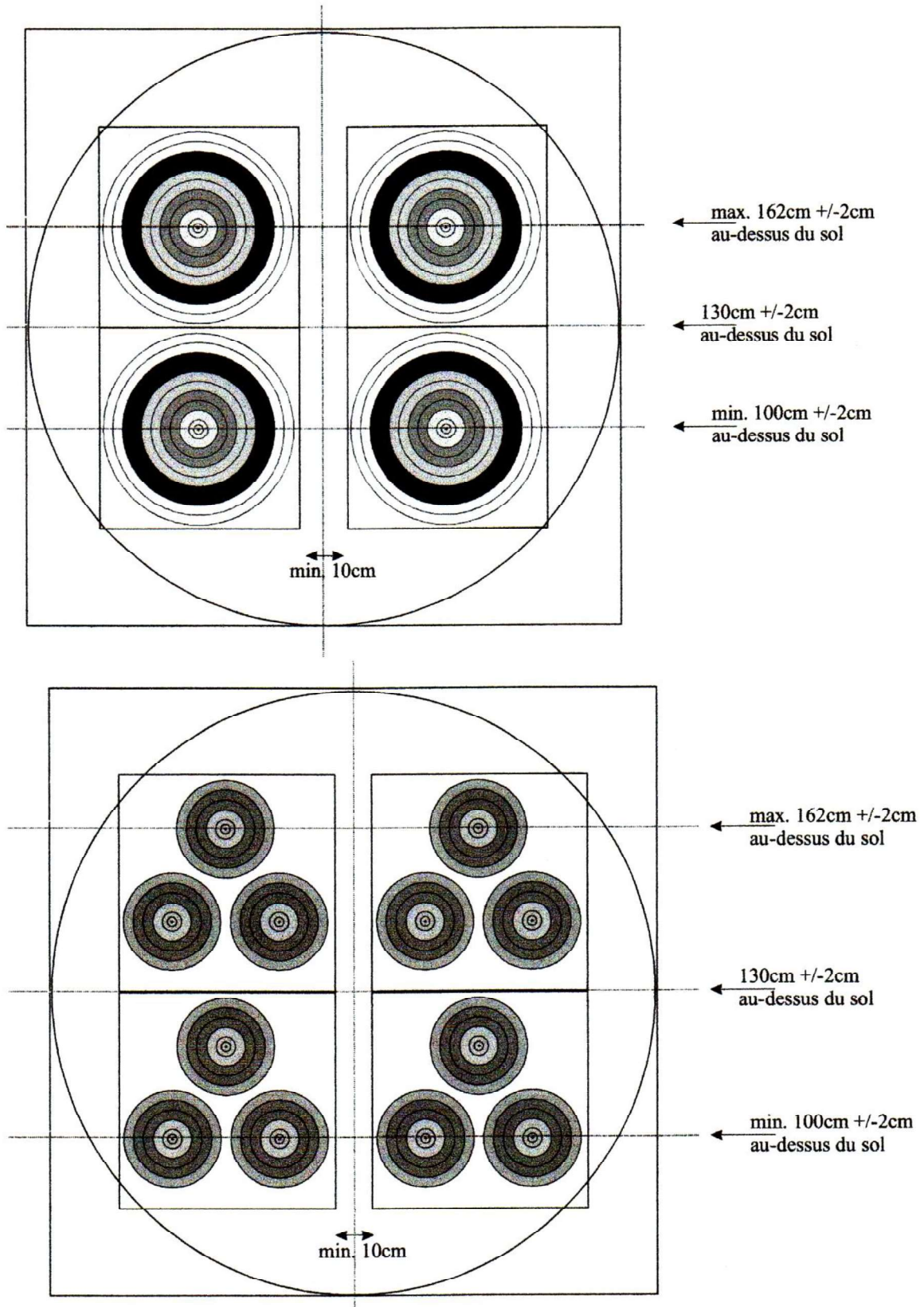
3 archers par cible





**BLASONS TRADITIONNELS ET TRIANGULAIRES DE 40cm à 18m**

4 archers par cible



**BLASONS TRISPOTS VERTICAUX DE 60cm à 18 et/ou 25m**

4 archers par cible

