

B. LE REGLEMENT INTERNATIONAL

B.1 L'AMENAGEMENT DES TERRAINS

Les détails concernant l'organisation des championnats figurent dans le Manuel de l'Organisateur de la FITA.

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 90/70/60m est de + ou - 30cm et à 50/30m, elle est de + ou - 15cm.

B.1.2 : Une ligne d'attente devra être tracée à 5m au moins de la ligne de tir. Une ligne pour les médias sera tracée un mètre devant la ligne d'attente.

B.1.3 : Chaque cible sera numérotée. De plus, elle sera inclinée de manière à former un angle compris entre environ 10 et 15 degrés avec la verticale, mais une série de cibles alignées doivent toutes avoir le même angle d'inclinaison.

B.1.4 : Quand on utilise des blasons uniques de 122cm ou 80cm, le centre de l'or sera à 1,30m au dessus du sol en estimant éventuellement le niveau du terrain. La tolérance dans la mesure est de + ou - 5cm.

B.1.5 : Quand on utilise une disposition de blasons multiples symétriques et triangulaires à 30m, ce qui est obligatoire lors des championnats du monde, le milieu de l'unique carte contenant les 3 spots ou la ligne de séparation entre le spot du haut et les deux du bas sera à 130cm au-dessus du sol (+ ou - 5cm). *[Voir croquis [en annexe 4](#)].*

B.1.6 : Quand on utilise 4 blasons réduits de 80cm à 5 zones de score (du 10 au 6), la distance maximum au-dessus du sol des centres des blasons du haut sera de 162cm et la distance minimum au-dessus du sol des centres des blasons du bas sera de 100cm. La distance minimum entre les zones de score de deux blasons placés à la même hauteur sera de 10cm. Chaque blason sera placé dans un quart de la butte de tir. *[Voir croquis [en annexe 4](#)].*

B.1.6.1 : Quand on utilise 2 blasons réduits à 30m, le centre des deux blasons doit être à 1,30m au dessus du sol (+ ou - 5cm). La distance minimum entre les zones de scores doit être de 10cm.

B.1.7 : Tous les concurrents doivent être placés sur une seule ligne. La ligne de tir des dames doit être séparée de celle des hommes par un intervalle d'au moins 5m. Lors de l'épreuve olympique, cet intervalle ne doit pas être plus large que 10m.

B.1.8 : Le nombre de cibles doit être suffisant, si possible, pour qu'il n'y ait pas plus de 3 tireurs par cible. Toutefois, si la ligne de tir ne le permet pas, il n'y aura pas plus de 4 tireurs par cible.

B.1.9 : Un point de la ligne de tir, directement opposé à chaque cible, sera marqué du n° correspondant à cette cible et placé entre 1 et 2m devant la ligne de tir. Si 2 archers, ou plus, tirent en même temps sur la même cible, les positions de tir seront marquées sur la ligne de tir et un minimum d'espace de 80cm par archer sera garanti. En cas de participation d'archers en fauteuil roulant, leur besoin d'espace sera de 1,25m.

Interprétation de la World Archery:

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.

La ligne de tir ne doit pas être couverte, ni pour protéger les compétiteurs du soleil, ni pour protéger les compétiteurs de la pluie.



B.1.10 : Des lignes formant des angles droits avec la ligne de tir, allant de cette ligne de tir à la ligne formée par les cibles, seront tracées, formant des couloirs de tir. Chaque couloir peut contenir de 1 à 4 buttes de tir.

B.1.11 : Une ligne de 3m sera tracée devant la ligne de tir.

B.1.12 : Des barrières doivent être placées pour retenir les spectateurs. Elles doivent se trouver à au moins 20m, de part et d'autre de la ligne des cibles à 90m. L'organisateur peut réduire la distance à au moins 10m, de part et d'autre de la ligne de tir. Ceci assurerait une marge de 13m, de part et d'autre de la ligne des cibles, lorsque celles-ci sont déplacées à 30m.

Des barrières seront placées à au moins 10m, en arrière de la ligne d'attente et aussi loin que possible derrière la ligne des cibles à 90m, de manière à obliger le public à passer au moins à 50m derrière les cibles, afin de créer une zone de sécurité de 110m quand les cibles sont déplacées à 30m. Cette distance de 50m peut être réduite quand il est possible de créer une zone de sécurité valable (buttes naturelles du terrain, écrans artificiels pour autant qu'ils ne puissent pas être pénétrés ou traversés par les flèches).

Cette butte d'arrêt, naturelle ou artificielle, sera suffisamment haute pour pouvoir arrêter les flèches qui viendraient à passer au-dessus du sommet des cibles à 90m. On prêtera attention à toute distraction causée aux archers par les mouvements du public se trouvant derrière les cibles.

B.1.13 : Lors de l'épreuve olympique, les hommes et les dames tireront sur les mêmes cibles, à des moments différents de la journée. Lors des épreuves éliminatoires, les cibles doivent être placées serrées par paires. Lors des épreuves finales, il y aura deux paires de cible, placées chacune de part et d'autre de la zone de séparation.

B.1.14 : Lors de l'épreuve olympique et de duels arcs à poulies, un terrain d'entraînement doit être aménagé à côté du terrain de compétition, terrain sur lequel les tireurs, qui sont toujours en compétition, pourront s'entraîner pendant les épreuves éliminatoires et finales.

B.1.15 : Pour l'épreuve olympique par équipes, une ligne sera tracée nettement à 1m en arrière de la ligne de tir. Cette ligne n'aura pas moins de 3cm de large.

B.1.16 : Pour l'épreuve olympique 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 (Cf. [Annexe 2](#)).

B.2 LES EQUIPEMENTS DES SITES DE TIR

B.2.1 LES BLASONS

Il y a 4 types de blasons de tir sur cibles en extérieur :

- 122cm de diamètre ;
- 80cm de diamètre ;
- 80cm blasons réduits aux zones de scores de 6 à 10 (5 zones). Ce blason sera supprimé après le 1^{er} janvier 2015.
- 80cm blasons réduits aux zones de scores de 5 à 10 (6 zones)

Seuls ces blasons, fabriqués sous licence de la World Archery, peuvent être utilisés lors de toutes les compétitions World Archery.

B.2.1.1 DESCRIPTION

Les blasons de 122 et de 80cm de diamètre sont divisés en cinq zones concentriques de couleur, 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 score. Ces zones sont mesurées à partir du centre :

- 6,1cm pour le blason de 122cm ;
- 4cm pour le blason de 80cm.



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

La ligne marquant la partie extérieure de la zone blanche doit se trouver entièrement dans la zone de score. La largeur de ces petites lignes de division, ainsi que la ligne extérieure, ne dépasseront pas 2mm pour les blasons de 122 et 80cm. Le centre de la cible est appelé "pinhole" et doit être indiqué par une petite croix (+) dont les traits ne peuvent pas excéder 1mm de largeur et 4mm de longueur. Un "10 intérieur" (marqué X sur les feuilles de marque) de 6,1cm de diamètre sera tracé sur les blasons de 122cm et un "10 intérieur" de 4cm de diamètre sera tracé sur les blasons de 80cm de diamètre. Le "10 intérieur" (X) sera utilisé pour départager les égalités de score pour le classement.

- Des blasons de 80cm à 6 anneaux peuvent être utilisés aux distances de 50,40 et 30m (la disposition triangulaire est obligatoire pour les Championnats du Monde de tir sur cible à 50m et 30m). Les anneaux doivent avoir la même dimension que sur les blasons World Archery de 80cm, mais les zones marquantes de 1 à 4 ont été supprimées. Le score le plus bas est le 5 bleu clair.
- Des blasons de 80cm à 5 anneaux peuvent être utilisés à la distance de 30m Les anneaux doivent avoir la même dimension que sur les blasons World Archery de 80cm, mais les zones marquantes de 1 à 5 ont été supprimées. Le score le plus bas est le 6 bleu clair.

B.2.1.2: Valeurs des scores et spécifications des couleurs :

Valeur des scores	Couleurs	Echelle Pantone
10	Jaune	107 U
9	Jaune	107 U
8	Rouge	032 U
7	Rouge	032 U
6	Bleu clair	306 U
5	Bleu clair	306 U
4	Noir	Process Black
3	Noir	Process Black
2	Blanc	
1	Blanc	

B.2.1.3: Tolérance dans les mesures : les variations permises dans les mesures des 10 zones doivent être mesurées sur le diamètre de chaque cercle entourant chaque zone. La tolérance dans ces mesures ne peut dépasser + ou - 1mm, pour les zones 10, 9, 8 et + ou - 2mm pour les autres zones, mesurées du centre vers la périphérie.

Zone	Diamètre des blasons et des zones de score en cm		Zone	Diamètre des blasons et des zones de score en cm		Tolérance mm
	122	80		60	40	
10X	6,1	4	10 poulies	3	2	1
10	12,2	8	10 classiques	6	4	1
9	24,4	16	9	12	8	1
8	36,6	24	8	18	12	1
7	48,8	32	7	24	16	2
6	61	40	6	30	20	2
5	73,2	48	5	36	24	2
4	85,4	56	4	42	28	2
3	97,6	64	3	48	32	2
2	109,8	72	2	54	36	2
1	122	80	1	60	40	2

B.2.1.4 : Diamètres des blasons aux différentes distances : aux distances de 90, 70 et 60m, le blason de 122cm sera utilisé. Aux distances de 50 et 30m, le blason de 80cm sera utilisé (excepté pour la division "arc standard").

B.2.1.4.1 : Le centre du jaune devra être à 1,30m du sol en estimant de manière uniforme le niveau. La tolérance dans la mesure est de + ou - 5cm.

B.2.1.4.2 : Lorsque des blasons multifaces à disposition triangulaires (5 ou 6 anneaux) sont utilisés à 50, 40 et 30m, ou pour les blasons de 4 cibles, la distance maximale au-dessus du sol du centre de la (des) cible(s) la (les) plus haute(s) sera de 172cm et la distance minimale au-dessus du sol du centre des cibles les plus basses sera de 90cm. La distance minimale entre les zones de marque de deux cibles à la même hauteur sera de 2cm.

Les blasons de 4 cibles ne peuvent pas être utilisés sur des buttes de tir rondes (pour application en France voir article C.1).

B.2.1.4.3 : Disposition des blasons pour les duels en arcs à poulies :

Les blasons de 80cm à 6 anneaux seront disposés sur les buttes de tir de la manière suivante :

- * **Pour les Epreuves Eliminatoires** (sans tir alterné) : 1 blason sera placé horizontalement à gauche du centre (l'athlète de gauche devra y tirer 3 flèches) et 1 blason sera placé à droite du centre (l'athlète de droite devra y tirer 3 flèches).
- * **Pour les Finales** (tir alterné), 1 blason sera placé sur chaque cible.
- * **Pour les Equipes ou Equipes Mixtes**, chaque équipe aura une cible avec 2 blasons placés horizontalement sur la même cible, 1 blason pour 3 flèches (équipe) ou 2 flèches (Equipe Mixte). Les athlètes d'une équipe peuvent choisir sur quel blason tirer, pour autant que chaque blason ait 3 flèches (Equipe) ou 2 flèches (Equipe Mixte).

B.2.1.4.4 : Lorsqu'une disposition horizontale à 3 centres (blasons de 80cm réduits) est utilisée à 30m, les centres des blasons seront à 130cm (+ ou - 5cm) au-dessus du sol. La distance minimum entre les zones de marque sera de 2cm (Cf. croquis en [Annexe 4](#)).

B.2.1.5 : Matériaux des blasons : les blasons seront en papier 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 LES BUTTES DE TIR

La dimension d'une cible (butte de tir), qu'elle soit ronde ou carrée, ne doit pas être inférieure à 124cm, dans tous les sens, de manière à ce que, si une flèche venait à manquer de justesse la zone de score la plus basse, la flèche puisse se planter toujours dans la cible.

B.2.2.1 : Les buttes de tir doivent être solidement fixées au sol, de manière à ne pas être renversées par le vent. 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 de blasons multiples, afin qu'une flèche qui traverse ne soit pas endommagée par le support (chevalet).

B.2.2.2 : Les buttes de tir doivent être numérotées. Les n° auront 30cm de hauteur. Ils seront noirs sur fond jaune et jaunes sur fond noir alternativement (par exemple : n°1, noir sur fond jaune, n°2 jaune sur fond noir, etc,...). Les n° 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 DE TEMPS

B.2.3.1 SONORES ET VISUELS

Le directeur des tirs contrôle le tir :

- le début et la fin de chaque période de tir avec un sifflet ou tout autre appareil émettant un signal sonore ;
- chaque temps limite avec des horloges digitales, des feux, des drapeaux, des panneaux et/ou tout autre moyen simple visuel en complément des 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 des chronomètres digitaux sont utilisés, les feux ne sont pas obligatoires.

Quand les deux systèmes sont utilisés, ils doivent être synchronisés. S'il y a une divergence entre les deux, les chronomètres digitaux ont la priorité.

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

Lors du tir alterné lors des matches, pour chaque archer, 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.

Quand le contrôle du temps de tir se fait manuellement avec des panneaux, ces 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

Les deux panneaux doivent être placés des deux côtés du terrain, de manière à ce que tous les athlètes puissent voir en même temps la même face du panneau.

B.2.4 EQUIPEMENTS DIVERS

Les équipements suivants sont obligatoires pendant les championnats et les Jeux. Ils sont recommandés en fonction de l'importance des autres tournois :

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** (ABC, CAB, BCA ou AB/CD, CD/AB), si tous les concurrents ne tirent pas tous en même temps). 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 nécessaires.

B.2.4.3 : **Un grand tableau d'affichage** pour afficher les résultats partiels après chaque volée, pour au moins les huit meilleurs archers de chaque catégorie, ainsi que les scores limites de qualification.

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

Note : cela semble aisé et intéressant avec l'utilisation de l'informatique.

B.2.4.5 : Lors des épreuves éliminatoires et finales de l'épreuve olympique, **un tableau portant le nom et le n° de dossard** de l'archer (tirs individuels) ou portant les 3 initiales officielles de l'Association Membre qui concourt en équipe. Ces tableaux seront placés au-dessus des cibles à la place du n° de cible. Les inscriptions auront au moins 25cm de haut.



B.2.4.6 : Un totalisateur (boulier) de trois ou quatre chiffres sera placé au-dessous de chaque cible lors des épreuves éliminatoires de l'épreuve olympique. Les chiffres (4 pour les équipes) n'auront pas moins de 25cm de haut. Ce système rendra la mise à jour du tableau d'affichage facultatif.

B.2.4.7 : Un tableau commandé à distance par compétiteur (équipe) sera placé à chaque cible lors des épreuves finales de l'épreuve olympique. Ce tableau doit comporter des chiffres pour marquer les scores des 3 flèches individuelles et 3 chiffres pour marquer le total ou le nombre de sets de chaque duel. Il doit aussi y avoir de la place pour inscrire le nom de l'archer et de son pays ou le nom du pays pour le tir par équipes.

B.2.4.8 : On installera **des abris** près des cibles lors des épreuves finales. Ils seront utilisés par les arbitres, les marqueurs et les agents des archers.

B.2.4.9 : 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.2.4.10 : Des fanions, en tissu léger et de couleur facilement visible (ex : jaune), servant **d'indicateurs de direction du vent** doivent être installés au-dessus de chaque centre de la cible, 40cm au-dessus du point le plus haut de la cible ou du n° de cible. Pour chaque cible, les dimensions des fanions doivent être de 30cm maximum et de 25cm minimum.

B.2.4.11 : Des manches à air doivent être installés pour tous les championnats du monde en extérieur et lors des Jeux Olympiques. Ces manches à air seront au nombre minimum de 2 sur chaque terrain de tir, aux extrémités du terrain, entre la ligne de tir et les cibles à 1/3 de distance des cibles.

(Non applicable en France)

B.2.4.12 : Une plate-forme surélevée, équipée de sièges pour le directeur des tirs.

B.2.4.13 : Une sonorisation, ainsi que des téléphones, des radios (ou tout autre appareil similaire) doit servir à faciliter la communication entre les officiels lors des grands tournois.

B.2.4.14 : 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, avec un abri contre les intempéries, devront être placées aux endroits appropriés le long de la ligne d'attente pour les épreuves de qualification et d'élimination.

B.2.4.15 : Un signal d'attente, pour indiquer une interruption du tournoi, consistant en un feu rouge clignotant, peut être utilisé sur le terrain de tir par le directeur des tirs en cas de panne, de ricochet de flèche, de problème aux cibles. Un tel dispositif peut être intégré aux feux de contrôle de temps ou en être indépendant, mais placé à proximité.

B.2.4.16 : 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. Il doit être solidement fixé pour résister au vent. Il doit être changé par le marqueur, aidé par les autres archers de la cible, lorsque les points sont enregistrés et les flèches retirées de la cible, avant de quitter la cible.

B.2.4.17 : Un système automatique de scores ne peut être utilisé que lors des épreuves finales.

B.2.4.18 : Une caméra de télévision de petit diamètre pourra être installée au centre de la cible.

B.3 LES EQUIPEMENTS DES ARCHERS

Cet article décrit le type d'équipement que les archers sont autorisés à utiliser lorsqu'ils tirent dans des épreuves FITA. Il est de la responsabilité du compétiteur d'utiliser un équipement en conformité avec les règles. En cas de doute, l'archer montrera cet équipement au(x) juge(s) avant de l'utiliser en compétition. Tout archer utilisant du matériel non conforme aux règles de la FITA peut être disqualifié.

Nous donnerons tout d'abord les règles générales qui s'appliquent à toutes les disciplines de la FITA. Puis viendront les règles spéciales qui ne s'appliquent qu'à certaines disciplines. Pour les archers handicapés, se référer au Chapitre I – [Les Règlements Généraux – Article C.2.](#)



B.3.1 L'ARC RECURVE (ARC CLASSIQUE)

Dans la division "arc recurve" (ou arc recourbé ou arc classique), 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 et biathlon-archerie. 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.

Est-ce que l'utilisation d'un arc recurve, muni d'accessoires normalement dévolus aux arcs à poulies, est autorisée dans la division arcs à poulies ?

Réponse de la WA : Le Comité Constitution et Règlements de la WA a décidé que, selon les articles A.6, B.3.1 et B.3.3, les divisions arcs recurve et arcs compound font partie de deux types de compétition bien différents. La division arcs à poulies n'est pas ouverte : l'arc à poulies est clairement défini dans l'article B.3.3.1 l'arc recurve est décrit dans l'article B.3.1.1.

Selon ces règles, les compétiteurs arcs recurve peuvent uniquement disputer les épreuves FITA et recevoir des récompenses ou améliorer des records FITA dans leur propre division en utilisant des équipements tels que décrits dans l'article B.3.1. Un équipement différent ne fait pas d'un arc recurve un arc à poulies.

Cependant, un tel matériel pourrait être utilisé lors de compétitions non reconnues par la WA.

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'encoche (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'encoche, 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 œilleton), 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 : il ne peut y avoir plus d'un système de visée.

B.3.1.5.1 : Il n'y 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 se régler latéralement et verticalement. Il est sujet aux clauses suivantes :

- une rallonge est autorisée ;
- une plaquette, ou une bande, sur laquelle sont autorisées les distances peut être fixée sur l'arc comme repère 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.

Précision de la World Archery : Tunnel "Beiter" à fibres optiques :

Le Comité Technique de la World Archery 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 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 représenter ainsi la perception du plan de tir.

Ce matériel est admis dans la division arc à poulies.



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.

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 World Archery : Fibre optique

Si la fibre optique du viseur est droite, elle 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.

B.3.1.6.1: 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 World Archery 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 à des 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 l'encoche.

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.

B.3.1.9.1 : Pourvu qu'elles 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.

L'usage d'une longue vue électronique sur la ligne de tir est autorisé au même titre que les longues vues traditionnelles utilisées en compétition pour autant qu'il n'y ait pas de pièce dans le circuit électronique de la longue vue servant d'appareil de communication.

De plus, l'appareil est légal, dans la mesure où l'écran de la longue vue électronique est utilisé strictement pour observer l'impact des flèches en cible, de la même façon que d'une longue vue traditionnelle.

B.3.1.9.2 : Dans l'épreuve olympique 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 FITA STANDARD

Il est défini comme suit : [l'article B.3.1](#) sera appliqué dans son ensemble avec les autorisations et/ou les restrictions suivantes :

B.3.2.1 : **L'arc** doit être simple, soit en plusieurs parties (avec un fût en métal ou en bois sans passage possible de la flèche à l'intérieur du fût), soit d'une seule pièce. Dans les deux cas, les branches doivent être en bois et/ou en fibre de verre.

B.3.2.1.1 : **La corde** ne doit pas être en un matériau plus sophistiqué que le dacron.

B.3.2.1.2 : **Le repose flèche** peut être flexible ou rigide, mais il doit être simple et non réglable. Un point de pression peut être utilisé, mais il doit être simple et non réglable. De plus, il ne peut pas se trouver à plus de 2cm en arrière de la fenêtre du fût (point pivot).

B.3.2.1.3 : Un simple **contrôleur d'allonge**, sonore ou visuel. Un tel objet ne peut indiquer que la longueur de l'allonge.

B.3.2.1.4 : **Le viseur** doit être simple et ne peut pas comporter de crémaillère verticale, ni de pignons, ni de vis pour un réglage minutieux. Le réglage latéral se fait avec une vis. Le point de visée peut être en fibre optique.

B.3.2.1.5 : **Stabilisateurs** : les amortisseurs ou les compensateurs (TFC) ne sont pas autorisés.

B.3.2.1.6 : **Les flèches** : leur choix ne doit pas dépasser la qualité XX75 ou un modèle équivalent au niveau du prix et des performances. Les encoches doivent être simples, à fixer soit à l'extérieur, soit à l'intérieur de la flèche. Les pointes peuvent être coniques ou ogivales. Les plumes peuvent être en plastique ou naturelles.

B.3.2.1.7 : **Les protections pour les doigts** ne peuvent pas comporter de repères durs, ni de plaques de localisation ou appareils similaires.

B.3.2.1.8 : **Des jumelles, une longue vue** et d'autres moyens optiques ne peuvent pas être utilisés pour voir les impacts des flèches. Les lunettes de tir ne sont pas autorisées.

B.3.2.1.9 : **Des accessoires** sont autorisés, tels qu'une dragonne, un carquois (à porter à la ceinture ou à poser sur le sol, un pose arc et des marques pour les pieds (qui ne peuvent dépasser le sol de plus de 1cm).

Des systèmes pour soulever 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, ne constituent pas une plateforme qui pourrait enjamber la ligne de tir et n'aient pas une hauteur de plus de 2cm.

Note : l'arc complet, non bandé mais avec tous ses accessoires (la stabilisation quand elle est montée dans n'importe quelle direction), doit pouvoir passer dans un trou ou un anneau de 12,2cm de diamètre intérieur (avec + ou - 0,5mm de tolérance).



B.3.3 L'ARC COMPOUND (ARC À 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.3.3.1 : 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. 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.3.3.1.1 : Sa puissance ne peut pas dépasser 60 livres.

B.3.3.1.2 : Les écarteurs sont autorisés. 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.3.3.1.3 : 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.3.3.2 : 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 FITA 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.3.3.3 : 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.3.3.4 : Un contrôleur d'allonge : voir [l'article B.3.1.4](#).

B.3.3.5 : Un viseur, fixé à l'arc.

B.3.3.5.1 : 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.3.3.5.2 : Une rallonge est admise. Le point de visée peut être en fibre optique.

B.3.3.6 : Des stabilisateurs et compensateurs : voir [articles B.3.1.6 et B.3.1.6.1](#).

B.3.3.7 : Des flèches : voir articles [B.3.1.7 et B.3.1.7.1](#).

B.3.3.8 : Une protection pour les doigts : voir articles [B.3.1.8 et B.3.1.8.1](#). 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.

B.3.3.9 : Des jumelles, une longue vue : voir articles [B.3.1.9 et B.3.1.9.1 à B.3.1.9.4](#).

Les longues vues électroniques sont autorisées.

B.3.3.10 : Des accessoires : voir articles [B.3.1.10 et B.3.1.10.1](#).

B.3.4 POUR TOUTES LES DIVISIONS

Il est défendu :

B.3.4.1 : De porter devant la ligne d'attente tout appareil électronique de communication et des casques d'écoute ou d'appareils pour atténuer les bruits (réduction sonore).

B.3.5 : Lors des Jeux Olympiques, aucun système de communication électronique n'est autorisé sur le terrain de compétition, sauf ceux nécessaires au comité d'organisation.



B.4 LE TIR

Rappel : Lorsqu'une compétition donne droit à des distinctions de la World Archery (ETOILE WA, WA TARGET, ARROW HEAD, Record du Monde), les règlements de la World Archery doivent être intégralement appliqués afin que les compétiteurs, en différents endroits ou pays, suivent les mêmes règles de tir.

B.4.1 : Chaque archer doit tirer ses flèches par volées de 3 ou de 6 flèches, sauf indication contraire.

B.4.1.1 : On ne peut tirer que dans une seule direction.

B.4.1.2 : L'épreuve-1440 de tir sur cibles en plein air peut être tirée en 1 ou 2 jours. Si on tire en 2 jours, on peut tirer les deux longues distances le premier jour et les courtes le deuxième jour ou le contraire.

B.4.1.3 : La double épreuve 1440 de tir sur cibles en plein air sera tirée en 2 ou 4 jours consécutifs.

B.4.1.4 : Réservé

B.4.1.5 : L'épreuve olympique sera tirée selon les articles du § A.7 (article 4.5.1.4 du Livre 1)

B.4.1.6 : L'épreuve arcs à poulies sera tirée selon les articles du § A.7 (articles 4.5.1.5 du livre 1)

B.4.2 : Il y a un temps limite alloué au compétiteur pour tirer une volée de 3 ou 6 flèches (voir aussi les articles du paragraphe B.5.4. et suivants).

B.4.2.1 : Le temps maximum autorisé pour tirer une volée de 3 flèches est de 2 minutes. Il est de 4 minutes pour tirer une volée de 6 flèches.

B.4.2.2 : Toute flèche tirée avant ou après le signal de contrôle de temps ou hors de la séquence, sera considérée comme faisant partie de cette volée. Elle 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 : 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 à la volée suivante.

B.4.2.4 : Dans le cas d'un problème d'équipement, l'archer devra appeler un arbitre en se retirant de la ligne de tir. 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.

B.4.2.5 : Un problème d'équipement ne doit, à aucun moment, retarder le tournoi de plus de 15 minutes ou permettre un quelconque entraînement.

B.4.2.6 : Au cas où un compétiteur ne serait pas capable de continuer le tir 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 s'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 a un maximum de 15 minutes pour agir ainsi.

B.4.2.7 : Lors de l'épreuve Olympique (duels) ou des duels Arcs à Poulies, il n'y aura pas de temps supplémentaire accordé pour un problème d'équipement ou pour le traitement d'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.4.2.8 : Les scores des athlètes individuels (ou les équipes) ayant des exemptions ou des matches forfaits ne seront pas comptés et ils progresseront vers l'épreuve suivante.



Lors du championnat du monde, ils peuvent s'entraîner sur le terrain d'entraînement ou sur un espace non utilisé du terrain de compétition.

Pour les autres compétitions, ils peuvent s'entraîner sur des cibles désignées (attribuées) à moins qu'un terrain d'entraînement adjacent ne soit disponible.

Précision de la World Archery : 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 commence par un tirage au sort (tir alterné), l'archer, qui est sans adversaire au moment du tirage au sort, bénéficie d'une exemption.

B.4.2.9 : Dans l'épreuve olympique FITA 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 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.4.2.10 : L'entraînement sur le terrain de compétition pendant les exemptions sera limité à 3 flèches par volée et au maximum à 3 sets pour les arcs classiques et à 5 volées pour les arcs à poulies.

Si l'archer tire plus de 3 flèches par volée, après avoir été averti par un juge, il peut être exclu de cet entraînement, mais une telle infraction restera sans effet sur le match suivant.

B.4.3 : Les compétiteurs ne peuvent pas lever leur bras d'arc avant que le signal de début du tir ne soit donné.

B.4.4 : 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.4.5 : Une flèche ne peut être tirée à nouveau sous aucun prétexte.

B.4.5.1 : Cependant, une flèche n'est pas considérée comme tirée :

- si la flèche est tombée 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 (voir 1, note importante, ci-dessous) ;
- si le blason ou la butte 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.

(1) Note importante concernant B.4.4.1

Précision du Comité des Juges de la World Archery (World Archery 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. 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 ;
- lors d'une épreuve sans duel : le compétiteur a le choix de continuer de tirer ou d'utiliser la procédure d'équipement défectueux. 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.4.6 : 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 dérange pas les autres compétiteurs.

Précision de la World Archery : 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.4.6.1 : Dans l'épreuve olympique par équipes, les 3 archers de l'équipe et l'entraîneur peuvent s'assister verbalement, qu'ils soient sur la ligne de tir ou non. Pendant le tir, l'entraîneur ne peut donner d'aide que depuis son emplacement réservé.

B.4.7 : Toutes les flèches d'entraînement seront tirées sous le contrôle d'un directeur des tirs. Elles ne compteront pas pour les scores (voir [l'article A.3](#)).

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

B.5.1 : Un, deux ou trois archers peuvent tirer en même temps sur la même cible.

B.5.1.1 : Si 3 archers tirent à un par cible, la rotation sera ABC, CAB, BCA, ABC, etc...

B.5.1.2 : Si 4 archers tirent par deux sur la même cible, la rotation sera AB/CD, CD/AB, AB/CD, etc...

B.5.1.3 : En rythme A-B-C et AB/CD, quelle que soit la distance, la position des archers, sur la ligne de tir, sera celle qu'ils auront décidée entre eux. Cet agrément est validé pour la totalité de la compétition. Ils doivent donc tirer sur les blasons réduits de 80 cm selon leur accord.

Les arbitres doivent être informés de cet accord. Ils avertiront l'organisateur.

S'il n'y a pas eu d'accord, ils doivent tirer selon les positions allouées par l'organisateur.

B.5.1.4 : Lorsque le tir se déroule sur des blasons multi faces (5 ou 6 anneaux), chaque compétiteur doit tirer sur son propre blason :

- avec 3 archers par cible : l'archer A doit tirer sur le blason du bas à gauche, l'archer B sur le blason du centre en haut, l'archer C sur le blason du bas à droite ;
- avec trois (3) athlètes par cible, dans le cas d'une disposition horizontale à 3 centres à 30m, l'athlète positionné à gauche tirera à gauche, l'athlète positionné au milieu tirera au milieu et l'athlète positionné à droite tirera sur le centre à droite.
- avec 4 archers par cible : l'archer A tire sur le blason du haut à gauche, l'archer B sur le blason du haut à droite, l'archer C sur le blason du bas à gauche, l'archer D sur le blason du bas à droite.

B.5.1.5 : L'ordre de tir peut être modifié temporairement afin d'effectuer une modification essentielle à l'équipement ou pour changer une corde ou pour un traitement médical mineur. Si une modification (ou un problème médical) devenait essentielle quand l'archer se trouve sur la ligne de tir, le compétiteur doit faire un pas en arrière et appeler un arbitre. L'arbitre, après avoir vérifié le bien-fondé du retrait de la ligne de tir de cet archer, s'arrangera avec le directeur des tirs pour que le compétiteur puisse tirer les flèches restantes avant que le signal pour aller aux cibles ne soit donné. Une annonce sera faite aux archers par haut-parleur. Cette procédure n'est pas valable pour les épreuves éliminatoires et finales, comme indiqué à l'article B.4.2.8.

B.5.2 : Aux championnats du monde FITA, Coupes du Monde et autres compétitions internationales importantes:-

B.5.2.1 : Lors des épreuves de qualification, 2 ou 3 archers tireront en même temps sur la même cible. Ils tireront des volées de 6 flèches.



B.5.2.2: Lors des épreuves éliminatoires et finales individuelles ou des duels Arcs à Poulies :

- Durant les duels des épreuves éliminatoires et finales, l'athlète placé sur la ligne supérieure pour chaque paire (du tableau) tirera de la position de gauche pour ce duel. L'attribution des buttes de tir à chaque étape de la compétition relève du choix de l'organisateur ;
- lors des 1/64, 1/32 et 1/16 de finales éliminatoires, 2 archers tireront sur la même cible. Lors des 1/8 de finales éliminatoires, chaque archer tirera sur sa propre cible. Ils enregistreront les scores et récolteront les flèches eux-mêmes ;
- lors des épreuves finales (match individuel tir alterné), chaque archer tire sur sa propre cible et ne participe ni à la récolte des flèches, ni au score. Chaque compétiteur désigne son représentant (agent) qui observe l'établissement des scores, marque les impacts et effectue le retrait des flèches de la cible. Ces flèches seront rendues à l'archer après chaque volée à partir de la deuxième volée (par les coureurs) ;
- lors des matches en tir alterné, l'archer (l'équipe), ayant la meilleure place à 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 (l'équipe) ayant le nombre de points de set cumulé le plus bas 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 à la volée suivante.
- Durant les matches, il n'y aura qu'un seul coach par archer ou par équipe sur le terrain de compétition. Le coach doit se placer dans son emplacement particulier.

B.5.2.3: Dans l'épreuve olympique par équipes, quand les 2 équipes tirent en même temps :

- dans les épreuves éliminatoires et finales, la position gauche/droite de l'équipe est déterminée par le tableau des matches utilisé (l'organisateur a le choix du tableau des matches à utiliser). Durant la première série de matches, l'équipe placée sur la ligne supérieure pour chaque paire (du tableau) tirera depuis le côté gauche pour ce match. L'attribution des cibles relève du choix de l'organisateur ;
- les deux équipes commenceront chaque volée de leur match avec les 3 archers en arrière de la ligne de 1m. Dès que le directeur des tirs démarre le match et le décompte de temps, le premier archer peut franchir la ligne de 1m ;
- les athlètes d'une équipe tireront 2 flèches chacun, dans l'ordre qu'ils auront choisi.
- 1 seul athlète occupera la ligne de tir, les autres athlètes resteront derrière la ligne de 1m. Il ne devra pas y avoir plus d'un athlète à la fois devant la ligne de 1m.
- les compétiteurs en fauteuil roulant peuvent rester sur la ligne de tir durant toute la durée du duel. Ils indiqueront qu'ils ont fini de tirer en levant la main au-dessus de leur tête ;
- en se déplaçant pour tirer, les compétiteurs ne peuvent pas sortir les flèches du carquois avant d'être sur la ligne de tir ;
- les violations de ces règles seront sanctionnées comme cela est spécifié au [paragraphe B.8](#) ;

B.5.2.4: Dans l'épreuve olympique par équipes, épreuves finales avec tir alterné :

- les deux équipes débiteront chaque volée de leur match avec leurs 3 archers derrière la ligne de 1m ;
- l'équipe ayant obtenu le meilleur classement lors de l'épreuve de qualification décidera de l'ordre de tir de la première volée. A la volée suivante, l'équipe ayant le score cumulé le plus bas commencera le tir. Si les équipes sont à égalité, l'équipe ayant commencé le match tirera la première ;
- quand la première équipe (chaque membre de l'équipe tire 1 flèche) a tiré 3 flèches (2 flèches pour les équipes mixtes) et que l'archer est revenu en arrière de la ligne de 1m, le chronomètre de cette équipe est arrêté en affichant le temps qui reste ;
- quand le score de la dernière flèche est affiché sur le tableau de marque près de la cible, le chronomètre de la deuxième équipe est mis en marche et le premier archer de cette équipe peut franchir la ligne de 1m et commencer le tir ;
- cela est répété jusqu'à ce que chaque équipe ait tiré 6 flèches (4 flèches pour les équipes mixtes) ou que le temps imparti soit écoulé.
- lorsqu'on utilise le tir alterné lors du tir par équipes, les équipes doivent alterner leurs membres après chaque tir de manière à ce que chaque membre de l'équipe ait tiré 1 flèche dans chaque phase de rotation.



B.5.3 : Lors des autres tournois :

B.5.3.1 : Lors des épreuves de qualification, les athlètes tirent des volées de 6 flèches aux longues distances et des volées de 3 ou 6 flèches aux courtes distances.

B.5.3.2 : Epreuve Olympique et duels Arcs à Poulies : voir [article B.5.2](#) qui s'applique avec les exceptions suivantes :

- lors des 1/8 de finales éliminatoires, l'organisateur peut attribuer une cible à 1 ou 2 compétiteurs. Ils enregistreront les scores et récolteront les flèches eux-mêmes ;
- lors des 1/4 de finales, il y aura 1 compétiteur par cible. Selon le désir des organisateurs, les matches pourront être tirés simultanément. Dans ce cas, les compétiteurs enregistreront les scores et récolteront les flèches eux-mêmes. S'il n'y a pas suffisamment de décompteurs de temps pour chronométrer chaque match individuellement, le directeur de tir contrôlera tous les matches ensemble ;
- dans toutes les autres épreuves finales individuelles (duel individuel, tir alterné), chaque archer tirera sur sa propre cible et ne participera, ni à l'enregistrement des scores, ni à la récolte des flèches. Chaque compétiteur désigne son représentant (agent) qui observera l'établissement des scores, marquera les impacts des flèches et retirera les flèches de la cible. Ces flèches seront rendues à l'archer à la fin de chaque volée dès la deuxième volée.

B.5.3.3 : Epreuve par équipes

Une équipe est constituée des 3 meilleurs archers (ou 2 meilleurs pour une équipe mixte) issus de la phase de qualification, à moins que le capitaine d'équipe notifie par écrit au DOS (Directeur des tirs) ou à l'arbitre responsable du changement de compétiteur(s) au moins 1 heure avant le début du tir. L'archer intégrant l'équipe doit avoir participé à la phase de qualification.

En cas de changement, seuls les archers de l'équipe ayant participé à la phase éliminatoire et finale pourront se voir décerner des récompenses (médailles ou autres).

Une infraction à cette règle vaudra la disqualification de l'équipe.

B.5.4 TEMPS DE TIR ET SEQUENCE DE TIR

B.5.4.1 : 20 secondes est le temps dévolu à un athlète pour tirer 1 flèche (y compris pour résoudre une égalité) lors des tirs alternés, lors des duels de l'Epreuve Olympique et duels Arcs à Poulies.

B.5.4.2 : 40 secondes est le temps alloué au compétiteur

- pour résoudre une égalité
- pour tirer 1 flèche (flèches à rattraper)
- pour qu'une équipe mixte tire 2 flèches et pour résoudre une égalité

B.5.4.3 : 1 minute est le temps alloué à une équipe pour tirer 3 flèches (1 par archer) pour résoudre une égalité lors du tir par équipes.

B.5.4.4 : 80 secondes est le temps dévolu à une équipe mixte pour tirer 4 flèches (2 par athlètes)

B.5.4.5 : 2 minutes est le temps alloué à l'archer pour tirer une volée de 3 flèches ou à une équipe pour tirer 6 flèches.

B.5.4.6 : 4 minutes est le temps alloué à l'archer pour tirer une volée de 6 flèches.

B.5.4.7 : La période de tir peut être allongée lors de circonstances exceptionnelles

B.5.4.8 : Des signaux sonores et visuels indiquent le début et la fin du temps limite.

B.5.4.8.1 : Un signal visuel doit être donné quand il ne reste que 30 secondes dans la séquence de tir, sauf lors des épreuves finales de l'épreuve olympique avec tir alterné.

B.5.4.8.2 : Des signaux visuels doivent être placés de part et d'autre du terrain et, si nécessaire, dans la zone de séparation entre les hommes et les 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 à une distance inférieure à 30m et doivent être visibles par tous les archers en position de tir.

B.5.4.8.3 : 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.5.4.8.4 : 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 (A, B, C ou 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 également 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 (voir l'article B.5.4.) 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.

Quand on doit tirer 6 flèches en deux volées de 3, la procédure est répétée avant d'aller marquer les points aux cibles.

Lorsque le feu rouge s'allume après une volée de 3, de 6 (ou deux volées de 3 flèches) ou 6 flèches (3x2 flèches de l'épreuve par équipes), selon les distances ou l'épreuve, 3 signaux sonores retentissent afin que les archers puissent commencer à enregistrer les scores.

B.5.4.8.5 : 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.5.5 : Aucun compétiteur ne pourra occuper la ligne de tir tant que le signal approprié n'aura pas été donné.

B.5.5.1 : 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. Quand les feux sont utilisés, aucun compétiteur ne peut occuper la ligne de tir avant que le signal approprié ne soit donné.

B.5.5.2 : 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.

B.5.6 : Si le tir est suspendu par le directeur des tirs pour une raison valable, le temps disponible sera réajusté :

B.5.6.1 : 40 secondes ou 20 secondes par flèche seront accordées, lors de l'épreuve olympique et de duels Arcs à Poulies.

B.5.6.2 : Dans l'épreuve olympique par équipes en tir alterné, 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.5.6.3 : Dans l'épreuve olympique par équipes des autres tournois, 20 secondes par flèche seront accordées. Le tir reprendra depuis la ligne de tir.

B.6 L'ETABLISSEMENT DES SCORES

B.6.1 : Il doit y avoir suffisamment de marqueurs afin d'assurer qu'il y ait un marqueur pour chaque cible.

B.6.1.1 : Ces marqueurs peuvent être des compétiteurs quand il y a plus d'un compétiteur par cible.

Un marqueur doit être désigné à chaque cible

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



B.6.1.2 : L'établissement des scores se fera après chaque seconde volée de 3 flèches ou après chaque volée de 6 flèches.

B.6.1.3 : Les marqueurs devront inscrire la valeur des flèches sur les feuilles de marque dans l'ordre décroissant, selon les indications de l'athlète (ou de son agent) à qui appartiennent les flèches. Les autres athlètes de la cible devront vérifier la valeur de chaque flèche annoncée et, en cas de désaccord, appeler l'arbitre désigné qui prendra la décision finale.

B.6.1.4 : Lors de l'éliminatoire de l'épreuve olympique, la valeur de la flèche est annoncée par le concurrent. Son adversaire contrôle la valeur de chaque flèche et en cas de désaccord, il sera fait appel à l'arbitre dont la décision est finale.

B.6.1.4.1 : Un athlète peut obtenir un score maximum de 30 points (pour 3 flèches) 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 : Aussitôt qu'un athlète obtient 6 points de set (6 sur 10 possibles) dans un duel en 5 sets, il est déclaré vainqueur du duel et passe à l'étape suivante.

B.6.1.5 : Lors de l'épreuve olympique par équipe, les éliminatoires ou les finales par équipe mixte (arc classique), en cas de tir simultané, par équipes, le score sera cumulé en ordre décroissant pour les 6 flèches de l'équipe.

Les valeurs des flèches de chaque équipe doivent être annoncées par un athlète désigné par équipe. Son adversaire doit vérifier l'exactitude des valeurs annoncées et, en cas de désaccord, appeler l'arbitre désigné dont la décision sera finale.

B.6.1.5.1 : Une équipe peut marquer un maximum de 60 points par set et une équipe mixte un maximum de 40 points (avec deux (2) flèches par athlète). L'équipe avec le score le plus élevé de la volée obtient deux (2) points de set et, en cas d'égalité, chaque équipe marque un (1) point.

B.6.1.5.2 : Aussitôt qu'une équipe atteint cinq (5) points de set (sur les huit (8) possibles pour un duel en quatre (4) sets) celle-ci est déclarée vainqueur et progresse vers l'étape suivante.

B.6.1.6 : Lors des épreuves finales, la valeur des flèches sera terminée par l'arbitre marqueur, dans l'ordre d'arrivée des flèches. Ces valeurs non officielles seront contrôlées, et changées si nécessaire, par l'agent de l'archer au moment de l'enregistrement officiel des scores à la butte de tir. L'agent de l'athlète (de l'équipe) adverse vérifiera la valeur de chaque flèche et, en cas de désaccord, appellera l'arbitre qui prendra la décision finale.

B.6.1.7 : Les athlètes peuvent déléguer à leur capitaine d'équipe ou à un autre athlète tirant sur la même butte de tir le droit de marquer leurs points et de retirer leurs flèches, pourvu qu'ils n'aillent pas eux-mêmes à la butte de tir (par exemple, un athlète handicapés).

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 relevés et enregistrés.

B.6.2.2 : Si plus de 3 (ou 6) 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.6.2.2.1 : Pour l'épreuve de duels Arcs à Poulies par équipes, les flèches peuvent être tirées dans n'importe quel ordre, mais si plus de 3 flèches (2 pour l'équipe mixte) sont tirées dans le même blason, toutes les flèches seront considérées comme faisant partie de cette volée, mais seules les valeurs des 3 flèches (2 flèches pour l'équipe mixte) les plus basses compteront. Les autres flèches dans le même blason seront enregistrées comme manquées (M).

Toutes les flèches manquant la partie extrême de la zone bleue du 5 sera enregistrée comme manquée.



B.6.2.3 : 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.6.2.4 : Tous les impacts de flèches doivent être correctement cochés, après que les scores aient été enregistrés et les flèches retirées de la cible.

B.6.2.5 : La valeur des flèches, enfouies dans la cible et non visibles de l'extérieur du blason, sera uniquement donnée par un arbitre.

B.6.2.6 : La valeur d'une flèche

B.6.2.6.1 : 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 ou 6 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.

B.6.2.6.2 : 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.6.2.6.3 : 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.6.2.6.4 : Ayant embouti une autre flèche dans l'encoche et restant fixée dans celle-ci, prend la valeur de la flèche emboutie.

B.6.2.6.5 : En frappant une autre puis, après déviation, se plantant en cible, a la valeur de son propre impact.

B.6.2.6.6 : 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.6.2.6.7 : 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.6.2.6.8 : Touchant la cible en dehors des zones marquantes, sera comptée comme une flèche manquée [M].

B.6.2.7 : 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 attribuée au concurrent.

B.6.2.8 : Lors de l'épreuve olympique et des duels arcs à poulies : une flèche rebondissant, passant à travers la cible ou y restant pendue n'arrête pas la compétition.

B.6.2.9 : 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 l'athlète de manière à prouver que l'athlète est d'accord sur la valeur de chaque flèche, ainsi que sur les totaux, le nombre de 10 et le nombre de X. Si le marqueur participe au tir, il doit faire signer sa feuille de marque par un athlète ayant tiré sur la même butte de tir

B.6.4.1 : Il y aura 2 feuilles de score par cible, l'une peut 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 sans signatures totaux, nombre de 10, nombre de X 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 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 supérieure au score réel (dans quel cas, le score réel le plus bas sera utilisé).

B.6.4.2 : Pour les épreuves éliminatoires et finales, les feuilles de marque seront signées par les deux athlètes du duel, montrant ainsi que tous deux, ou leurs agents, sont d'accord avec la valeur de chaque flèche, les totaux, le nombre de 10, le nombre de X et le résultat du duel. Toute information manquante sur la feuille de score sera considérée comme non existante (0) pour les classements.

B.6.5 : Dans l'éventualité d'une égalité dans les scores totaux, le départage se fera de la manière suivante :

B.6.5.1 : Dans toutes les épreuves, sauf pour les égalités décrites à l'article B.6.5.2

- **Individuels et équipes**

- ✓ plus grand nombre de 10 (10 et X) ;
- ✓ plus grand nombre de X (10 intérieur) ;
- ✓ si l'égalité subsiste, les compétiteurs sont déclarés ex aequo. Mais, pour des raisons de classement (par exemple le positionnement 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 phases éliminatoires, pour la 8^{ème} place dans le cas de qualifiés pour la phase éliminatoire (interprétation de la FITA en date du 27 avril 2011), pour la progression d'une étape à l'autre de la compétition ou pour l'attribution de médailles, doit se faire, après les matches, par des tirs de barrage, sans prendre en considération le nombre de 10 et X (10 intérieurs).

B.6.5.2.1 : Le départage des égalités pour entrer dans les épreuves éliminatoires doit se faire sur la dernière distance tirée, dès que les résultats de l'épreuve de qualification ont été vérifiés. A 30m, le barrage se déroule ainsi :

- Pour les individuels, il y aura un compétiteur par cible, sur des cibles neutres au milieu du terrain ;
- Pour les individuels, quand ils tirent sur des blasons réduits, le compétiteur tirera sur le blason selon sa position (A,B,C,D) utilisé durant la compétition ;
- Pour chaque équipe, on utilisera une butte de tir par équipe avec des blasons triangulaires ou des blasons réduits placés en triangle. Les archers de l'équipe décideront sur quel blason ils tireront.



B.6.5.2.2:**• Individuels (duels)**

- ✓ 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 avec 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.6.5.2.3:**• Equipes (duels)**

- ✓ un seul tir de barrage d'une volée de 3 flèches (1 par archer, 2 pour les équipes mixtes) 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 ;
- ✓ si nécessaire, il sera à nouveau tiré un barrage de 3 flèches (1 par archer) au plus haut total de points, suivi de l'évaluation la plus près du centre, jusqu'à ce que l'égalité soit résolue ;
- ✓ lors des tirs alternés, alternés, l'équipe qui a tiré en premier au début du match commencera lors du tir de barrage ;
- ✓ lors des tirs alternés, l'alternance entre les équipes se fera après que chacun des membres d'une équipe ait tiré 1 flèche ;

B.6.5.2.4: Pour les épreuves de duels Arcs à Poulies :

- * Un tir de barrage d'une seule flèche (pour les équipes, 1 par archer) pour le score
- * Si l'égalité subsiste, l'équipe ayant tiré la flèche la plus proche du centre l'emportera. Si elles sont encore à égalité, la deuxième flèche la plus proche du centre déterminera le vainqueur. Si nécessaire, une évaluation de la flèche suivante la plus proche du centre sera faite jusqu'à résolution de l'égalité.

B.6.5.2.5: 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.6.6: Le classement définitif devra suivre la procédure ci-dessous. Toutefois, seuls les 8 meilleurs athlètes (équipes) seront classé(e)s individuellement.

B.6.6.1: Les athlètes éliminés pendant les 1/8 de finales seront classés 9^{ème}, ceux éliminés en 1/16 de finales seront classés 17^{ème}, etc ... en fonction de l'épreuve éliminatoire.

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 cumulés lors du dernier duel. Si l'égalité subsiste, ils seront déclarés ex aequo.

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 ex aequo.

B.6.7 : A la fin du tournoi, le comité d'organisation doit fournir les résultats complets à tous les participants : compétiteurs, capitaines d'équipes, membres du Conseil de la FITA et du Congrès présents, arbitres et directeurs de tir.

B.7 LE CONTROLE DES TIRS ET LA SECURITE

B.7.1 : Un directeur des tirs doit être désigné

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, à la discrétion des organisateurs, pour aider le directeur des tirs dans son travail.



B.7.2 : Le directeur des tirs prendra et renforcera toute mesure de sécurité qu'il juge nécessaire (voir aussi [article B.1.12](#)). 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.7.2.6 : Le directeur des tirs, en accord avec les arbitres, peut prolonger la séquence de tir dans des circonstances exceptionnelles. Toute modification de la règle doit être annoncée aux compétiteurs avant qu'elle ne prenne effet. Quand on utilise des moyens de contrôle de temps visuels, on ne peut pas toucher aux 30 dernières secondes.

B.7.2.7 : La WA a entraîné et engagé des cameramen et des photographes qui travailleront au-delà de la zone des spectateurs. Leur position sera déterminée par le Délégué Technique, les mesures de sécurité sont sous sa responsabilité. Ils auront un uniforme WA spécial indiquant leurs droits.

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, il perdra la valeur de la flèche ayant le score le plus élevé de 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 olympique 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 (voir [paragraphe B.5.2](#), [article B.5.2.3](#) pour les archers en fauteuil roulant).

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, butte naturelle, 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 à l'article 3.7.4 du Livre 1 de la WA.

B.8.1.4 : Un compétiteur, qui participe dans une catégorie telle qu'établie au [chapitre A.5](#) 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, reconnu 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 (voir [l'article B.3](#)).

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. Les compétiteurs et les officiels doivent se conformer à la Constitution et aux Règles de la WA, ainsi qu'aux décisions et directives que les juges estiment nécessaire de prendre.

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 : Un athlète qui persiste à utiliser une technique d'allonge considérée dangereuse par les arbitres sera immédiatement invité par le Président de la Commission des arbitres ou par le Directeur des tirs à arrêter le tir et quitter le terrain.

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.

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 olympique FITA 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 (ou 6 flèches selon le cas) 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 : Dans l'épreuve olympique par équipes, si un des membres de l'équipe tire plus de 2 flèches lors d'une volée, 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, dans l'épreuve de duels Arcs à Poulies par équipes, plus de 3 flèches (2 pour l'équipe mixte) sont tirées dans le même blason, toutes les flèches seront considérées comme faisant partie de cette volée, mais seules les 3 valeurs (2 pour l'équipe mixte) les plus basses compteront. Les autres flèches, dans le même blason, seront enregistrées comme manquées. Toute flèche manquant la partie extrême de la zone bleue du 5 sera enregistrée comme manquée.

B.8.2.9 : Une flèche, 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 1 m 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 1 m 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 WA 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 est interdit de fumer dans et/ou devant la zone des archers.

B.8.4.2 : Aucun compétiteur ne peut toucher à l'équipement d'un autre, sauf si celui-ci le permet.



B.8.4.3 : Aucun compétiteur ne peut armer son arc, avec ou sans flèche, sauf lorsqu'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 compétiteur 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 : Lorsqu'il arme son arc, le compétiteur 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, filets, parois, butte naturelle, etc...). Voir [l'article B.7.7.](#)

B.9 L'ARBITRAGE

B.9.1 : Le travail des juges est de s'assurer que le tournoi se déroule selon les règles de la WA et dans un esprit d'honnêteté pour tous les compétiteurs.

B.9.1.1 : Il doit y avoir au moins 1 arbitre pour 10 cibles lors du tir sur cibles, sauf lors des tournois tirés selon l'article 3.11.1.1 du livre 1.

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 WA 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 plein air, 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.10.2 : Supprimé

B.10.3 : 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 cible 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.10.4 : Si un équipement du terrain apparaît comme défectueux ou si un blason est trop abîmé, les archers ou les capitaines d'équipes peuvent demander aux arbitres de faire remplacer ou de remédier aux défauts constatés.

B.10.5 : Les requêtes concernant le déroulement du tir ou le comportement d'un compétiteur doivent être déposées avant la prochaine phase de la compétition.

B.10.6 : 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.10.7 : Lors des épreuves par équipes, la décision prise par un Juge concernant l'utilisation du carton jaune (Cf. [article 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 - Article 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 dispositions d'un terrain FITA

ANNEXE 3 : LES FEUILLES DE MARQUE

Epreuve de qualification (2x70m – arc classique et 2x50m – arc à poulies)

Feuilles de marque par Sets – Arc Classique – Sets de 3 flèches – individuel

Arc Classique – Sets de 6 flèches – équipe – 8^{ème} de finale

Arc Classique – Sets de 4 flèches – double mixte – 8^{ème} de finale

Sets de 6 flèches – équipe D1 – Saison régulière

Arc Classique – Sets de 6 flèches – filière par équipe – Poule et Classement

Les Equipes

ANNEXE 4 : POSITIONS DES BLASONS

Blasons 3x80cm – 6 zones de score de 5 à 10

Blasons 4x80cm – 6 zones de score de 5 à 10

Blasons 2x80cm – 6 zones de scores de 5 à 10

Blasons de 80cm réduits à 30m – **Rythme AB/CD**

Blasons de 80cm réduits à 30m – **Rythme A B C**

Blasons de 80cm réduits à 30m – **2 archers par cible**

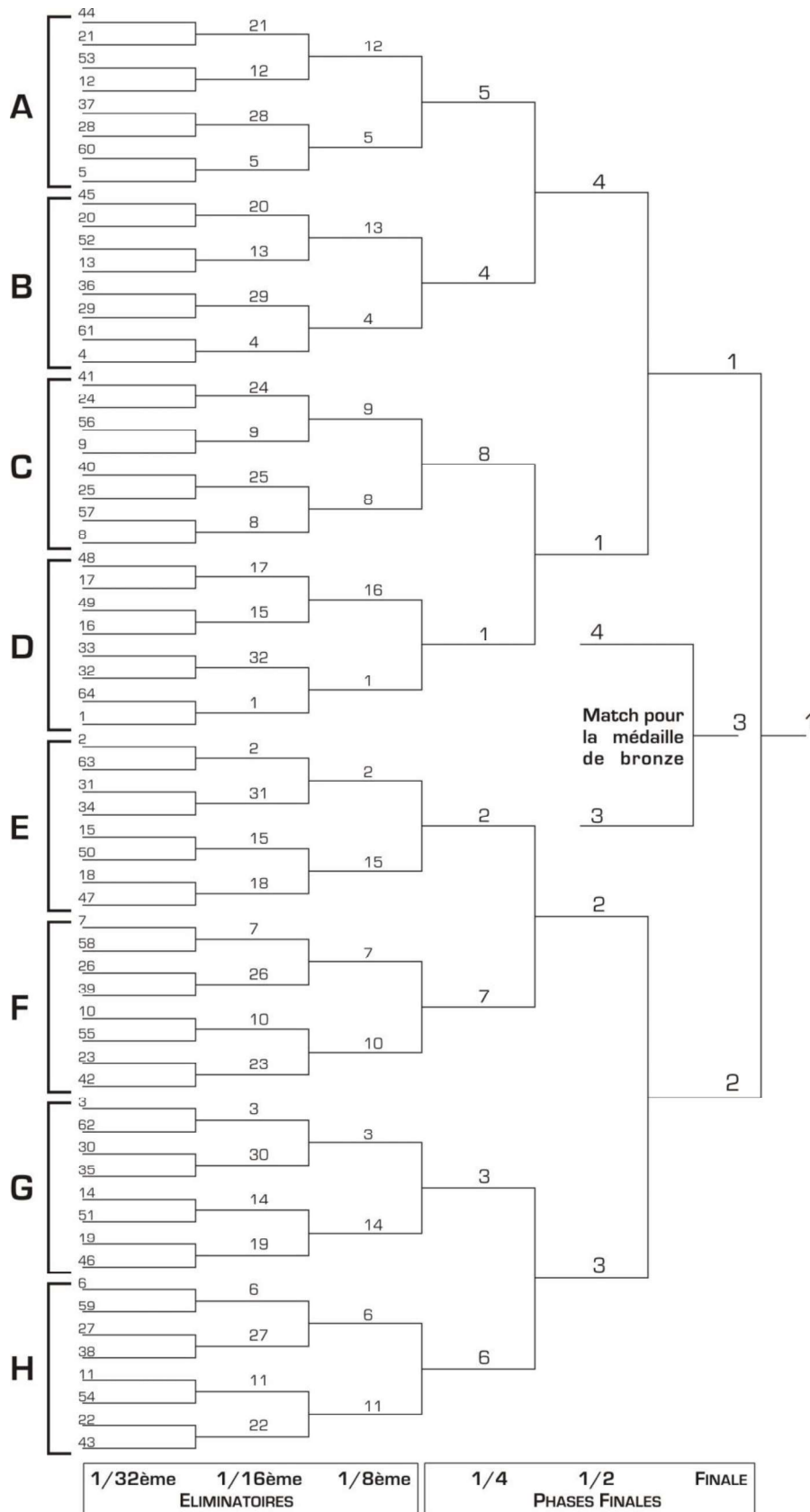
Blasons réduits de 80cm à 30m – **Disposition horizontale – Règlement international FITA 4 distances**



ANNEXE 1

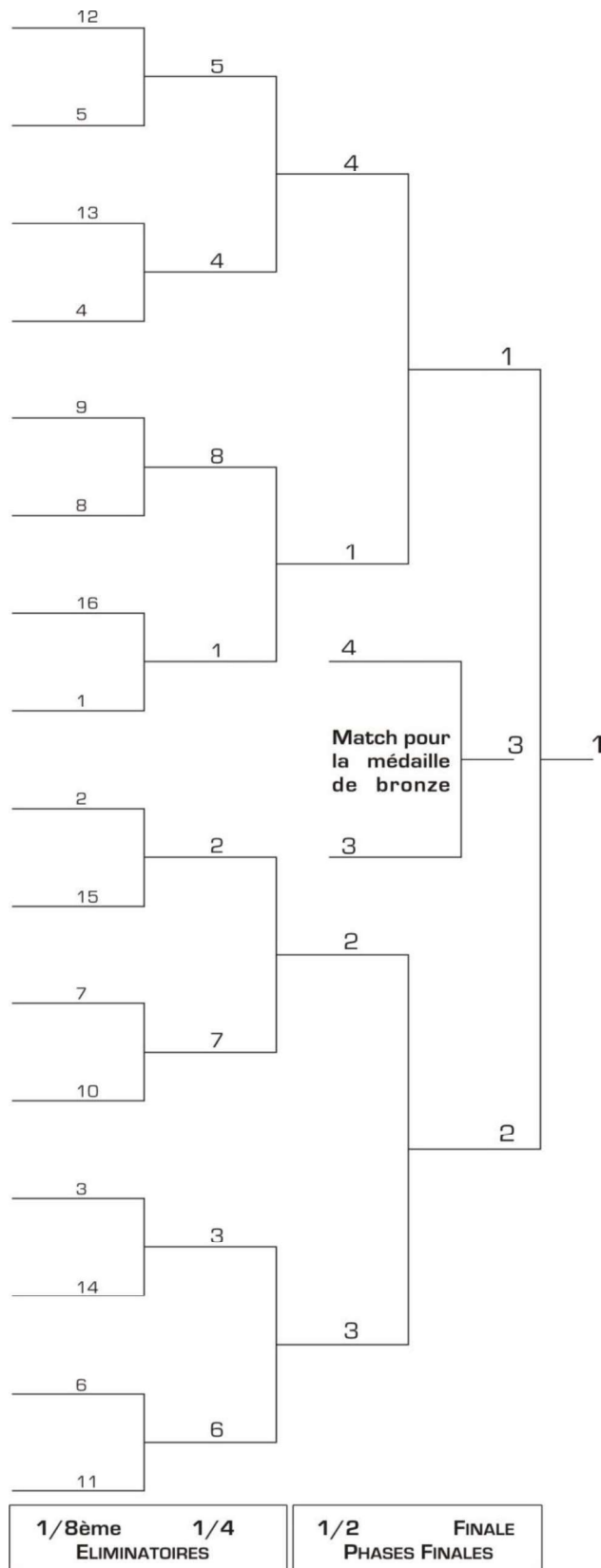
**CHAMPIONNAT DE TIR EN PLEIN AIR
GRILLE DE REPARTITION POUR LES PHASES FINALES INDIVIDUELLES**

REGLEMENT FRANCAIS



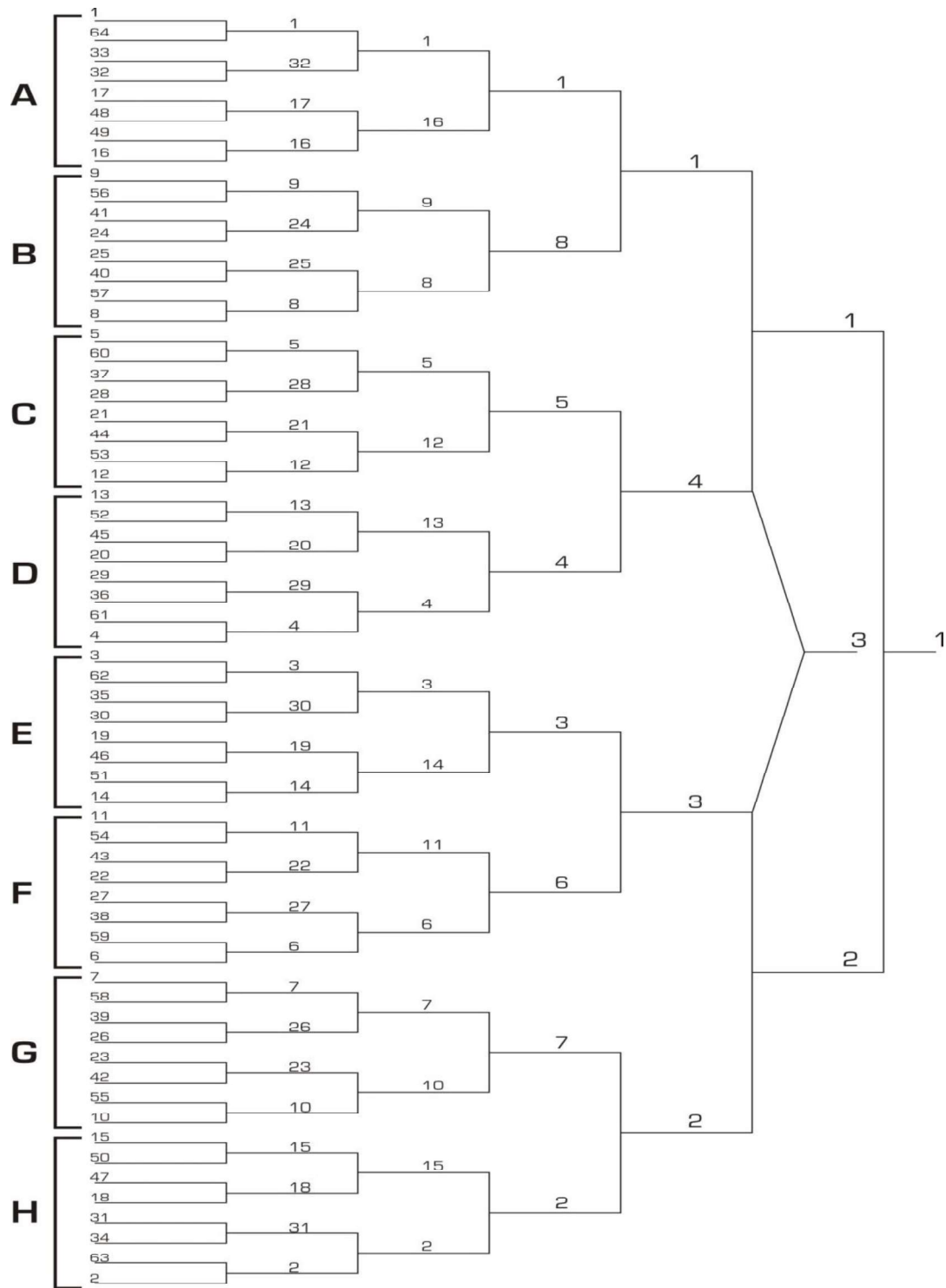
**CHAMPIONNAT DE TIR EN PLEIN AIR
GRILLE DE REPARTITION POUR LES PHASES FINALES PAR EQUIPES**

REGLEMENT FRANCAIS



**CHAMPIONNATS DE TIR EN PLEIN AIR
GRILLE DE REPARTITION POUR LES PHASES FINALES INDIVIDUELLES**

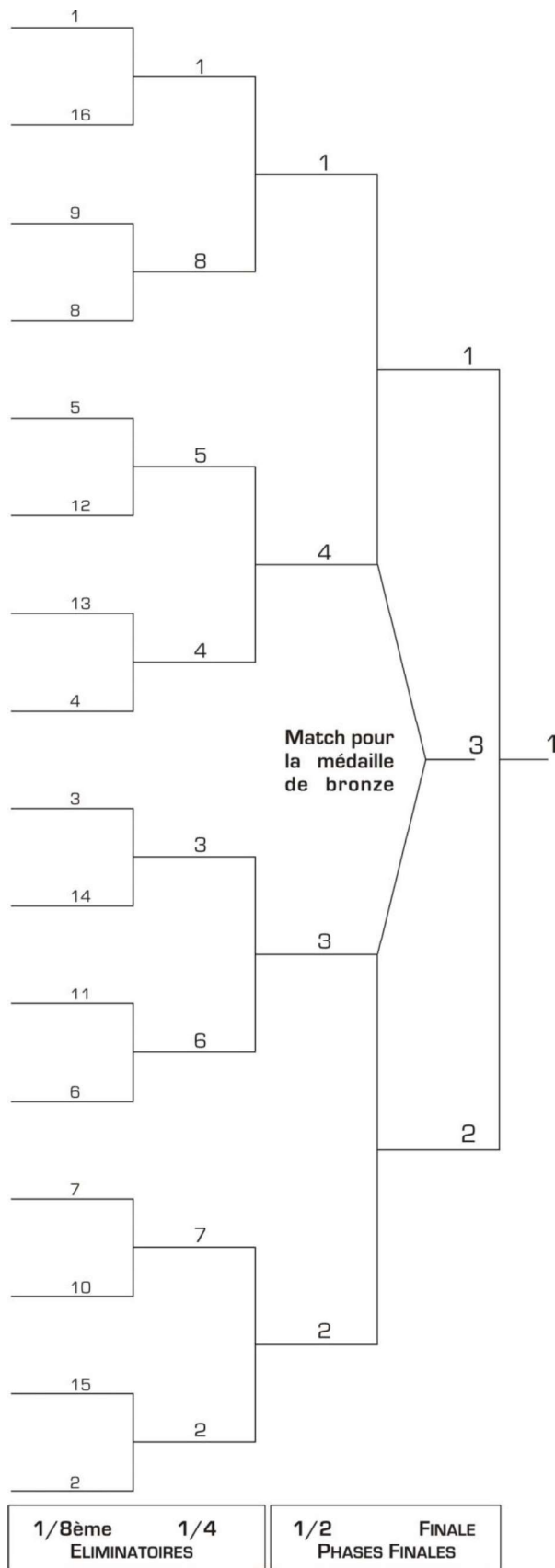
REGLEMENT INTERNATIONAL



	1/32	1/16	1/8	1/4	1/2	BRONZE	OR
	ELIMINATOIRES			PHASES FINALES			
Ordre des Tirs	SIMULTANES ABCDEFGH			CD/EF GH/AB	EFGH/ ABCD		

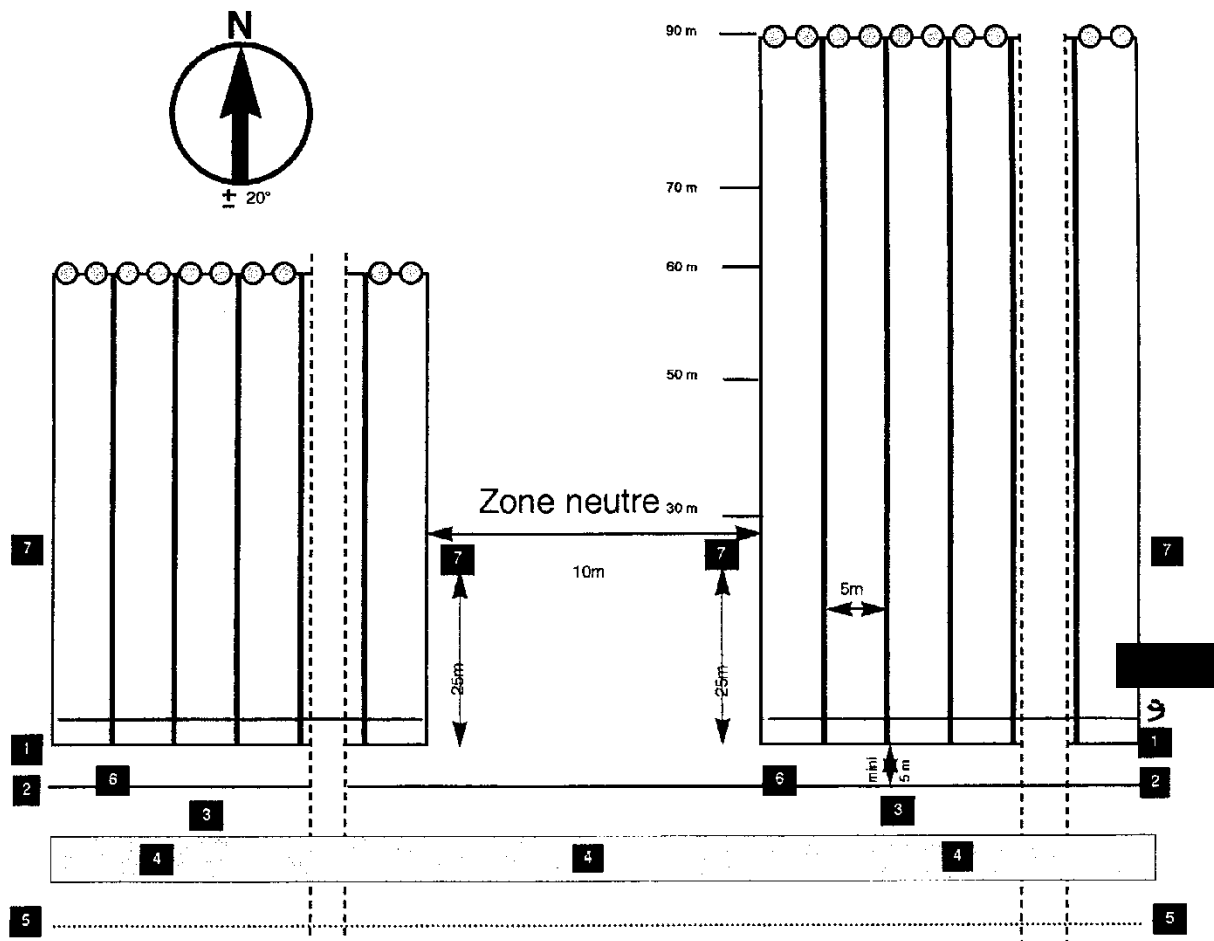
**CHAMPIONNAT DE TIR EN PLEIN AIR
GRILLE DE REPARTITIONS POUR LES PHASES FINALES PAR EQUIPES**

REGLEMENT INTERNATIONAL



ANNEXE 2

DISPOSITION D'UN TERRAIN FITA



- | | |
|------------------------------|---|
| 1. Ligne de tir | 5. Barrières pour les spectateurs |
| 2. Ligne d'attente | 6. Sièges et parasols pour les arbitres |
| 3. Zone du matériel (arcs) | 7. Feux + Horloges Digitales |
| 4. Zone de repos des archers | 8. Poste du Directeur des tirs |
| | 9. Ligne des 3m |

Un couloir de 2m de largeur, réservé à la TV et aux photographes, peut être tracé derrière la ligne d'attente. Dans ce cas, la ligne la plus près de la zone du matériel deviendra la nouvelle ligne d'attente.

ANNEXE 3 : LES FEUILLES DE MARQUE

EPREUVES DE QUALIFICATION (2x70M - ARC CLASSIQUE ET 2x50M - ARC A POULIES)

	1	2	3	4	5	6	Volée	Distance	FITA	10	10X
1											
2											
3											
4											
5											
6											
TOTAL											

Signature Archer

Signature Marqueur

							REPORT				
	1	2	3	4	5	6	Volée	Distance	FITA	10	10X
1											
2											
3											
4											
5											
6											
TOTAL											
Barrage							1	2	3	4	

Signature Archer

Signature Marqueur

TOTAL 1^{er} 70m

TOTAL 2^{ème} 70m

TOTAL GENERAL



FEUILLE DE MARQUE PAR SETS

Arc Classique - Sets de 3 flèches - Individuel - 32^{ème} de finale

NOM :
PRENOM :
CLUB :



1/32^{ème} de finale

Résultat match:

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

Gagné/Perdu

Signatures :

1/16^{ème} de finale

Résultat match:

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

Gagné/Perdu

Signatures :

1/8^{ème} de finale

Résultat match:

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

Gagné/Perdu

Signatures :

1/4 de finale

Résultat match:

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

Gagné/Perdu

Signatures :

1/2 finale

Résultat match:

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

Gagné/Perdu

Signatures :

Petite Finale / Finale

Résultat match:

N° set	Flèches	Score Set	Point (G:2; N:1; P:0)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1					
2					
3					
4					
5					
Barrage					

Gagné/Perdu

Signatures :



Arc Classique - Sets de 6 flèches - Equipe - 8^{ème} de finale



CATEGORIE :

CLUB :

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 :

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 :

1/8^{ème} 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 :

Arc Classique - Sets de 4 flèches - Double Mixte - 8^{ème} de finale

CATEGORIE :

CLUB :
Nom :
Nom :



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 :

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 :

1/8^{ème} 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 :

Sets de 6 flèches - Equipe D1 - Saison régulière



CLUB :

CATEGORIE :

Match :

Résultat match:

N° Set	Fleches	Score Set	Point (G2, N-1, P2)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1					
2					
3					
4					
Barrage					

Signatures :

Match :

Résultat match:

N° Set	Fleches	Score Set	Point (G2, N-1, P2)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1					
2					
3					
4					
Barrage					

Signatures :

Match :

Résultat match:

N° Set	Fleches	Score Set	Point (G2, N-1, P2)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1					
2					
3					
4					
Barrage					

Signatures :

Match :

Résultat match:

N° Set	Fleches	Score Set	Point (G2, N-1, P2)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1					
2					
3					
4					
Barrage					

Signatures :

Match :

Résultat match:

N° Set	Fleches	Score Set	Point (G2, N-1, P2)	Point Set Adversaire	Score Set Adversaire
1					
2					
3					
4					
Barrage					

Signatures :

Résultat match:

Résultat match:

Résultat match:

Résultat match:

Résultat match:

Résultat match:

Résultat match:

Résultat match:

Résultat match:



Arc Classique - Sets de 6 flèches - Filière par équipe - Poule et Classement



CLUB :

CATEGORIE :

Match de poule 1

Résultat match:

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

Signatures :

Gagné/Perdu

Match de Poule 2

Résultat match:

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

Signatures :

Gagné/Perdu

Match de Poule 3

Résultat match:

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

Signatures :

Gagné/Perdu

Match de Classement 1

Résultat match:

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

Signatures :

Gagné/Perdu

Match de Classement 2

Résultat match:

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

Signatures :

Gagné/Perdu



LES EQUIPES

	Flèche 1	Flèche 2	Total 2 flèches	Volée Total 6 flèches	Cumul	Nombre de 10	Nombre de 10 X
1							
2							
3							
4							
TOTAUX							
Barrage			1	2	3		

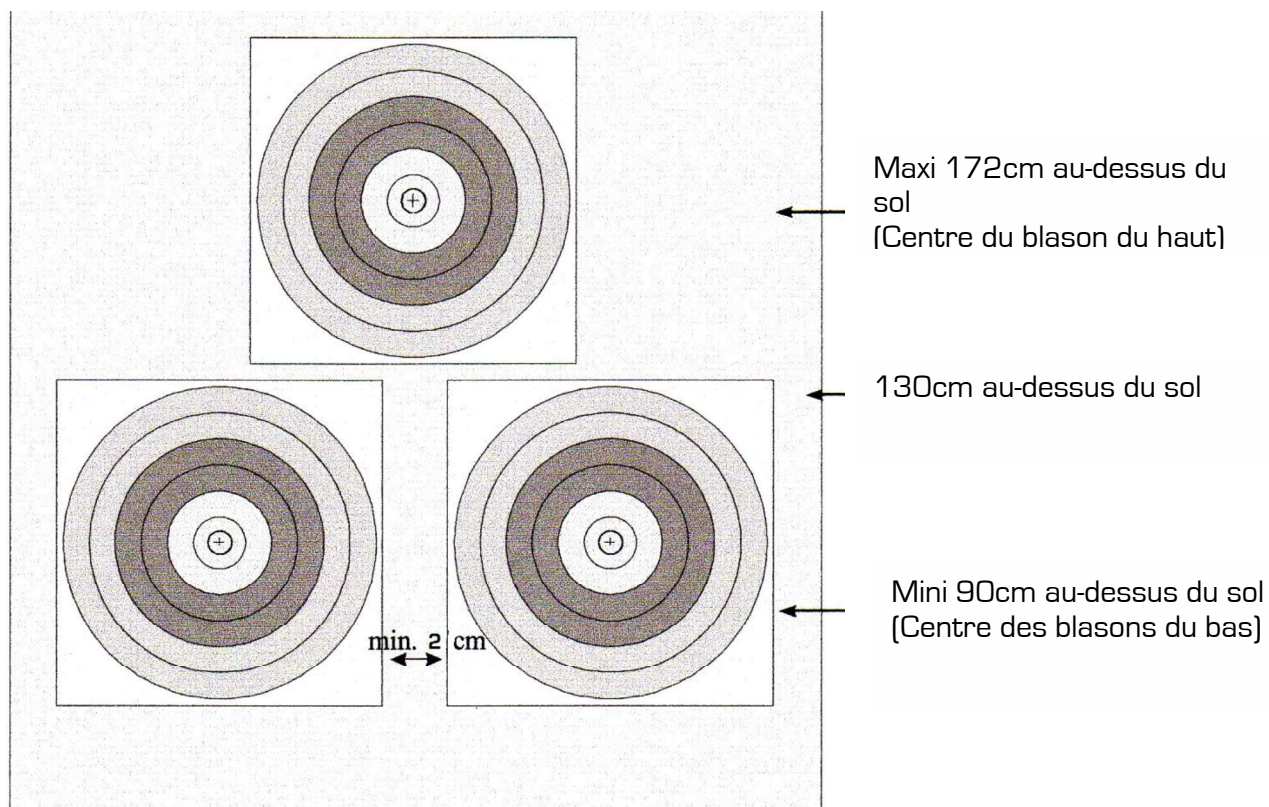
Signature Equipe

Signature Marqueur

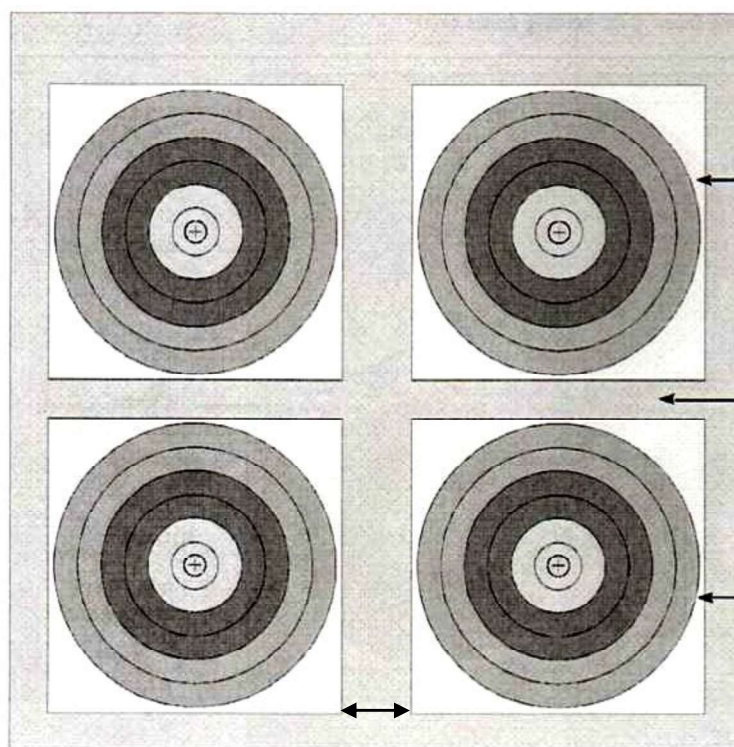


ANNEXE 4 POSITION DES BLASONS

3 x 80cm Blasons 6 zones de score de 5 à 10



4 x 80cm - Blasons 6 zones de score de 5 à 10



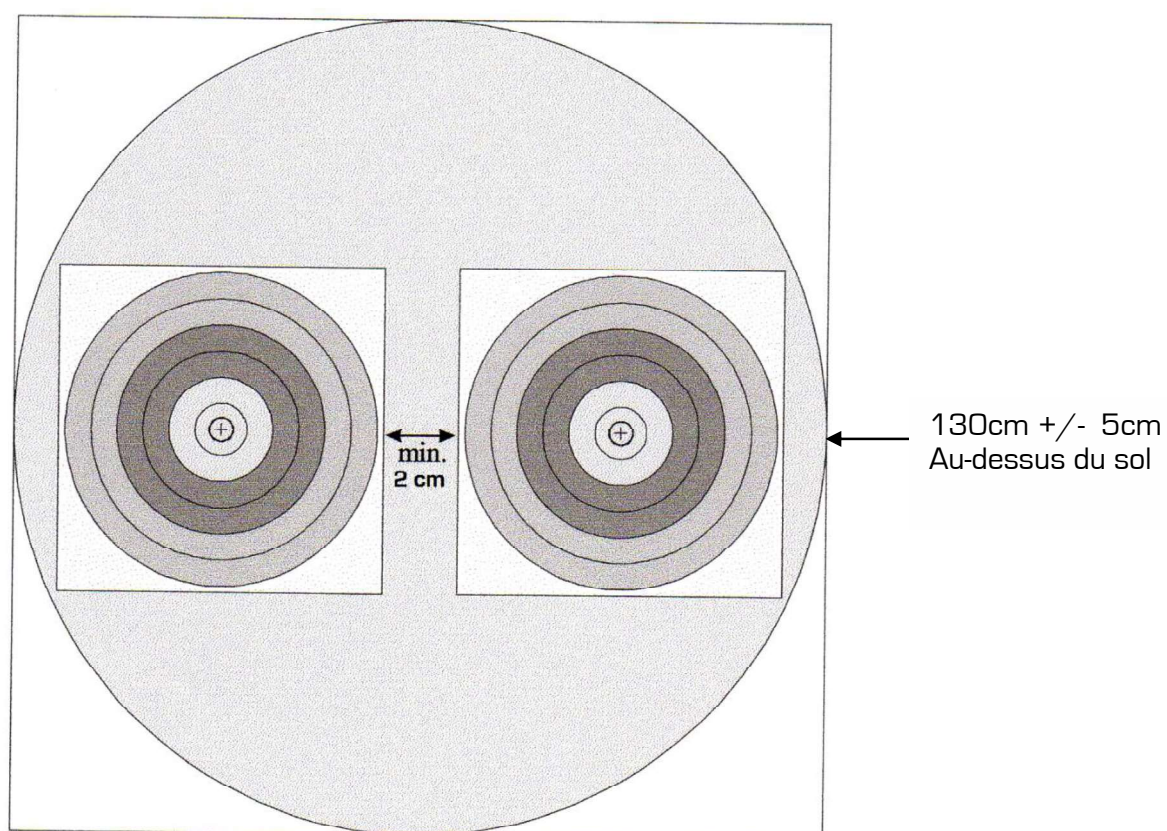
Maxi 172cm au-dessus du sol
(Centre du blason du haut)

130cm +/- 5cm
Au-dessus du sol

Mini 90cm au-dessus du sol
(Centre des blasons du bas)

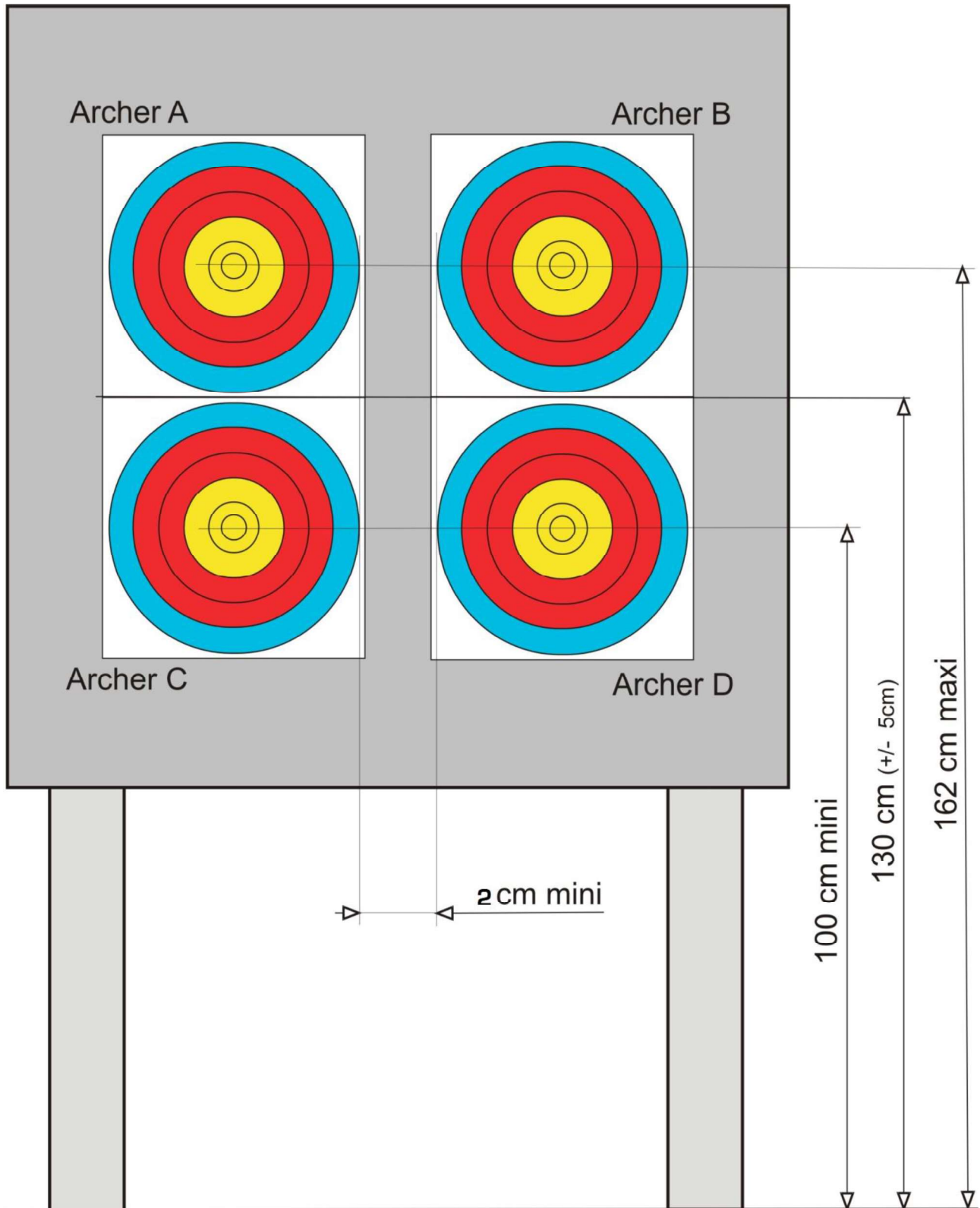


2 x 80cm Blason 6 zones de scores de 5 à 10



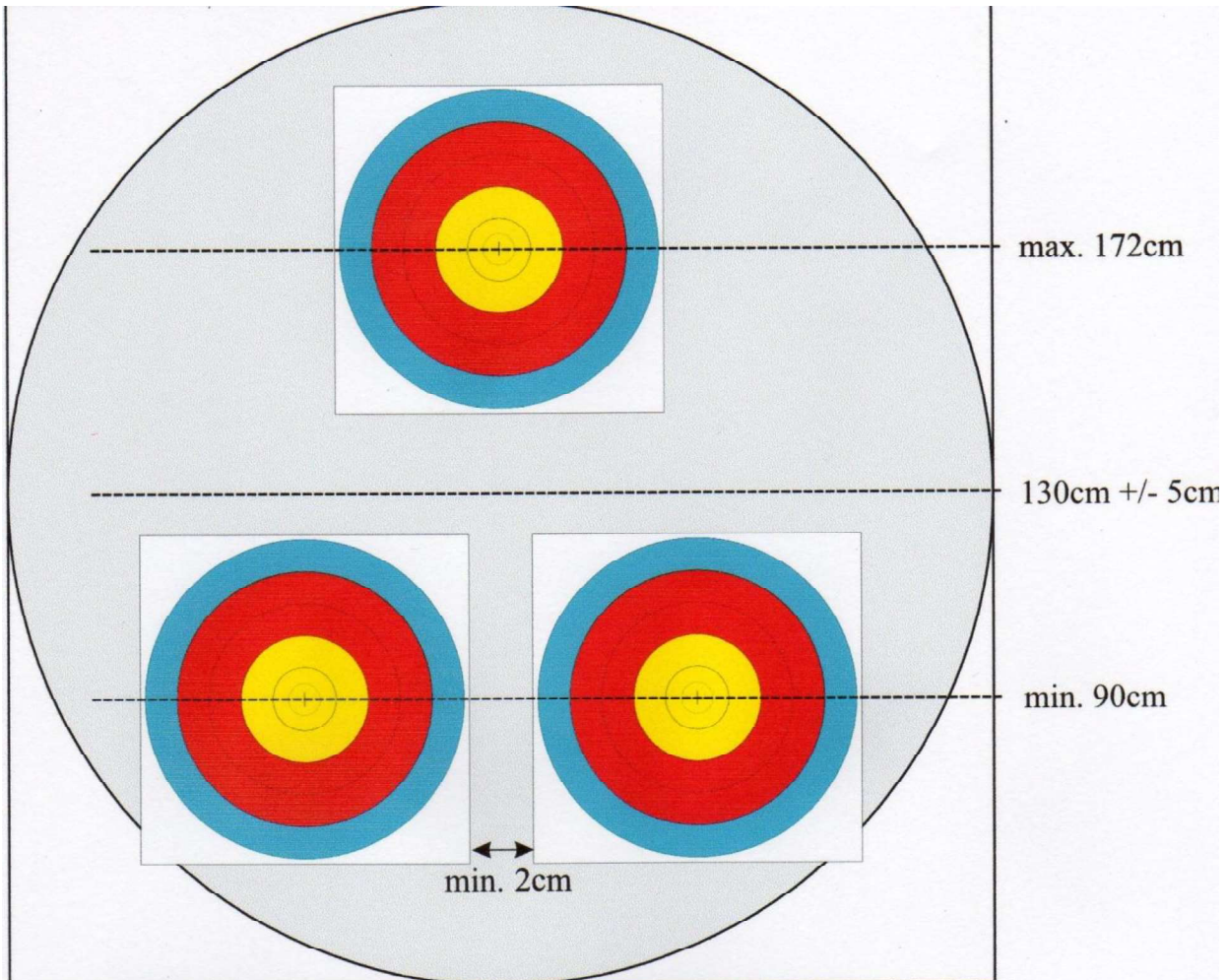
BLASONS DE 80cm REDUITS à 30m - 5 zones de score du 10 au 6

Rythme AB / CD



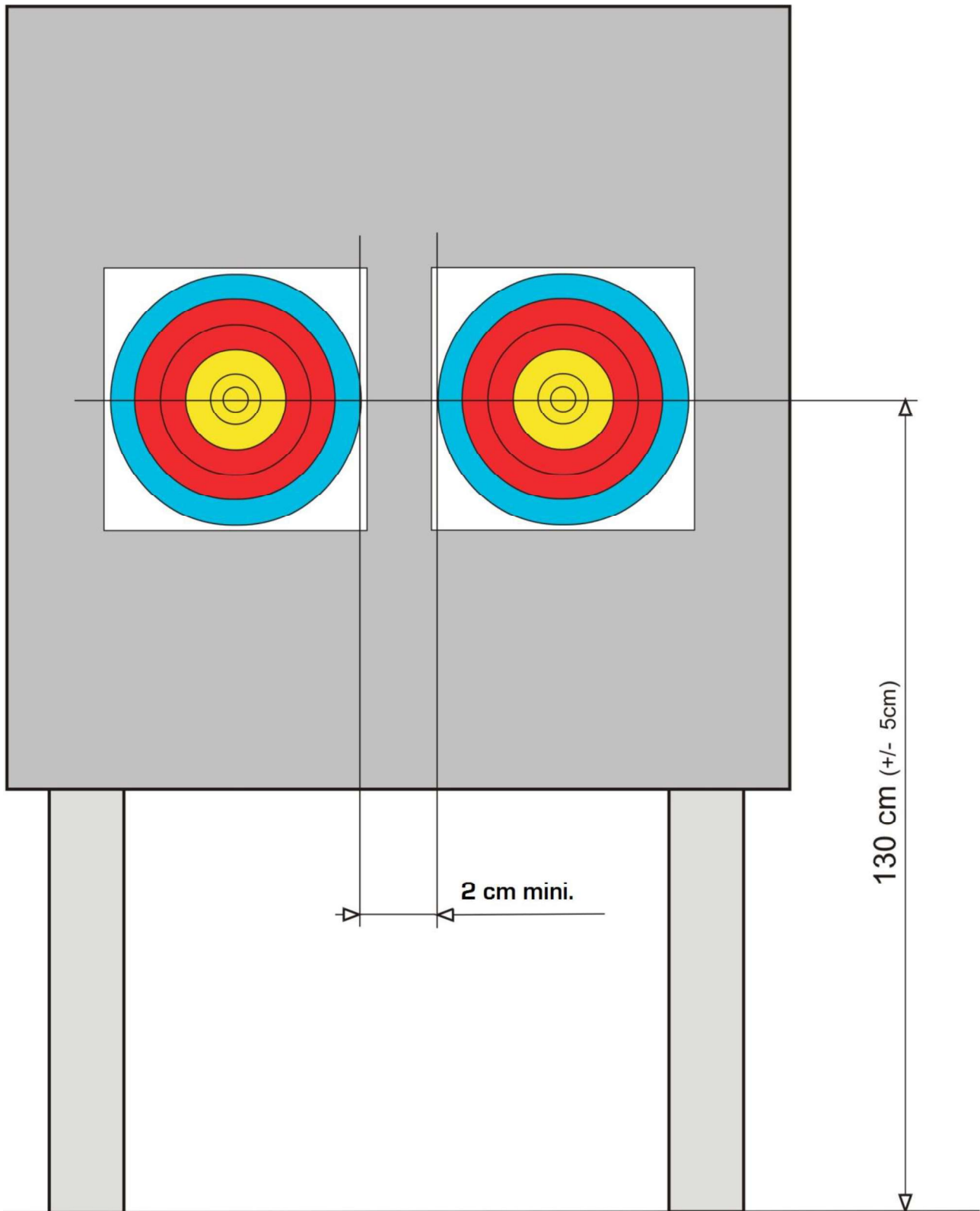
BLASONS DE 80cm REDUITS à 5 zones de score (du 10 au 6) à 30m

Rythme A B C



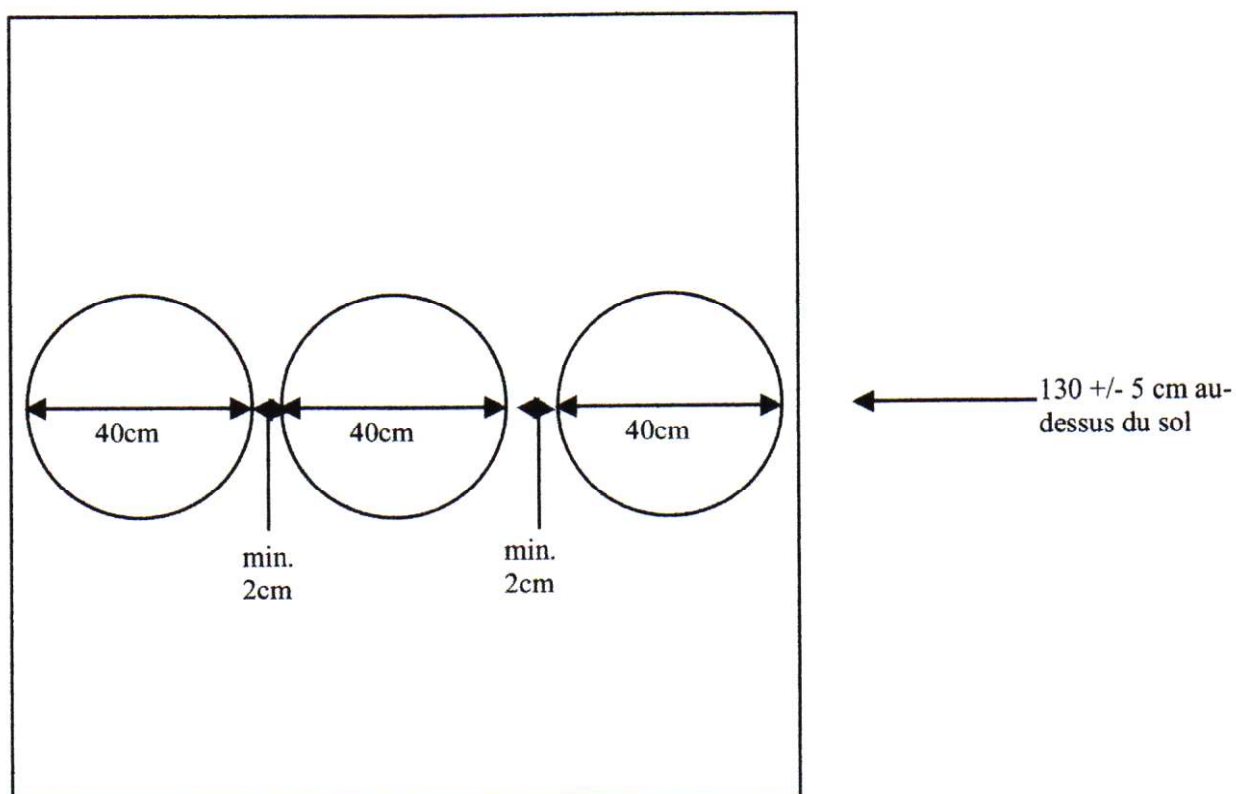
BLASONS DE 80cm REDUITS à 5 zones de score (du 10 au 6) à 30 m

2 archers par cible



BLASONS DE 80cm REDUITS à 30m à 5 zones de score (du 10 au 6)

Disposition horizontale (Règlement international FITA 4 distances)



80 cm – disposition horizontale à trois centres

